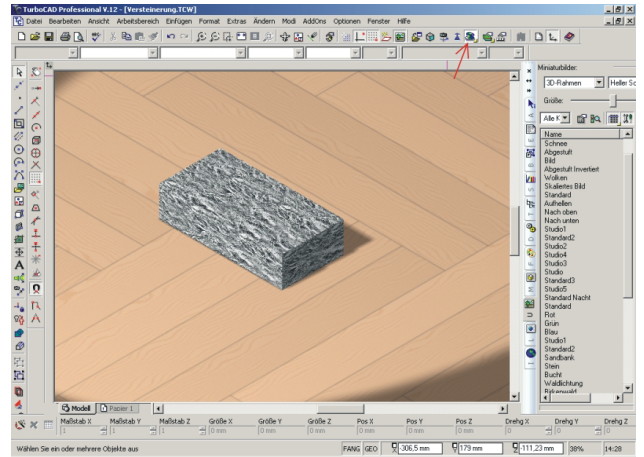
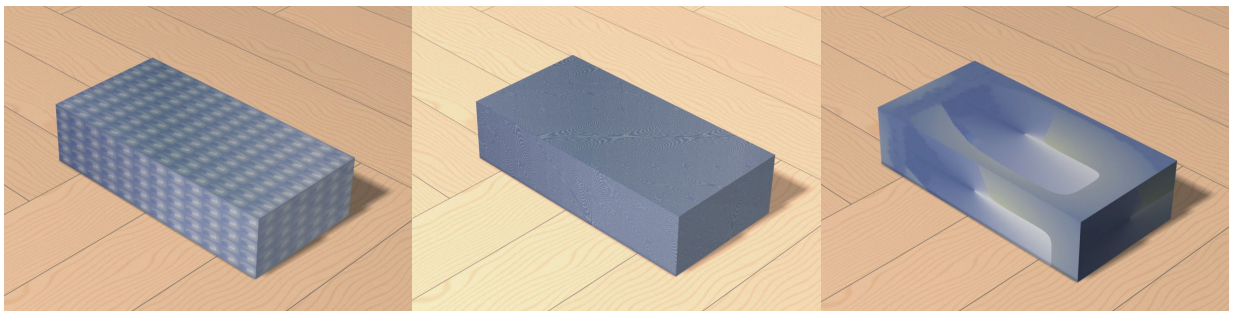


7. Szene rendern mit "Fein rendern"
 Gute Renderergebnisse werden nur erreicht, wenn zuvor entsprechende Lichtquellen in das 3D-Modell eingefügt werden.
 Standardlichtquellen ergeben meist nur schlechte oder unsinnige Ergebnisse.



8. Mit Hilfe des Materialeditors können nun die Eigenschaften des Musters auf der Oberfläche des 3D-Objektes so eingestellt werden, wie sie im gerenderten Zustand dargestellt werden sollen.



Beispiel: Basiseinstellung

Reflexion: "Chrom"

Skalierung "ST" auf ein Bild

Frank Sattler
 August 2007