

Verwendung selbsterstellter Cube-Maps im HomeNostruktur 8

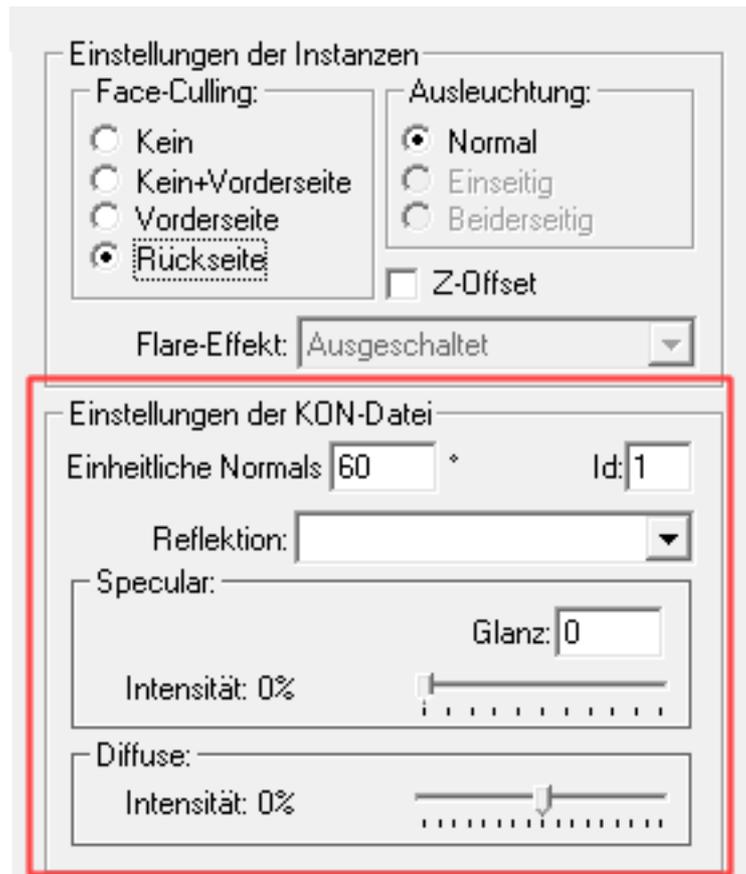
In den Projekteinstellungen im HomeNostruktur 8 lassen sich Cube-Maps bestimmen. Cube-Maps sind für verschiedene Reflektionen geeignet. Wenn ein Modell nur mit Glanz versehen wird, kann dieser Arbeitsschritt wegfallen.

Zum Auswählen der eigenen Cube-Maps benutzt man diese Schaltfläche.

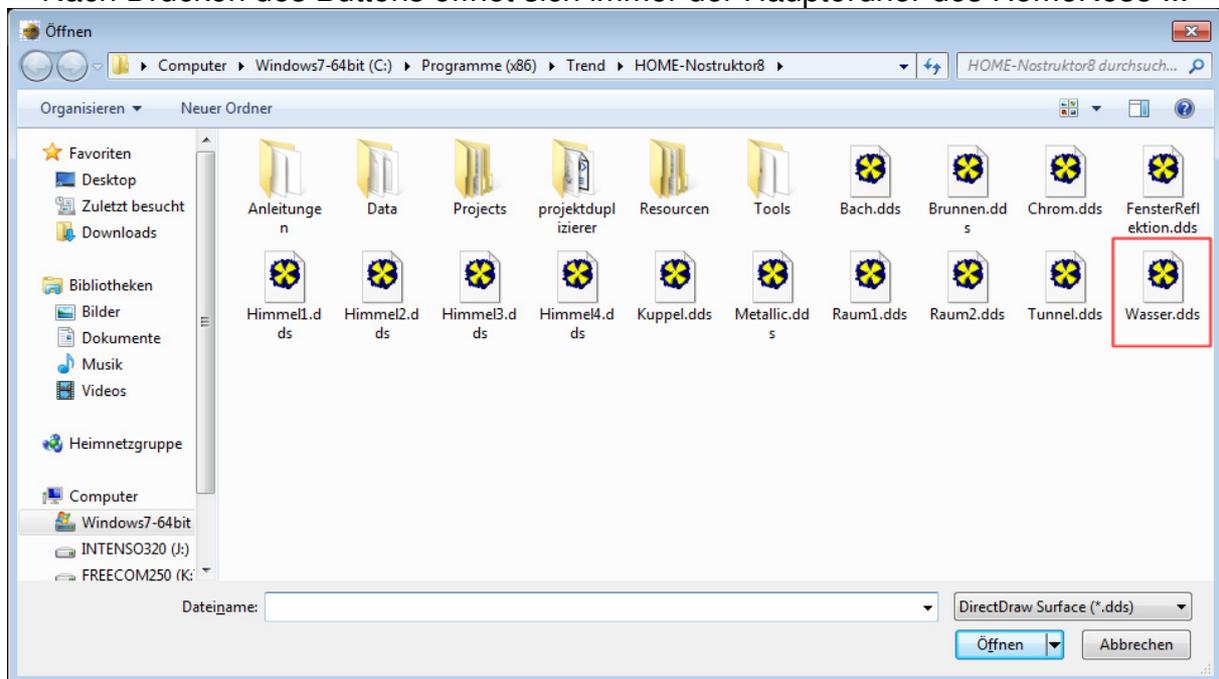
The screenshot shows the 'Einstellungen des Projektes' dialog box with the following sections:

- Reflektion:** Index: [A] 0.05 0.30 1.50, Min: 0.05, Max: 0.3, Edging: 1.5
- Billboards für Flare-Effekte:** Index: [1] 80.0m 10.0m 10.0m, Sichtbarkeitswinkel: 45, Rotierend: , Anfang: 8000, Ende: 1000, Offset: 1000
- Nebel:** Farbwahl, Nebel Anfang: 70000, Nebel Ende: 95000
- Ambientes Licht:** Farbwahl
- Cube-Map:** Eigenes Cube-Map für dieses Modell: [...], EEP-Anlagen Cube-Map: User/Project Cube Map
- Copyrightvermerke:** Autor: Unbekannter, Organisation: [], Beschreibung: [], Bemerkungen: [], Version: 1
- Zusätzlicher Kopierpfad des exportierten Modells innerhalb der Ressourcen von EEP8:** \Ressourcen\, Erzwingen
- Exportname der 3DM-Datei:** Neues_Projekt.3dm
- Film-Aufnahme:** AVI (fps): 30, Länge des AVI-Films: 15, Auswahl des AVI-Codec: [], Emitting Index: [Red] Emitting #1, Farbwahl, Sanftes Einschalten, Post-Processing
- Buttons:** Modell-Update, OK

Bevor dieser Dialog aufgerufen wird, müssen diese Einstellungen am Modell vorgenommen werden ...

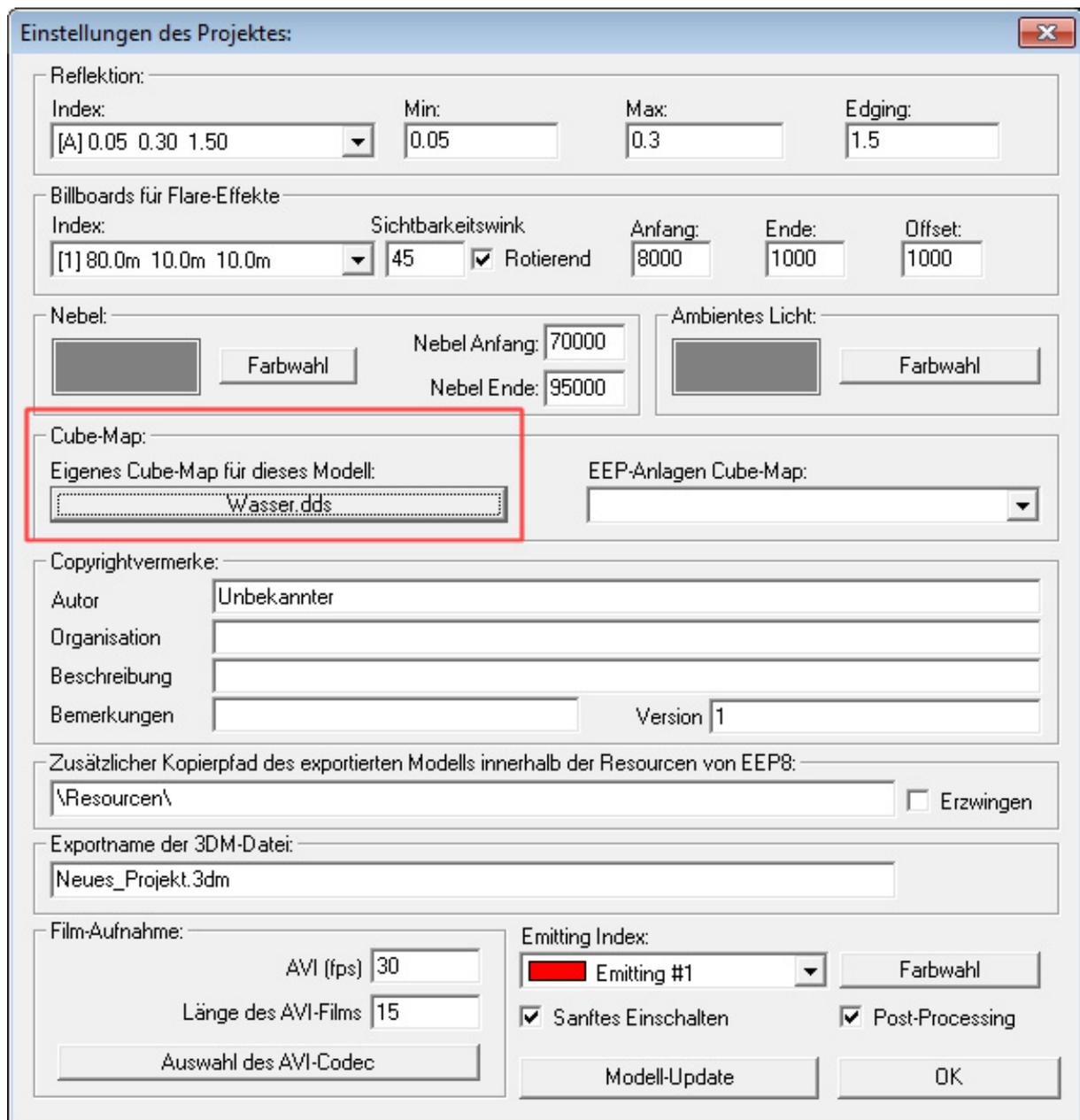


Nach Drücken des Buttons öffnet sich immer der Hauptordner des HomeNos8 ...



Hier wählt man die entsprechende Cube-Map aus. Es ist empfehlenswert das dds-Format zu benutzen und die bestimmte Cube-Map in den Hauptordner des HomeNos8 zu kopieren. Somit entfällt die Sucherei nach der Textur.

Jetzt wird die Cube-Map hier angezeigt:



Mit der Taste "Modell-Update" lässt sich überprüfen, ob die Textur geeignet ist. Wenn nicht kann einfach eine neue Cube-Map gewählt werden. Wenn ja, dann auf "OK" klicken.