Online-Version: http://ww3.cad.de/foren/ubb/Forum212/HTML/000132.shtml

(Für diejenigen unter Euch, die mit dem Englischen befreundet sind: gefunden hab ich es auf <u>www.vizdepot.com</u> nach erfolgter kostenloser Registrierung gibt es noch mehr gute Tutorials)

Verzeiht mir bitte die Vielzahl an englischsprachigen Ausdrücken, aber ich arbeite nur mit englischsprachigen adesk-Produkten und habe somit keinen Plan, wie die diversen Dinge auf Deutsch heissen - der Nachteil der Globalisierung - und bevor ich absoluten Blödsinn poste schreibe ich lieber 3 runter, vier nach rechts 😌 🙂

Tutorial erstellt von tunnelbauer@cad.de

1	ERSTELLEN EINES GRUNDGERÜSTS FÜR EINE LANDSCHAFT:	2
2	ERSTELLEN EINER LANDSCHAFT:	3
3	ERSTELLEN EINES BACHES/STRASSE:	4
4	STRASSE/BACH MIT DEM GELÄNDE VERSCHMELZEN	5
5	VERGABE UNTERSCHIEDLICHER MATERIALIEN	. 7

1 Erstellen eines Grundgerüsts für eine Landschaft:

Zeichne dir ein paar beliebige **Splines** (Linien); verschiebe diese auf beliebige Z-Werte (am einfachsten in einer perspektivischen Darstellung).



Bild 1

2 Erstellen einer Landschaft:

Selektiere die unterste Isolinie (am tiefsten liegende Höhenschichtenlinie = das zuvor gezeichnete Spline), wähle im **Create** (Erstellen)-**Reiter** >>> **AEC-Extended** >>> **Terrain**. Setze das Häckchen bei **Stitch Border** und picke die weiteren Operanden (restlichen Schichtenlinien in aufsteigender Reihenfolge.



Bild 2

3 Erstellen eines Baches/Strasse:

(Bei gleichbreiten Gewässern/Strassen ist es am einfachsten).

Zeichne eine weitere Linie, welche die Achse deiner Strasse/deines Baches ist, bei selektierter Linie wechselst du als nächstes auf den **Modify** (Ändern)-Reiter und wählst den Modifikator **Spline Edit** (zu finden unter Patch/Spline Edit - 2. Eintrag im zweiten Abschnitt). Unter Auswahl bei dem Modifikator Spline-Segment wählen (der ganz rechte Button) und unter **Geometry** >>> **Outline** aktivieren (Häckchen bei **Center** setzen), jetzt noch die Breite eingeben und fertig ist der Bach/die Strasse was auch immer... Als Abschluss den Spline noch auf einen Z-Wert verschieben der über dem höchsten Z-Wert der Schichtenlinien liegt und die Spline-Selektion aufheben (zurück zum Hauptobjekt <<< Spline-Segement nochmals anclicken, dass die gelbe Markierung verschindet).





4 Strasse/Bach mit dem Gelände verschmelzen

Selektiere das Geländemodell (Terrain-Objekt) und wähle unter **Create** (Erstellen) >>> **Compound-Object** >>> **ShapeMerge**, anschliessend bei **PickShape** die soeben erstellte Linie.



Bild 4

Ohne jede weitere Veränderung wechsle zum **Modify**-Reiter (Ändern) und selektiere bei den Modfikatoren **Edit Mesh**. Beim Abschnitt **Auswahl** aktivierst du **Face**. Das Ganze sollte jetzt so aussehen:





Wichtig ist, dass jetzt die Faces (Flächen) unterhalb der Strasse rot (selektiert) dargestellt sind. Sollte dies nicht der Fall sein, ist dir in den vorangegangen Schritten ein Fehler unterlaufen. Zu guter letzt scrolle bei **Edit Mesh** ganz nach unten. Hier sollte nun bei Material ID eine andere Material-ID für die selektieren Faces gewählt sein (sollte dies nicht der Fall sein, kann man dies leicht ändern, indem man bei ID den Index erhöht (einmal Pfeil nach oben anclicken). Zur Überprüfung der erfolgreichen Vergabe der Material-ID, clickt man auf **Select By ID**(Auswahl über ID) (ID 1 kann eingestellt bleiben) und dann OK, danach sollte sich die Auswahl invertieren.

5 Vergabe unterschiedlicher Materialien

Zum Rendern bzw. zur Hervorhebung der Unterschiede ist es natürlich sinnvoll unterschiedliche Materialien zu vergeben. Halt, Stop ! Nicht wie gewohnt ! Wir wollen doch professionell arbeiten erlernen.

Aus diesem Grund starten wir den Material-Editor, aktivieren einen Sample-Slot (Schritt 1), click auf *Standard* (Schritt 2), wählt **Multi/Sub-Object** aus (die Abfrage nach dem *Überschreiben des bestehenden Materials* kann mit "Ja" beanwortet werden, wenn man sich sicher ist, kein weiterhin benötigtes Material zu überschreiben) und reduziert zu guter Letzt die Anzahl der Sub-Materialien auf zwei (Schritt 4).





Bei den Materialien vergeben wir ganz einfach zum Testen ein grün und ein grau, weisen dieses *Multi/Sub-Object* Material noch dem Gelände (Terrain01) zu und fertig ist unser Modell.





Viel Spass beim Modellieren !