

DOSCH DESIGN

Dosch Textures einsetzen

Diese Dokumentation demonstriert wie Dosch Textures-Produkte in den verschiedenen 3D-Anwendungen geladen werden.



Kodierung der Dateinamen

Der letzte Buchstabe jedes Dateinamens zeigt den Layertyp der Textur an.
Nicht jede Textur verwendet alle Layer bzw. Schichten (z.B. Reflektivität).

- B - Bump-Map/Erhöhungen (z.B. MLT-001_**B**)
Die Bump-Map stellt das Relief der Textur dar.
- C - Color/Farbe (z.B. MLT-001_**C**)
- D - Displacement (z.B. MLT-001_**D**)
- S - Specularity/Glanzlichter (z.B. MLT-001_**S**)
- R - Reflectivity/Reflektivität (z.B. MLT-001_**R**)
- L - Luminosity/Leuchtkraft (z.B. MLT-001_**L**)
- X - Zweite Bump-Map (z.B. MLT-001_**X**)

Inhalt der Texture-CDs

Images

Der Images-Ordner enthält die verschiedenen Texturlayers (-schichten) als JPEG-Bilder (siehe Kodierung oben)

3DS / 3DSMAX

Dieser Ordner enthält die Dateien für den direkten Einsatz in 3D Studio, 3D Studio MAX und 3DS-kompatible Programme.

LW3D

Dieser Ordner enthält die Dateien für den direkten Einsatz in LightWave3D (*.lwo + *.lws).

C4D

Dieser Ordner enthält die Dateien für den direkten Einsatz in Cinema4D.

Overview

Der Überblicksordner enthält weitere Bilder und druckbare Referenzbilder im JPEG-Format für leichte Navigation.

Einsatz der Dosch Textures in **3D Studio MAX**

Um die Texturen problemlos in 3D Studio MAX einlesen zu können überprüfen Sie bitte den Pfad (Laufwerkname; z.B. D: oder E:) wo die Bilddateien (image-maps) gespeichert sind. Dann öffnen Sie die *File/Configure-Paths*-Seite in 3DSM, wechseln zum „Bitmap“-Abschnitt und geben dort den Pfad zum IMAGE-Ordner auf der CD-Rom bei der „Configure-Paths“-Einstellung ein.

Falls der Raytracer keine Texturen in den 3DSM-Standardverzeichnissen findet dann schaut er jetzt automatisch in den auf der Bitmap-Page unter der Einstellung „Configure-Paths“ zusätzlich definierten Ordnern nach.

Um einen Pfad zur Path-List hinzuzufügen bitte den 'ADD'-Knopf drücken und den die Image-Maps enthaltenden Ordner anklicken, z.B. der IMAGE-Ordner auf der Dosch Textures CD-ROM.

Einsatz der Dosch Textures in **LightWave3D / Inspire3D**

Laden Sie die *.lws oder *.lwo-Dateien in LightWave 3D oder Inspire3D. In manchen Fällen laden die Image-Maps für die verschiedenen Material-Layers u.U. nicht automatisch. Wenn eine Aufforderung erscheint dann geben Sie bitte den Pfad zum IMAGES-Ordner auf der CD-ROM ein und wählen das gewünschte Bild aus.

Einsatz der Dosch Textures in **Cinema4D**

Um die Texturen ordnungsgemäß in Cinema4D einlesen zu können überprüfen Sie bitte den Pfad wo die Bilddateien (image-maps) gespeichert sind.

Auf der *Preferences/Texture Paths*-Seite erlaubt Cinema4D das Definieren von bis zu 10 zusätzlichen Textur-Pfaden. Wenn der Editor oder der Raytracer in den Standardordnern keine Texturen finden kann dann wird außerdem durch die separat definierten Pfade gesucht.

Diese Suche ist rekursiv, d.h. die Suche wird in dem genannten Verzeichnis und allen seinen Unterverzeichnissen durchgeführt. Es genügt also im Texture Path den Pfad zum Dosch Design-Produkt im CD-Rom-Laufwerk anzugeben, und alle Image-Maps werden prompt gefunden werden.

Die Beispieldateien und Oberflächendateien können direct in Cinema4D geladen werden indem Sie die *.C4D-Dateien im Cinema4D-Ordner auf der CD-ROM anwählen.

Einsatz von Dosch Textures in anderen Anwendungen

Um die Texturen in anderen Anwendungen zu verwenden (z.B. AccuRender, Allplan FT, Animatek World Builder, Animation Master, ArchiCAD, ArCon, Ashlar-Vellum, AutoCAD, Autodesk VIZ, Blender, Bryce, Carrara, Deep Paint 3D; Electric Image, formZ, Houdini, Maya, MicroStation, Poser, PythaCAD, Shade, Softimage|XSI, solidThinking, SolidWorks, trueSpace, VectorWorks, Vue D'esprit, World Construction Set) laden Sie einfach die verschiedenen Textur-Dateien für die einzelnen Layers/Schichten (siehe 'Kodierung der Dateinamen' oben) in die entsprechende Material-Layer in Ihrer Software. Einige Anwendungen sind in der Lage die Beispieldateien für LightWave3D, 3D Studio MAX oder 3DS, inklusive der Informationen bzgl. der eingesetzten Texturen direkt zu laden.

Dosch Textures products:

Tutorial Nummer <0017-D> ist rechtlich geschützt (Copyright) für Dosch Design GmbH.
Dieses Tutorial darf in seiner kompletten Form weitergegeben werden, bzw. Links darauf gesetzt werden.
Jedoch darf es nicht verändert, abgewandelt oder in Auszügen verbreitet werden.

Unternehmensadresse:

Dosch Design GmbH, Gotthard-Schüll-Str. 14, 97828 Marktheidenfeld, Deutschland - info@doschdesign.com