

Für die Version 21.5 wurde die ABiS 3D-Bibliothek überarbeitet.
Veraltete Bibliothekssymbole entfernt, neue hinzugefügt und neu strukturiert.











Alle 3D-Bibliotheken bestehen aus einer 3D- und 2D-Darstellung

2D-Elemente auf Ebene 60

3D-Elemente auf Ebene 61

Neu bei der Version 21.5 sind Bibliothekselemente mit Alphakanaltextur
(teilweise durchsichtige Objekte)




auto		29 Elemente
		Neu BMW_01 bis BMW_08
auto_tex		21 Elemente
bad_wanne		23 Elemente
		Neu
bad_wc&bidet		12 Elemente
		Neu
bad_w-tisch		22 Elemente
		Neu
baum		24 Elemente
baum_a		18 Elemente
		Neu Scheibenelemente mit Texturen und Alphakanal
baum_tex		37 Elemente
bett		15 Elemente
buero		29 Elemente


diverse		19 Elemente
---------	---	-------------

garten		7 Elemente
--------	---	------------

kueche01		36 Elemente
----------	---	-------------

kueche02		21 Elemente
----------	---	-------------

kugel		2 Elemente
-------	---	------------

lampen		27 Elemente
--------	---	-------------

Neu

Lampen mit Lichtquellen

(Elemente müssen für die Lichtberechnung aufgelöst werden)

menschen		22 Elemente
----------	---	-------------

menschen_tex		66 Elemente
--------------	---	-------------

pflanzen_a		28 Elemente
------------	---	-------------

Neu

Scheibenelemente mit
Texturen und Alphakanal

pflanzen_tex		21 Elemente
--------------	---	-------------

regale		17 Elemente
--------	---	-------------

schrank		15 Elemente
---------	---	-------------

sofas		27 Elemente
-------	---	-------------

Neu

spiele		11 Elemente
--------	---	-------------

stuehle		24 Elemente
---------	---	-------------

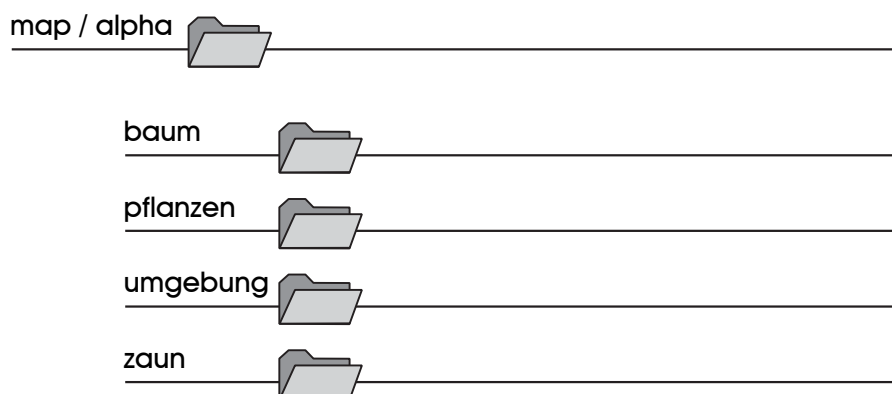
tische		23 Elemente
--------	---	-------------

umgebung_a		12 Elemente
------------	---	-------------

Neu

Scheibenelemente mit
Texturen und Alphakanal

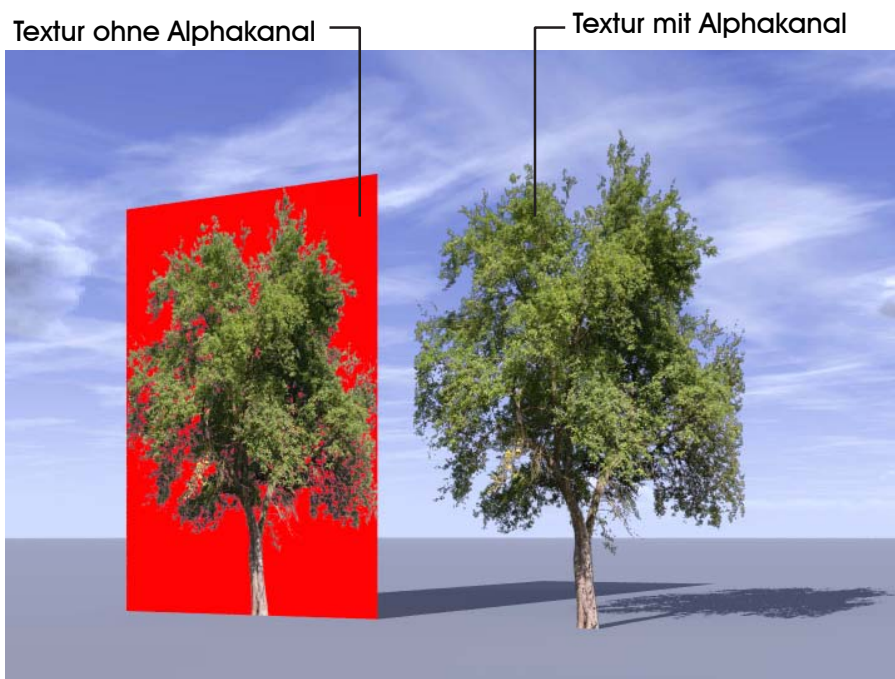
Texturen mit integriertem Alphakanal:



Nun besitzt auch die ABiS Texturerstellung (Map-Dateien) die Möglichkeit einen zusätzlichen Bildkanal einzubinden.

Dieser Kanal (Alpha-Kanal) ermöglicht es bestimmte Flächen transparent erscheinen zu lassen.

Diese teiltransparenten Texturen werden nun auch vom ABiS Render angezeigt und für die weitere Bildberechnung an das Raytracingprogramm POV-Ray übergeben.



hgv



10 Neue Panoramadateien:
spherical_sky01.jpg bis *spherical_sky10.jpg*

Gleich wie bei den schon seit der Version 20.0 verwendeten *panorama_povsyk01.jpg* bis *panorama_povsyk11.jpg* Hintergrunddateien, werden diese geladenen Hintergrundbilder beim Export zum Raytracingprogramm POVRay gegen eine POVRay-Include-Datei automatisch ausgetauscht und in die Szene eingebaut.



Eine Halbkugel wird über die jeweilige Szene gesetzt und mit der ausgewählten Jpg-Datei dargestellt. Die Hintergrunddarstellung befindet sich nun in der Szene und wird in die Lichtberechnung miteinbezogen.

