

Neue Texturen für abisphotostudio

Alpha Kanal Texturen

Neue Pflanzen - Texturen und Menschen

Dach Texturen

Shader-Dachdeckungs-Texturen

Licht Texturen

Shader-Texturen für Lichtberechnungen

Metall Texturen

Metalloberflächen & Bleche

POV-Ray Texturen

Shader-Texturen für metallische Oberflächen

Alpha Texturen

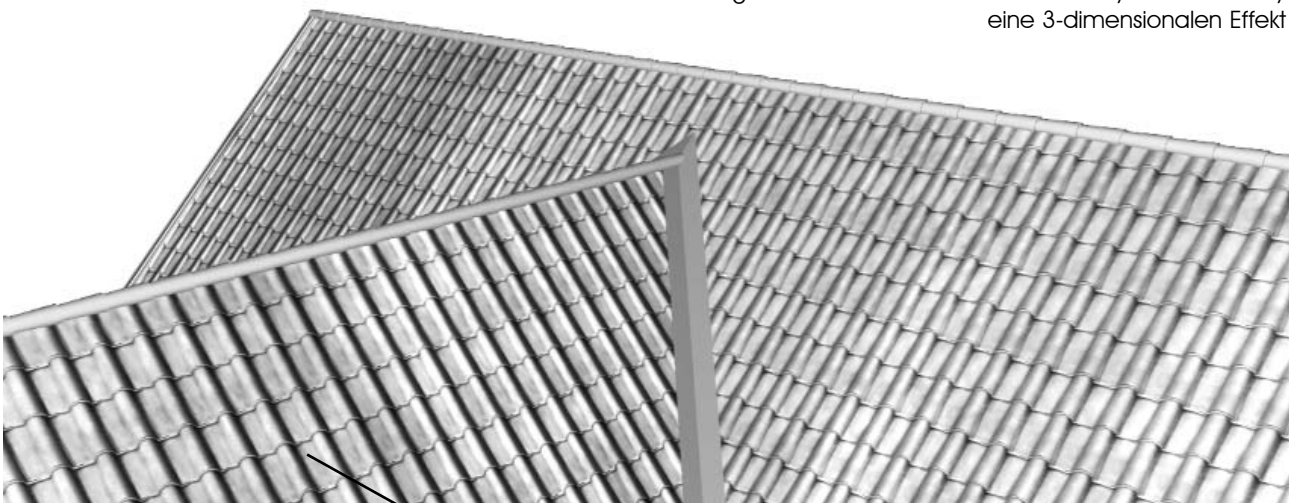
Map / alpha / pflanzen	18 neue Texturen
Map / alpha / menschen	20 neue Texturen

Dach Texturen

Map / Dach / roman_style	18 neue Texturen
--------------------------	------------------

18 Shader Textur-Pakete für realistische DachdeckungsDarstellungen.

Durch Einbindung von Normal-Maps & Bump-Maps reagiert die Textur auf Lichteinfall und erzeugt im ABiS Echtzeitrender und im Raytracer POV-Ray eine 3-dimensionalen Effekt



2s_roof_carmen_01.map

Das Normal & Bump-Map simuliert einen Schatten und lässt die Textur plastischer wirken.

Licht Texturen

Map / Licht / silver
/ gold

8 neue Texturen

8 neue Texturen

Shader-Texturen für Lichtberechnungen

Elemente die mit Texturen aus dem Ordner *Map/Licht* definiert werden haben die Eigenschaft keinen Schatten zu werfen.

Alle Shader-Textur-Pakete so auch unsere Lichttexturen werden über die gleichnamige INI-Datei gesteuert. Wenn Sie den *Ambient*-Wert (Umgebungs-Wert) für ABIS Render & POV-Ray verändern wollen, müssen Sie das in der INI-Datei der jeweiligen Textur eintragen.

Zum Beispiel die INI-Datei von *v_silver02_NS.map*
Doppelklick auf die Datei *v_silver02_NS.ini* und in der 3. Zeile *LocalAmbient* = von 0.4 auf 1.0 stellen, damit reagiert diese Textur auf andere Lichtquellen nicht mehr und sieht immer gleich aus.


von 0.4 auf 1.0

```
[global]
base=base_detail\v_silver_metallic_02.map

LocalAmbient = 1.0

[PovTexture]
v_silver_metallic_02.tga=base_detail\v_silver_metallic_02.map

[PovBegin]
texture{
  uv_mapping pigment { image_map { tga "_tmp\dib\v_silver_metallic_02.tga" interpolate 2 } }
  finish { ambient 1.0 diffuse 0.0 }
}
[PovNoShadow]
```



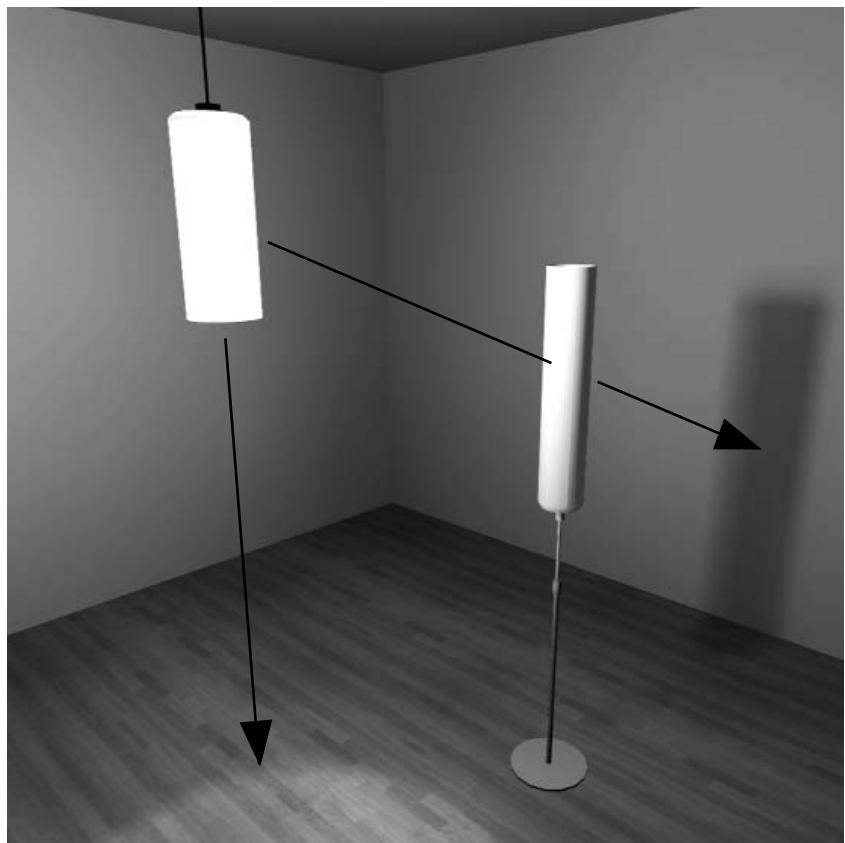
no shadow
v_silver02_NS.map

Beachten Sie beim Einsatz von Lichttexturen an Lampenschirmen oder Leuchtkörpern das diese im Bezug zu anderen Lichtquelle sehr wohl einen Schatten werfen.

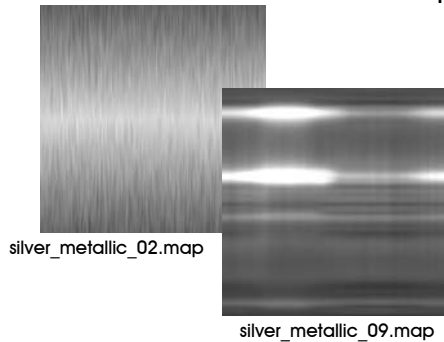
Daher sind in unserer Leuchtenbibliothek alle Elemente mehrschichtig aufgebaut.

Beispiel:
Eine Schicht der Stehlampe besitzt den RGB-Wert 255 - 255 - 255 mit einer 50% Transparenz, und die erzeugt den Schatten der Stehlampe an der Wand von der Deckenlampe.

Das gleiche gilt für die Deckenlampe und erzeugt am Fußboden den hellen Lichtkreis.
(Deckenlampe ist unten offen)



Metall Texturen



Map / Metall / silver
/ gold

23 neue Texturen
23 neue Texturen

Einfache Texturen für metallische Oberflächen

Das Aussehen einer metallischen Oberfläche ist stark abhängig von seiner Umgebung in Bezug auf Reflektion und Spiegelung.

Einfachere und schnellere (Berechnungszeit) Ergebnisse erzielt man mit diesen Texturen die eine Reflektion nur vortäuschen.

POV-Ray Texturen



Chrome_3C_POV.map

Map / povtex / metall / brass
/ chrome
/ copper
/ gold
/ silver

15 neue Texturen
15 neue Texturen
15 neue Texturen
15 neue Texturen
15 neue Texturen

Shader-Texturen für metallische Oberflächen im POV-Ray

Texturpakete für realistische Metalloberflächen. Im ABIS Render ausgewählt und der jeweiligen Fläche zugewiesen bekommt die Fläche erst im Raytracingprogramm POV-Ray das gewünschte Aussehen.

Das metallische Ergebnis bestimmt die INI-Datei der jeweiligen Textur. (Farbe, Spiegelung, Reflektion und Umgebungsfaktor)

Wichtig!
Metallische Oberflächen sind abhängig von der Umgebung. Wenn es nichts in ihrer Zeichnung gibt das sich spiegeln kann, funktionieren auch die POV-Ray Metalltexturen nicht.

Beispielbild:
Hier kann sich die Panoramadatei in den Objekten spiegeln.



Panoramadateien für abisphotostudio

10 neue Hintergrunddateien für ABIS-Echtzeitrender & POV-Ray

spherical_sky_11.jpg bis *spherical_sky_20.jpg*



Was passiert bei der Auswahl einer Panoramadatei

Ausgewählte Pixeldatei

Diese JPG-Panoramadateien können über den Menüpunkt TRAF / HDEF auf das ABIS Render Himmelsgewölbe projiziert werden.

Man kann sich das so vorstellen, dass eine Kugel über Ihr Objekt gestülpt wird, und auf die oberen Halbkugel die ausgewählte Pixeldatei angebracht wird. Die untere Hälfte simuliert im ABIS Render den Boden.

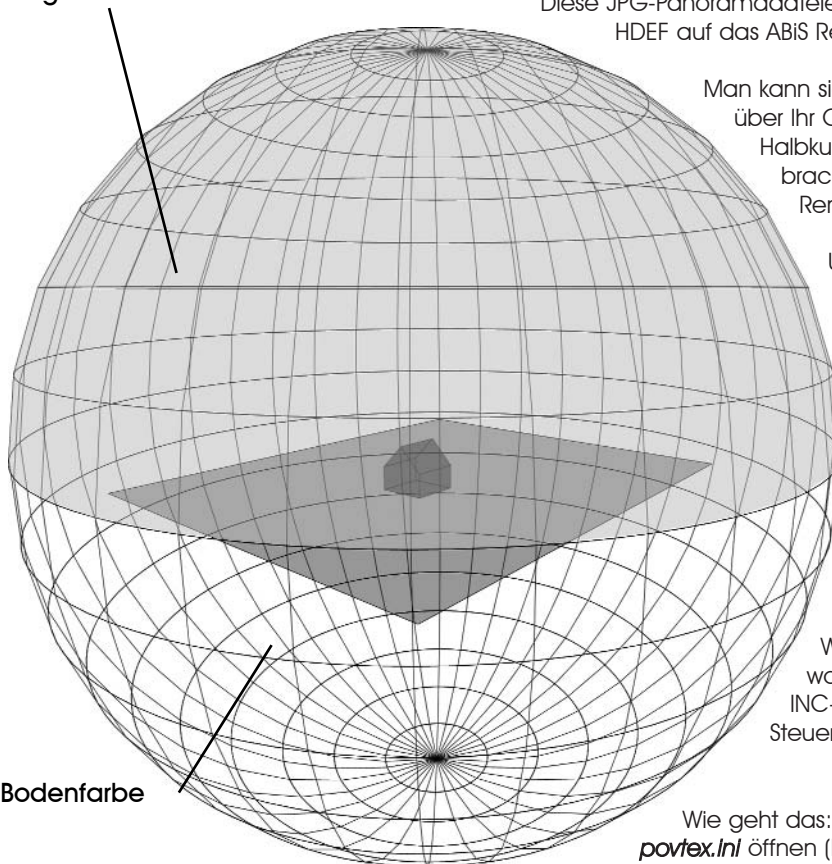
Um das ABIS Render Himmelsgewölbe für das Raytracingverfahren im POV-Ray aufzubereiten gibt es im Verzeichnis HGV eine Text-Befehlsdatei / INC-Datei für jede bereitgestellte Panorama-Pixeldatei. Zum Beispiel das Paar:

spherical_sky_14.jpg
spherical_sky_14.inc

Diese INC-Datei bringt die Panoramadatei zum Raytracer POV-Ray.

Wenn Sie eigene Pixelbilder verwenden wollen, müssen Sie sich eine entsprechende INC-Datei erzeugen und dies auch in die Steuerungsdatei *povtex.ini* eintragen.

Bodenfarbe



Wie geht das:

povtex.ini öffnen (Doppelklick) und den Namen Ihrer Pixeldatei in eine neue Zeile eintragen.

meln_panorama01.jpg=meln_panorama01.inc