

Ustawienia materiałów i tekstur w programie **KD Max**.

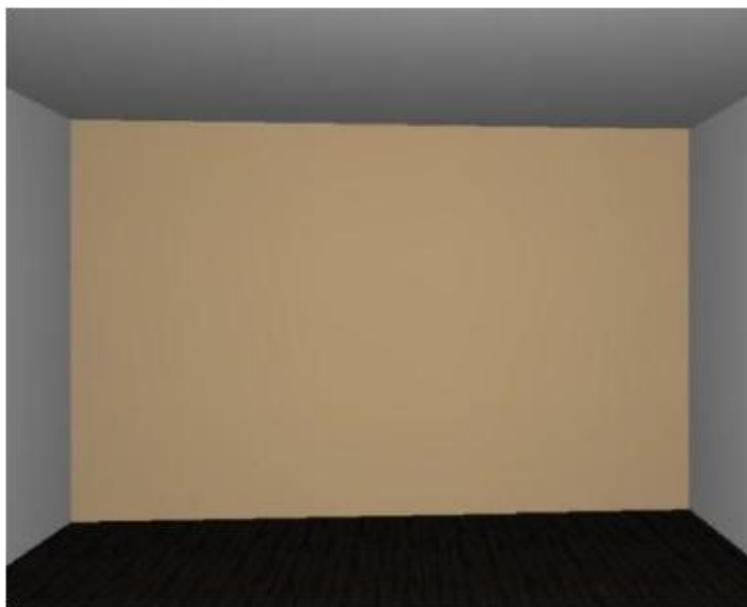
MTPARTNER S.C.

KD Max

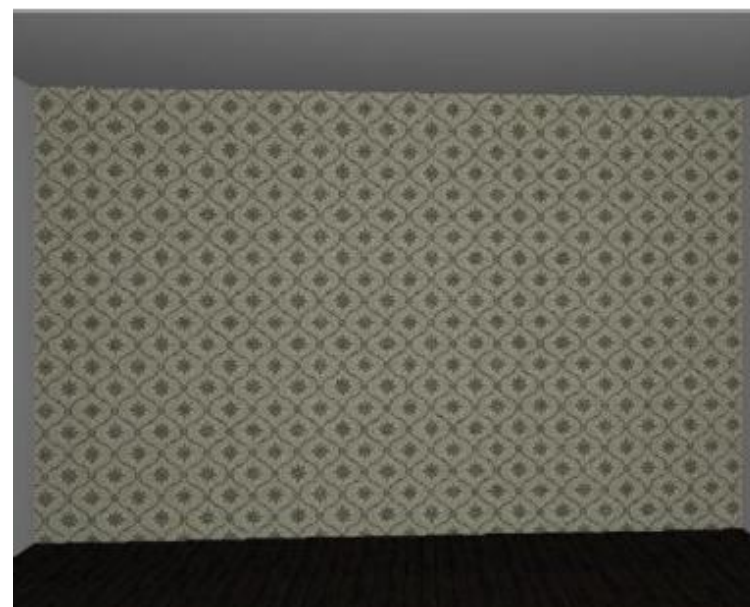
1. Dwa tryby własności materiału

Materiał możemy ustawić w dwóch trybach:

czysty kolor



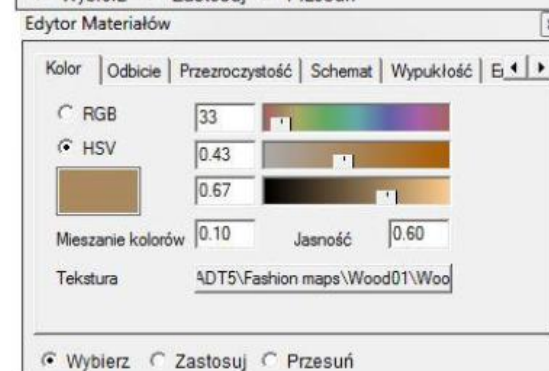
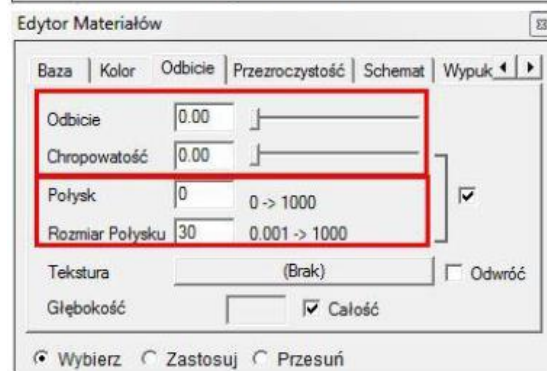
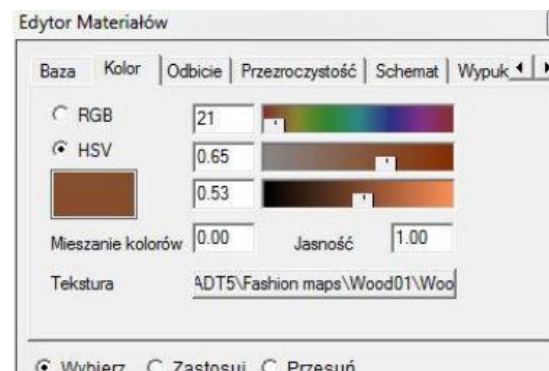
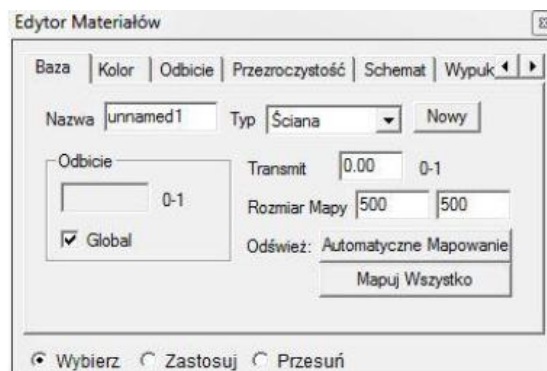
tekstura



2. Podstawowe parametry materiału

2.1 Większość właściwości tekstur można uzyskać używając czterech podstawowych parametrów.

Są to: Baza, Kolor, Odbicie i Przezroczystość.



2. Podstawowe parametry materiału

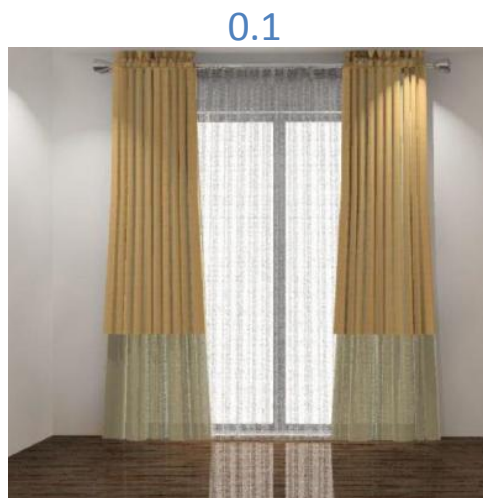
2.2 Baza

Nazwa: Nazwa edytowanego materiału.

Typ: Z rozwijanej listy można wybrać jeden z typów materiału, które różnią się przypisanymi właściwościami fizycznymi.

Przezroczystość: Jeśli światło wpada z przedniej strony obiektu, to przechodzi przez niego i rzuca odbicie rozproszone. Jeśli widok ustawiony jest z drugiej strony, to obiekt jest oświetlony.

Przezroczystość:



2. Podstawowe parametry materiału

2.2 Baza

Odbicie: Podczas przeliczania oświetlenia, decyduje ile energii świetlnej będzie odbite przez materiał.

Rozmiar mapy: Pozwala skorygować rozmiar mapowania tekstury.

Rozmiar mapy:

500x500



1000x1000



2. Podstawowe parametry materiału

2.3 Kolor

RGB: Odcień ustawiany za pomocą edycji wartości kolorów Red, Green i Blue. Widoczny, kiedy na obiekt nie ma nałożonego koloru tekstury.

HSV: Edycja Barwy, Nasycenia oraz Wartości Nasycenia do ustawienia odpowiedniego odcienia.

Mieszanie kolorów: Służy do ustawienia wartości poziomego nasycenia koloru w odbitym świetle.

Mieszanie kolorów:

0.1



1.0



2. Podstawowe parametry materiału

2.3 Kolor

Jasność: Parametr widoczny dopiero po włączeniu oświetlenia. Pozwala ustawić jasność tekstury.

Jasność:

0.5



1.0



Tekstura: Wybrany obraz, którym teksturujemy daną powierzchnię.

2. Podstawowe parametry materiału

2.4 Odbicie

Odbicie: Pozwala uzyskać widok odbicia jednego obiektu w drugim. Funkcja nazywana odbiciem lustrzanym. Wartość 1 określa czyste lustro, natomiast przy wartości 0 nie ma żadnego odbicia.

Odbicie:

0



0.4



0.9



2. Podstawowe parametry materiału

2.4 Odbicie

Chropowatość: Oznacza stopień chropowatości powierzchni. Aktywny tylko wtedy, gdy odbicie jest inne niż 0. Parametr używany do stworzenia efektu rozproszonego odbicia.

Przy ustawieniu: Przezroczystość – 0.8, Odbicie – 0.9

Chropowatość:

0



0.25



2. Podstawowe parametry materiału

2.4 Odbicie

Połysk: Intensywność efektu połysku. Efekt ten jest czuły tylko dla następujących źródeł światła: reflektor/charakterystyka IES. Odbicie nie wpływa na efekt połysku.

Rozmiar połysku: Rozpiętość połysku.

Przy ustawieniu: Połysk – 5

Rozmiar połysku:

5

10

30

100



2. Podstawowe parametry materiału

2.5 Przezroczystość

Przezroczystość: Umożliwia obserwację obiektów znajdujących się za szkłem.

Przezroczystość:

0



0.5



0.8



2. Podstawowe parametry materiału

2.5 Przezroczystość

Przepuszczalność: Obiekty przezroczyste, np. szkło powiększające, mogą wywołać promień załamania światła.

0.7

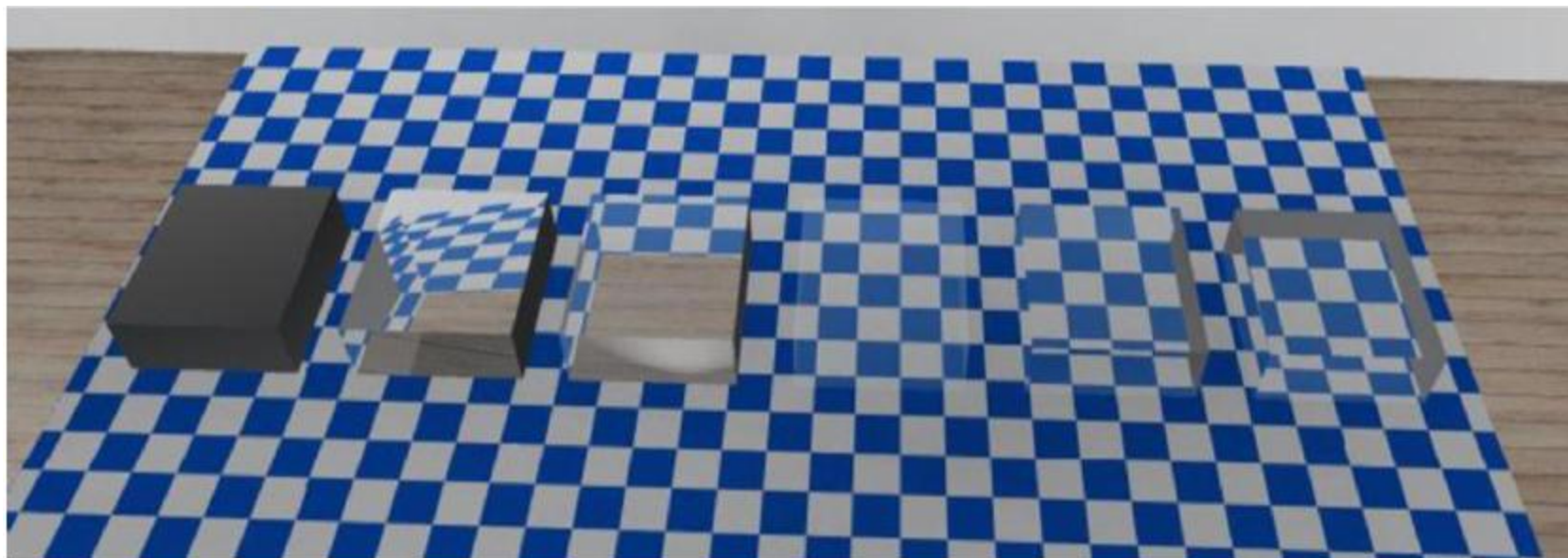
0.8

0.9

1.0

1.1

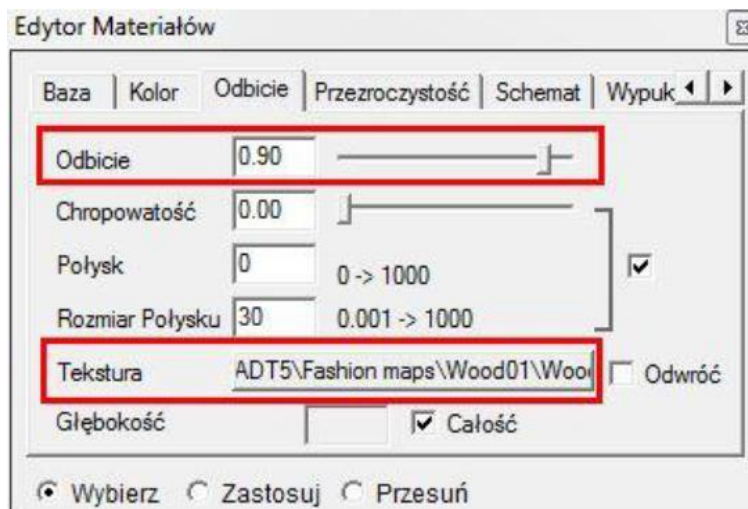
1.28



3. Zaawansowane opcje edycji

3.1 Odbicie >> Tekstura

Tekstura odbicia jest rodzajem czarno białego obrazu, który wspiera takie formaty jak JPG, BMP czy TIF. Aby ją ustawić, najpierw należy określić wartość odbicia. Następnie można wybrać teksturę odbicia.

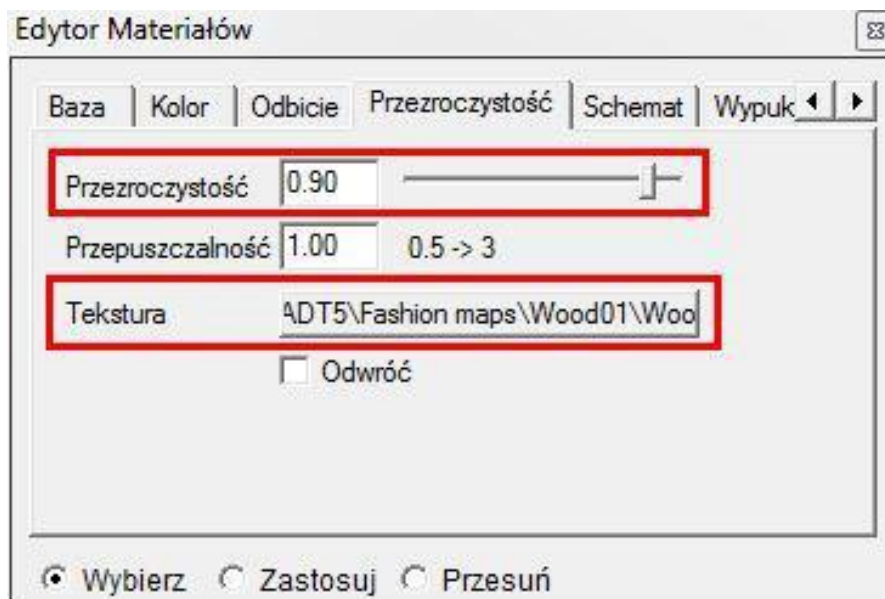


Po włączeniu oświetlenia, biała część obrazu odbija inne obiekty, podczas gdy czarna nie. Jeśli chcemy, by czarna część odbijała obiekty, wybieramy "Odwroc".

3. Zaawansowane opcje edycji

3.2 Przezroczystość >> Tekstura

Tekstura przezroczystości używa pliku źródłowego do ustawienia przezroczystości różnych obszarów powierzchni obiektu. Aby ją ustawić, najpierw należy określić wartość przezroczystości. Następnie wskazać czarno - biały obraz, jako teksturę przezroczystości.



3. Zaawansowane opcje edycji

3.2 Przezroczystość >> Tekstura

Po włączeniu oświetlenia, biała część obrazu ma przypisane wartości przezroczyste, podczas gdy czarna nie. Jeśli chcemy, by czarna część była przezroczysta, wybieramy “Odwróć”.



3. Zaawansowane opcje edycji

3.3 Schemat

Tekstura schematu działa w niemal identyczny sposób, co tekstura odbicia. Może być używana do czarno - białych wzorów celem kontroli, czy dana powierzchnia będzie wyświetlana czy nie. Czarna część będzie wyświetlana normalnie, podczas gdy biała nie.



3. Zaawansowane opcje edycji

3.4 Wypukłość

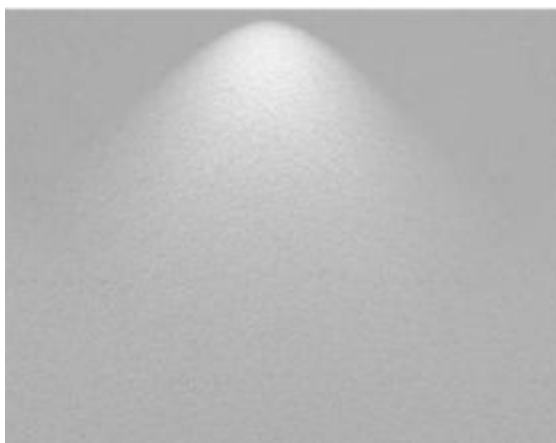
Służy do efektu tworzenia wzoru wklęsło - wypukłego na powierzchni obiektu. Obecnie system wspiera tylko odblaskową wypukłość tekstury.

Wartość wypukłości:

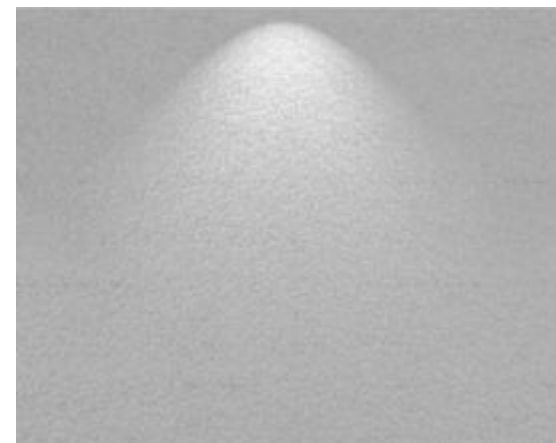
0



0.5



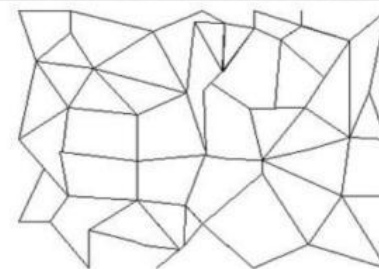
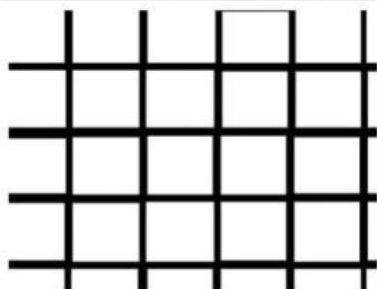
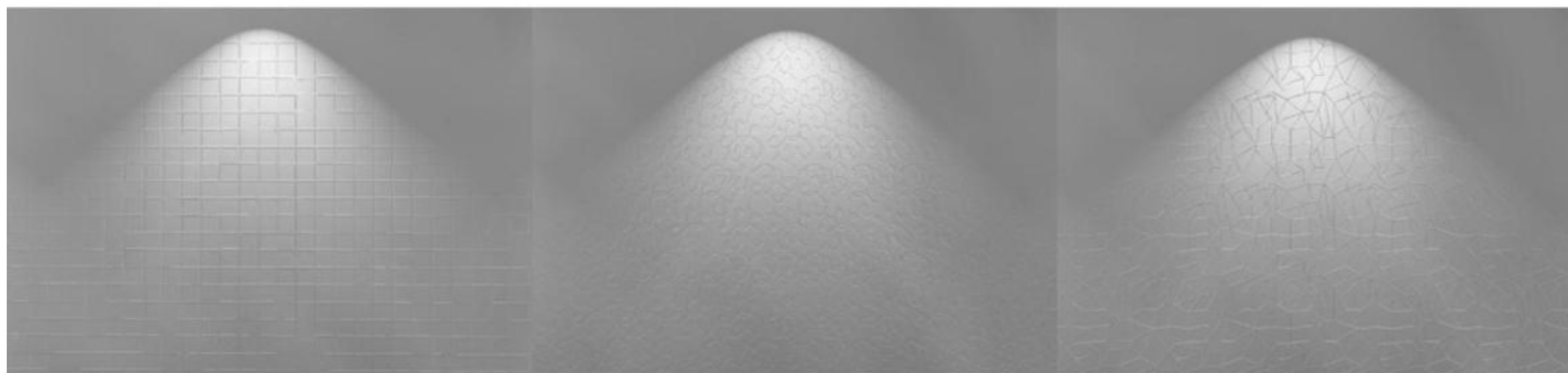
1



3. Zaawansowane opcje edycji

3.4 Wypukłość

Wypukłość przy wykorzystaniu różnych tekstur.



Texture

3. Zaawansowane opcje edycji

3.5 Emitter

Tekstura emitera służy do kontroli jasności różnych części obiektu. Obsługuje format JPG, BMP i TIF. Wykorzystuje ciemne i jasne wzory do kontroli wyświetlania jasności źródła światła.

Przed



Po



3. Zaawansowane opcje edycji

3.6 Fala

Efekt fali służy do symulowania fali.

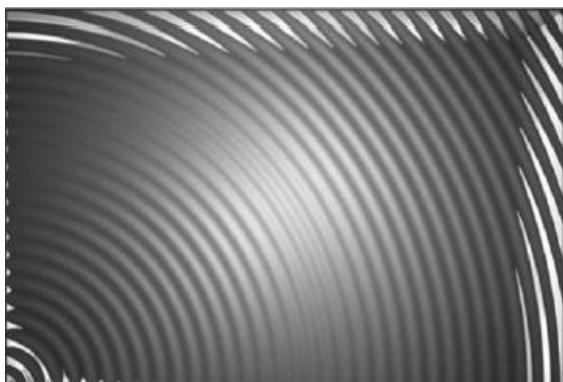
Numery: Określamy liczbę punktów środka źródła fali. Jeśli wynosi 1, jest to „równe efektowi wrzucenia kamyka na spokojną powierzchnię jeziora”. Jeśli jest większa niż 3, praktycznie nie możliwa jest lokalizacja źródła fali.

Środek: Są to współrzędne środka fali. Zazwyczaj nie trzeba go ustawiać.

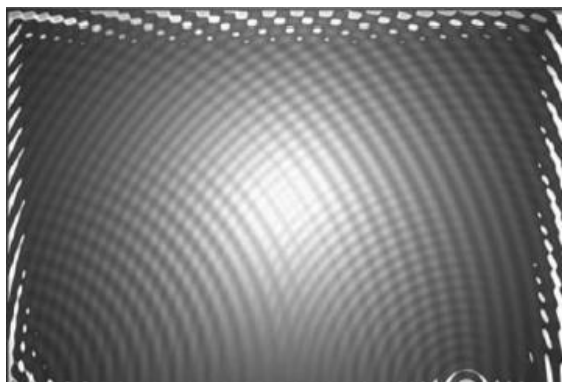
Długość fali: Dystans pomiędzy dwoma grzbietami fal.

Amplituda fali:

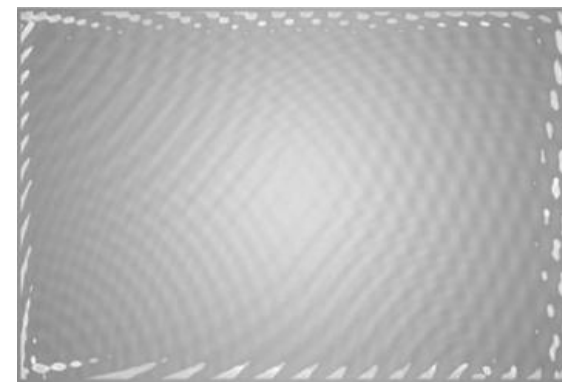
1



2



3



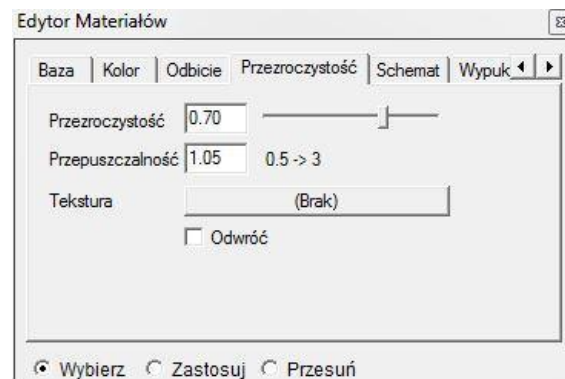
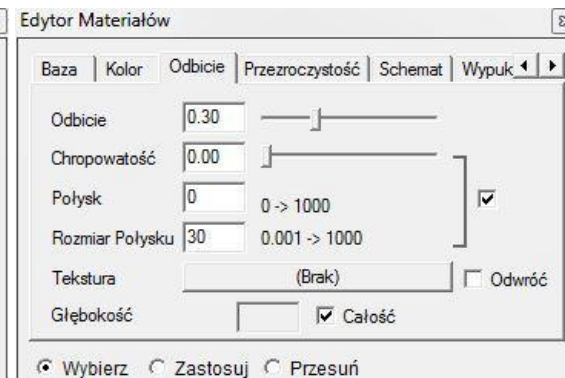
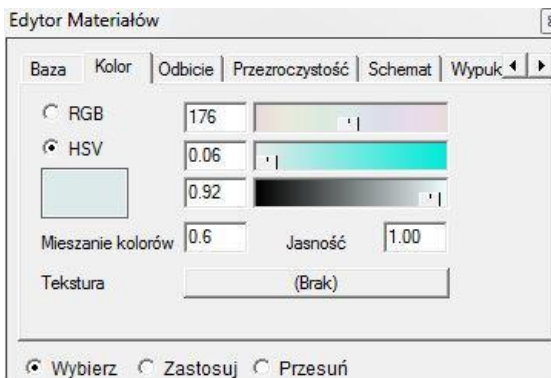
4. Dodatkowe funkcje

Dopasuj teksturę: Służy do określania, dopasowania tekstury do powierzchni. Rozmiar tekstury można rozciągnąć do całkowitego rozmiaru powierzchni. Polecenie używane do wygodnego tekstuowania powierzchni.

Edytuj teksturę: Ustawianie istniejących parametrów tekstury, z możliwością przesuwania, obrotu, skalowania czy odbicia lustrzanego.

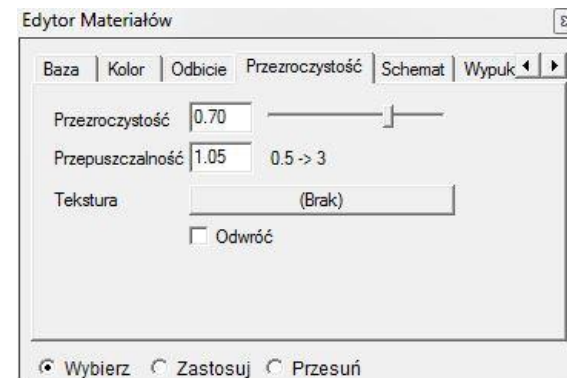
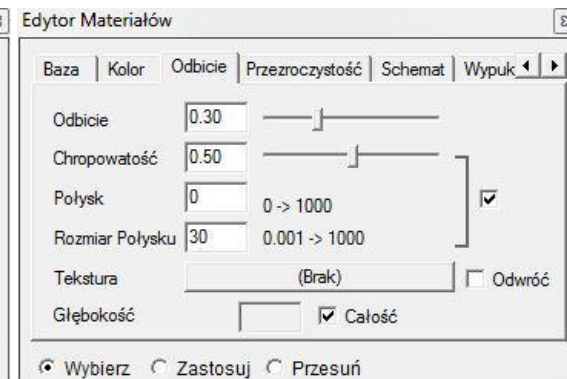
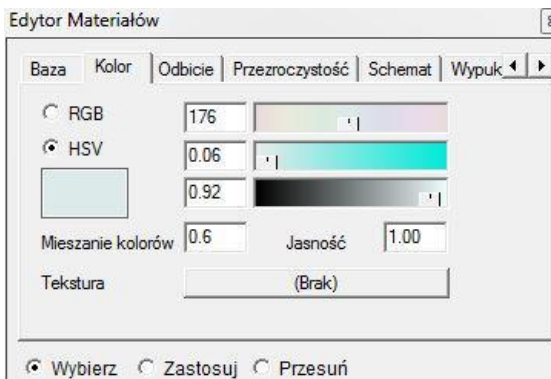
5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.1 SZKŁO



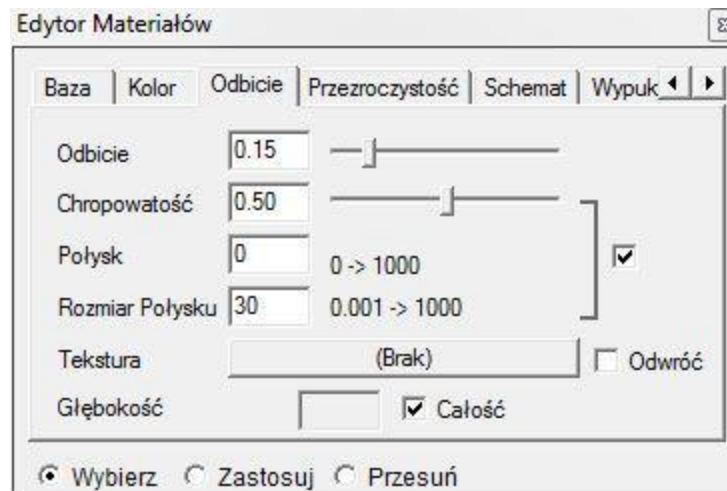
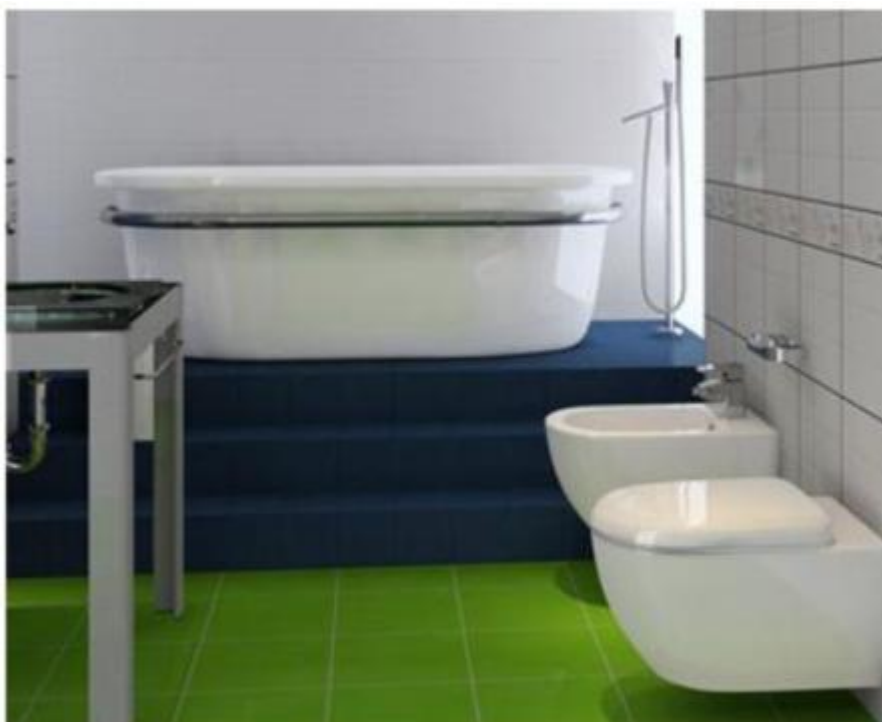
5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.2 MROŻONE SZKŁO



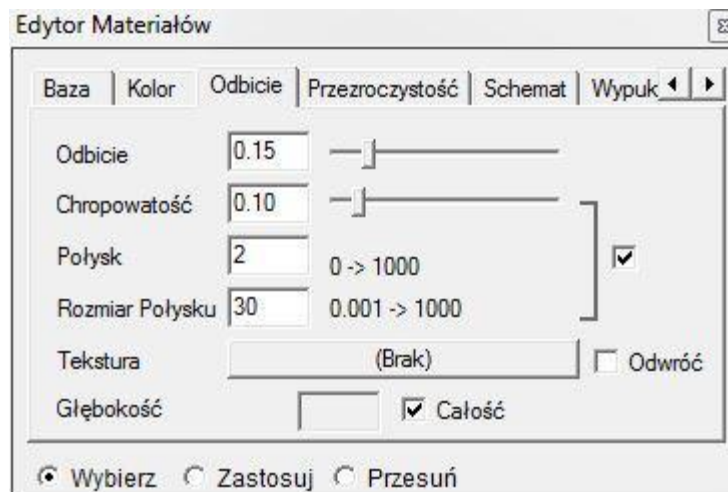
5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.3 CERAMIKA



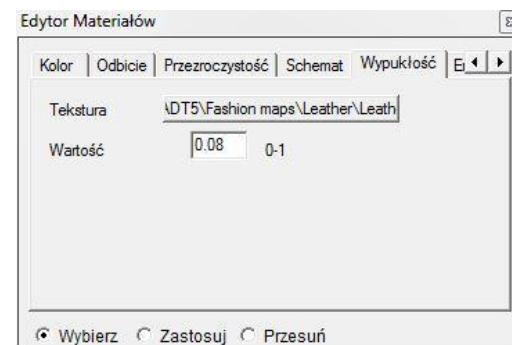
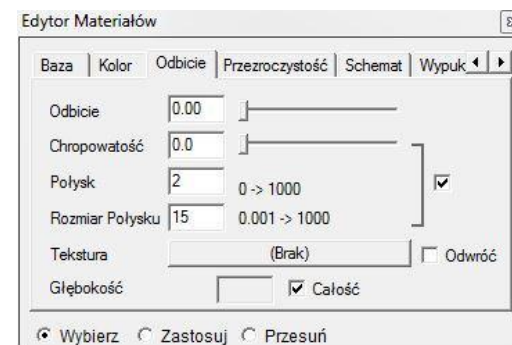
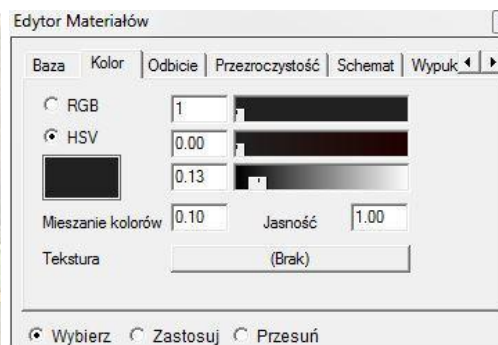
5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.4 MARMUR



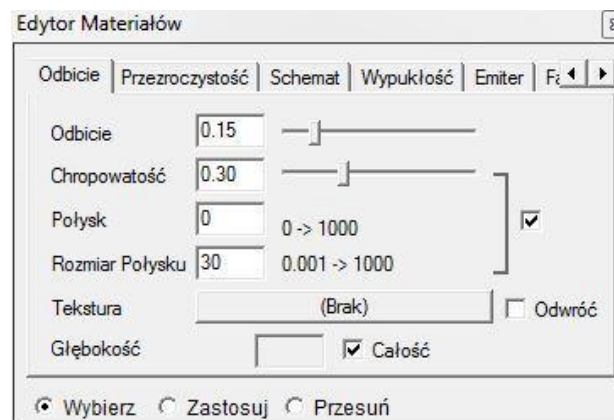
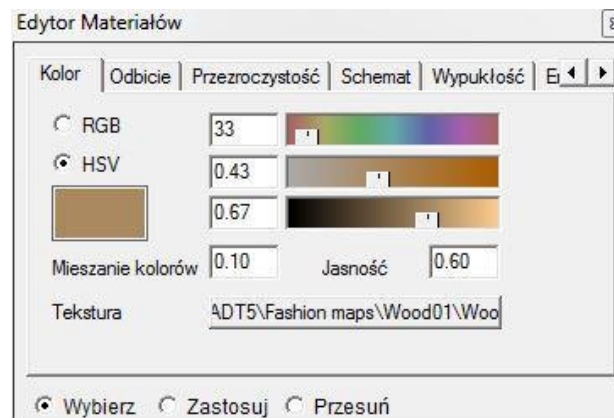
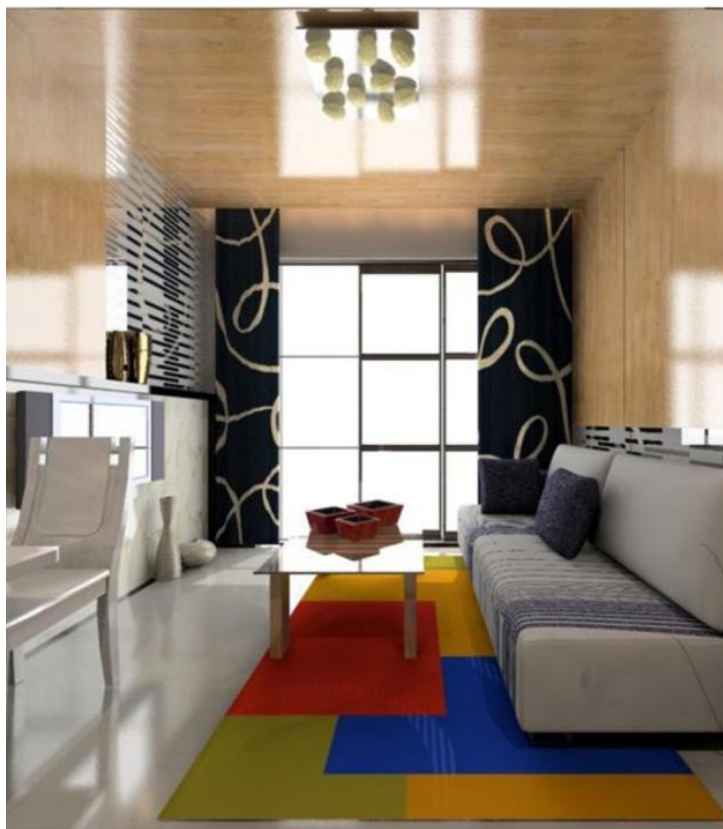
5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.5 SKÓRA



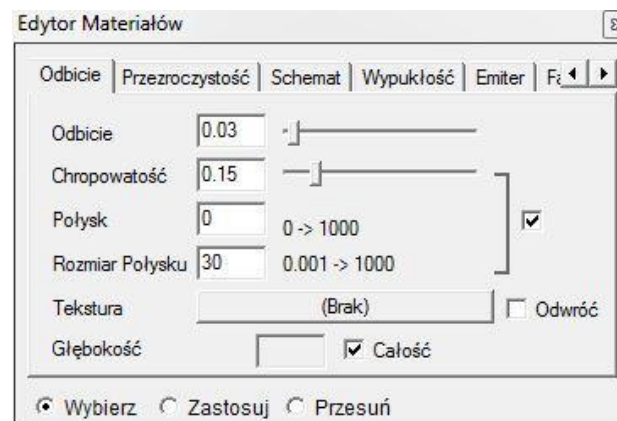
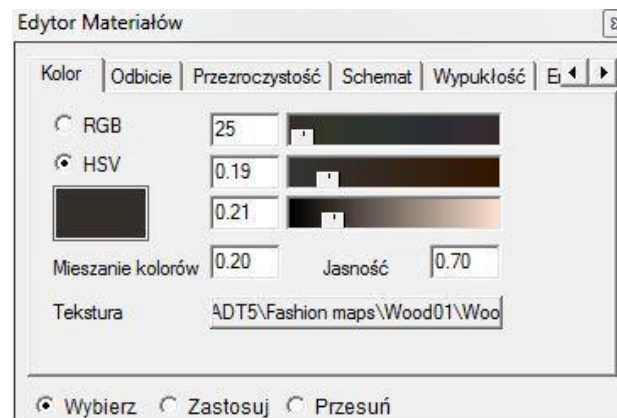
5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.6 ŚCIANA - DREWNO



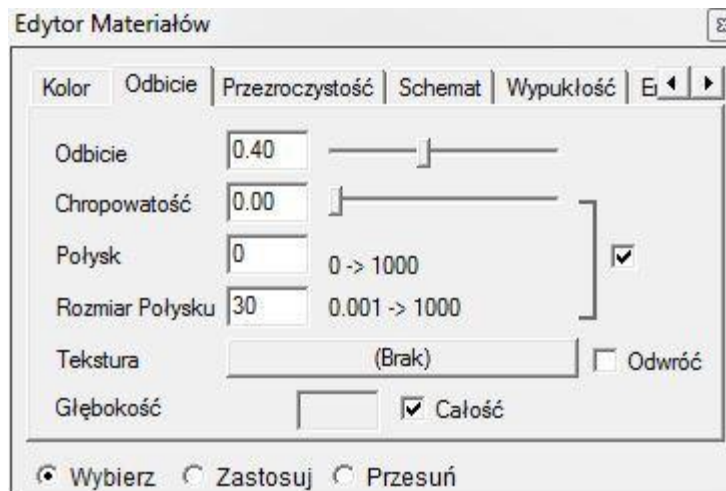
5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.7 PODŁOGA - DREWNO



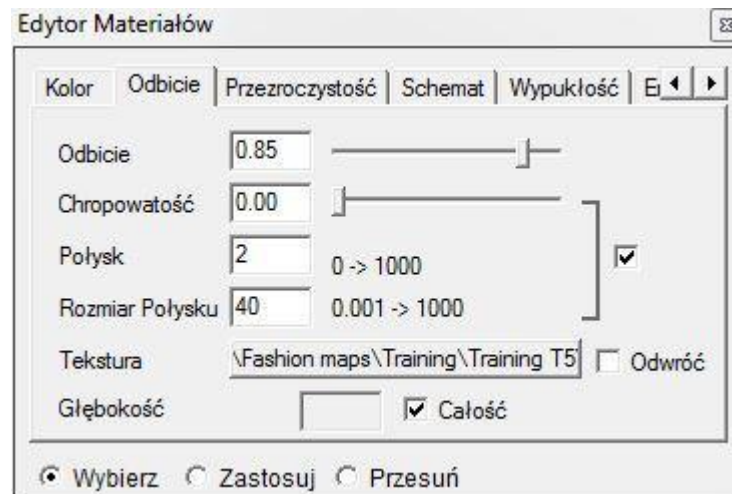
5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.8 METAL



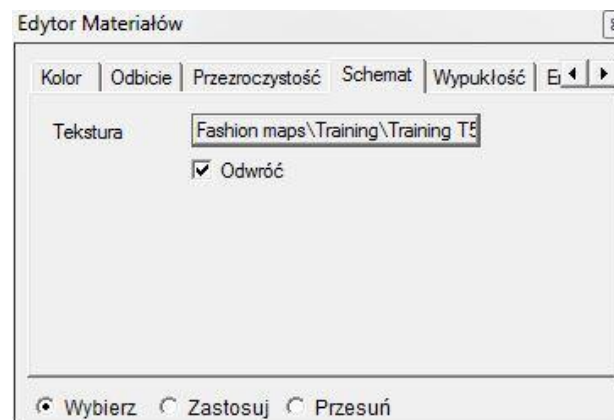
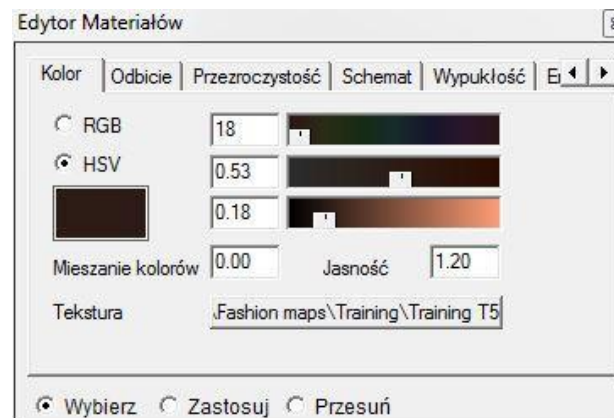
5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.9 TEKSTURA ODBICIA



5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.10 SZABLON



5. Ustawienia materiału popularnych tekstur

5.11 TEKSTURA ODBICIA I WYPUKŁOŚĆ

