



KD Max

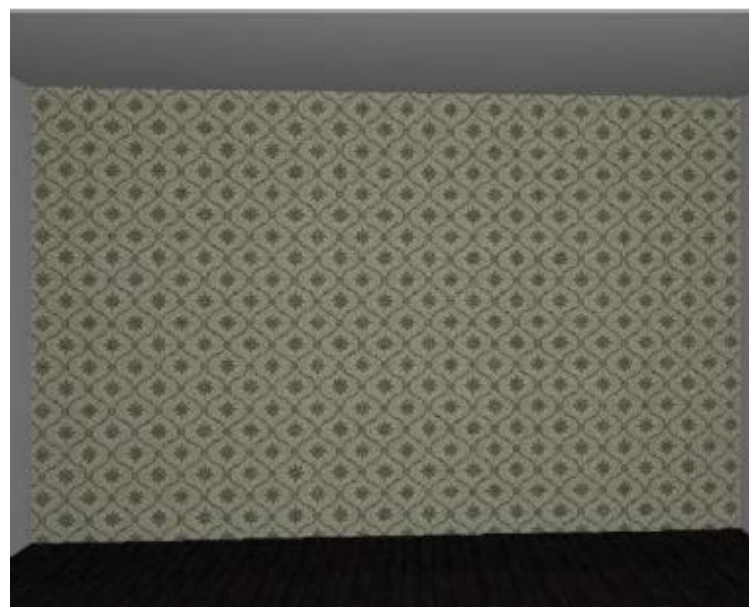
Setări de material și textură
în programul KD Max.

1. DOUĂ MODURI DE PROPRIETĂȚI MATERIALE

Materialul poate fi setat în două moduri:

culoare pură

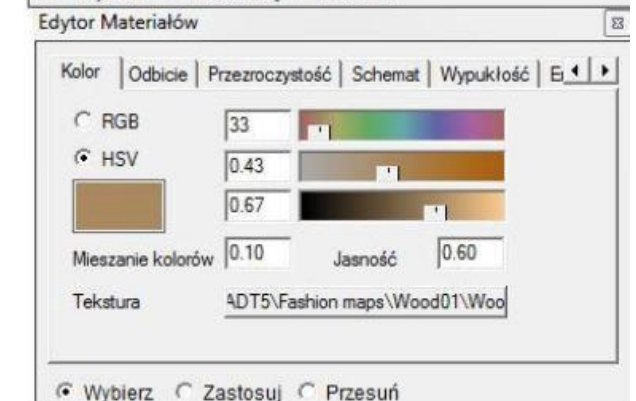
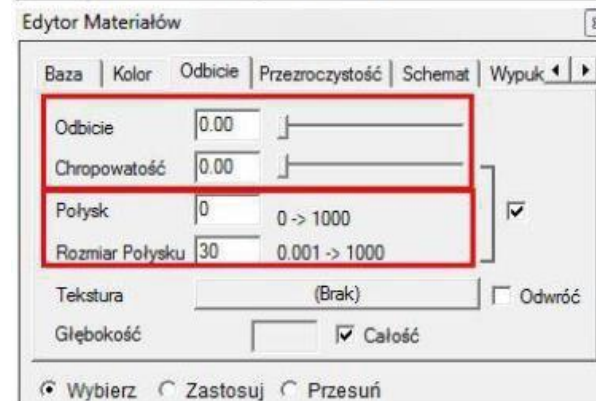
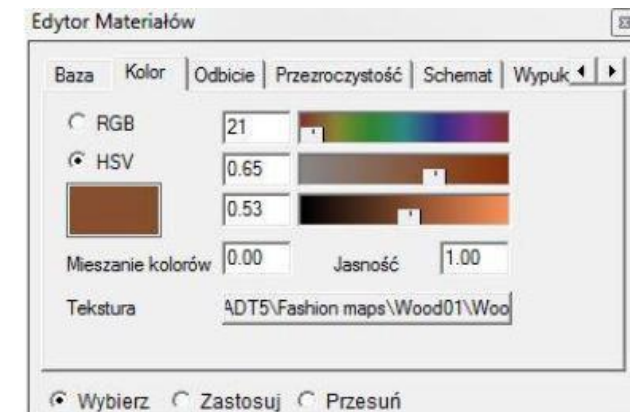
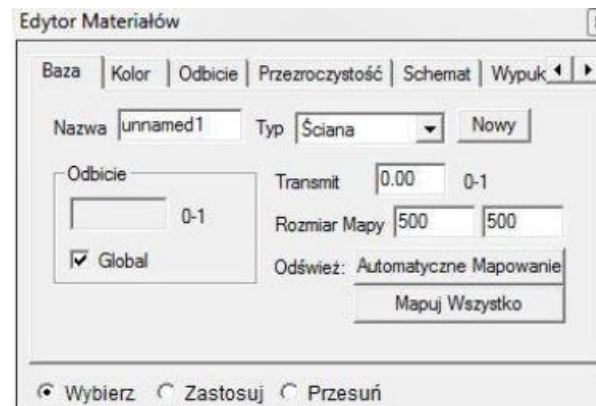
textura



2. PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

Majoritatea proprietăților texturii pot fi obținute folosind cei patru elemente de bază

Acestea sunt: bază, culoare, reflexie și transparență.



2.2 PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

Baze

Nume: Numele materialului în curs de editare.

Tip: Din lista derulantă, puteți selecta unul dintre tipurile de materiale, care diferă în cele atribuite proprietăților fizice.

Transparență: Când lumina vine din partea din față a unui obiect, aceasta trece prin el și aruncă o reflecție difuză. Dacă vederea este de cealaltă parte, subiectul este luminat.

Transparență:

0109



subiectul este



2.3 PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

Baza

Reflecție: la calcularea iluminării, decide cât de multă lumină va fi reflectată de Material.

Dimensiune hartă: vă permite să corecți dimensiunea mapării texturii.

Dimensiunea hărții:

2.4 PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

500x500 1000x1000

Culoarea

RGB: Hue este setat prin editarea culoare roșu, verde și albastru.

Vizibil când este activat obiectului nu i se de textură.

HSV: Editați nuanța, saturația și valorile seta nuanța corespunzătoare.

Amestecul de culori: Setează valoarea saturație a culorii în lumina reflectată.



valorilor de

aplică o culoare

saturației pentru a

pentru nivelul de



Amestecul de culori:

2.4 PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

0.11.0

Culoarea

Luminozitate: Parametru vizibil după pornirea iluminatului. Vă permite să setați luminozitatea texturii.

Luminozitate:



numai



Textură: imaginea selectată care este

utilizată pentru 0.51.0
texturizarea unei suprafețe



date.



2.4 PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

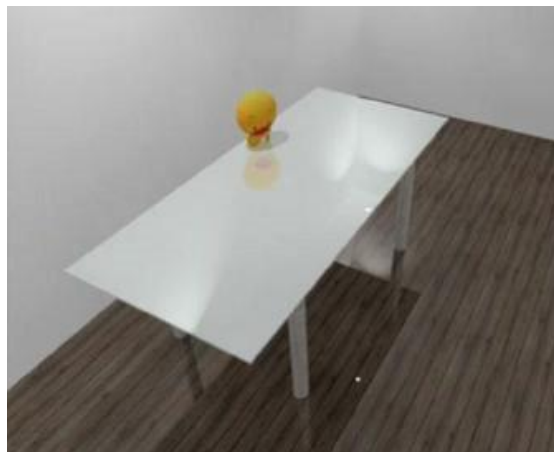
Reflecție

Reflecție: vă permite să vedeți un obiect reflectat în altul. Această funcție se numește reflexie oglindita. O valoare 1 specifică unei oglinzi pure, în timp ce o valoare 0 nu are reflexie.

0



0.4



0.9



Reflecție:

2.5 PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

Reflecție

Rugozitate: Indică gradul de rugozitate al suprafeței. Activ doar la reflecție nu este 0. Un parametru utilizat pentru a crea efectul de reflecție difuză. Când este setat la: Transparență - 0,8, Reflecție - 0,9 Rugozitate:



00.25



Reflecție

2.6 PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

Luciu: Intensitatea efectului de luciu. Acest efect este sensibil numai la următoarele surse de lumină: reflector / caracteristici IES. Reflectarea nu afectează efectul de luciu. **Dimensiunea luciului: Interval de luciu.** Cu setarea:

Gloss - 5

Dimensiune luciu:



2.7 PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

Transparență

Transparență: vă permite să vedeți obiecte în spatele geamului.

Transparență:



0



0.5 0.8

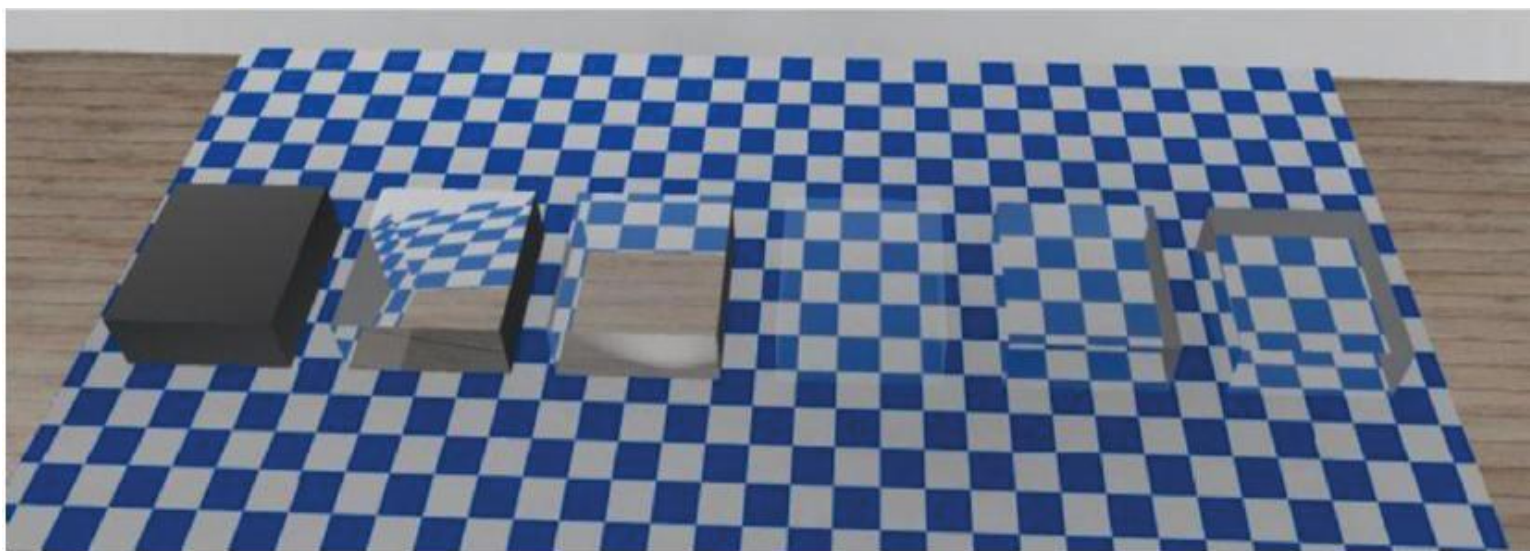


2.8 PARAMETRII DE BAZĂ AI MATERIALULUI

Transparență

Transmitență: obiectele transparente, cum ar fi o lupă, pot induce o rază refracții ușoare.

0.7 0.8 0.9 1.0 1.1 1.28



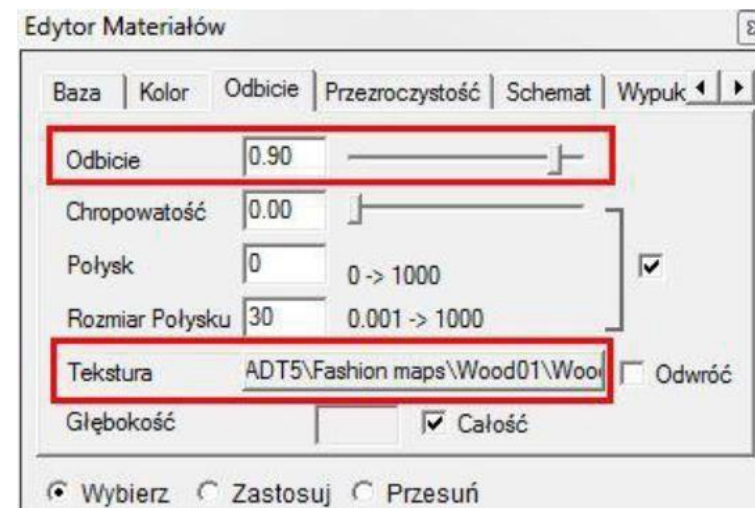
Reflecție >> Textura



3. OPȚIUNI AVANSATE DE EDITARE

Textura de reflexie este un fel de imagine alb-negru care acceptă formate precum JPG, BMP sau TIFF. Pentru a o seta, trebuie mai întâi să specificați o valoare de revenire. Atunci poți alege textura de reflexie.

Când iluminarea este aprinsă, partea albă a imaginii reflectă alte obiecte, în timp ce partea neagră nu. Dacă vrem ca partea neagră să reflecte obiectele, alegem „Inversează”.

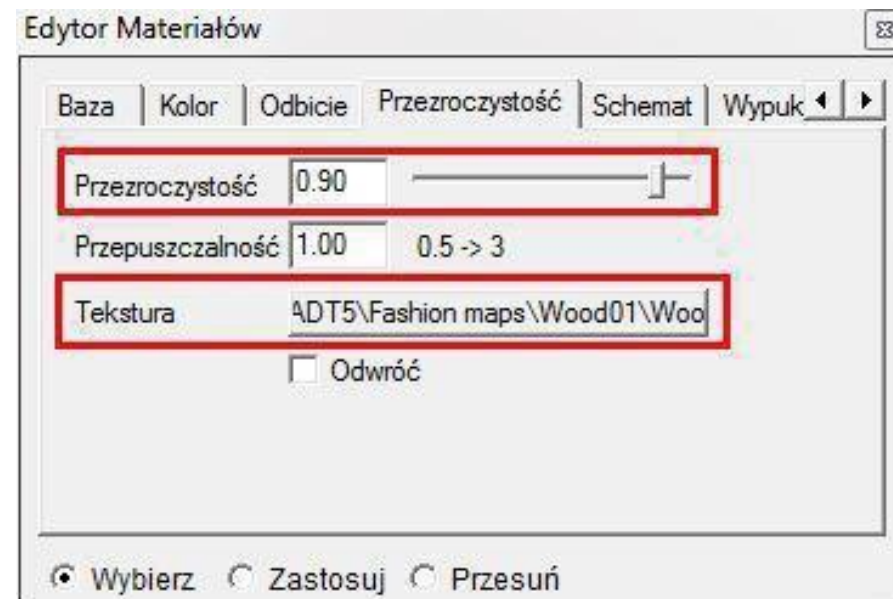


3.2 OPȚIUNI AVANSATE DE EDITARE

Transparență >> Textură

Textura de transparență folosește fișierul sursă pentru a seta transparență diferită zone ale suprafeței obiectului.

Pentru a o seta, trebuie mai întâi să specificați o valoare de transparență. Apoi selectați imaginea alb-negru ca textură de transparență.



Transparență >> Textură

Când iluminarea este activată, părții albe a imaginii i se atribuie valori transparente, în timp ce negru nu. Dacă dorim ca partea neagră să fie transparentă, alegem „Inversează”.



3.3 OPȚIUNI AVANSATE DE EDITARE

Diagramă

Textura modelului funcționează aproape identic cu textura de reflexie. Poate fi folosit pentru modele alb-negru pentru a controla dacă o anumită zonă va fi afișată sau nu. Partea neagră va fi afișată normal, în timp ce protejele nu.



3.4 OPȚIUNI AVANSATE DE EDITARE

3.5 OPȚIUNI AVANSATE DE EDITARE

Convexitate

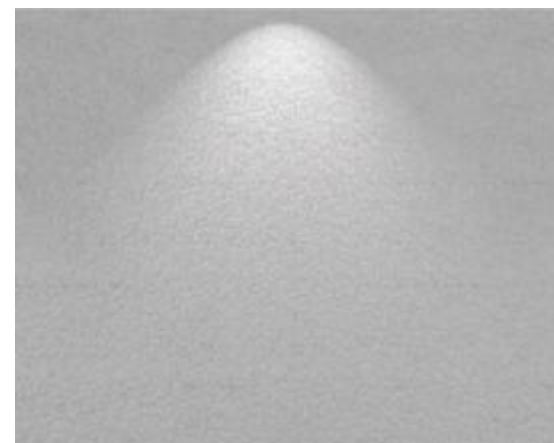
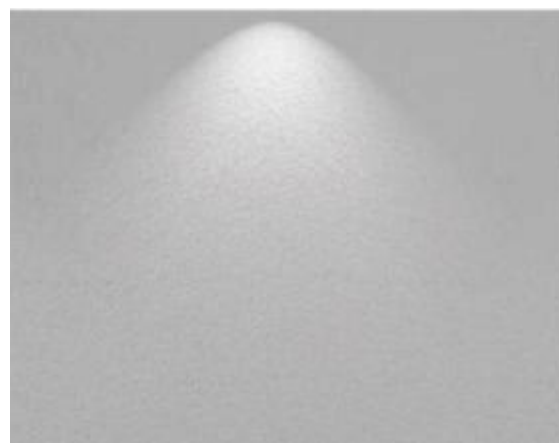
Folosiți pentru a crea efectul de a crea un model concav-convex pe suprafața unui obiect. În prezent, sistemul

0

0.5

1

Convexitate:





KD Max

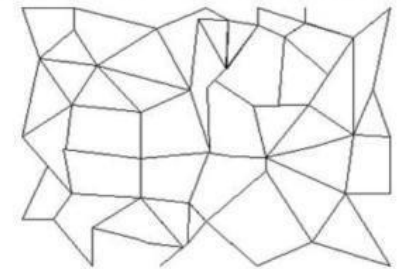
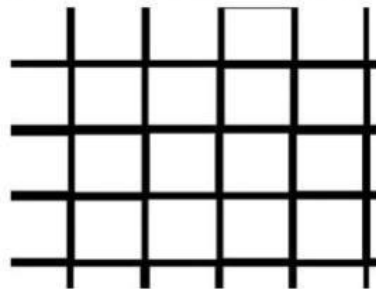
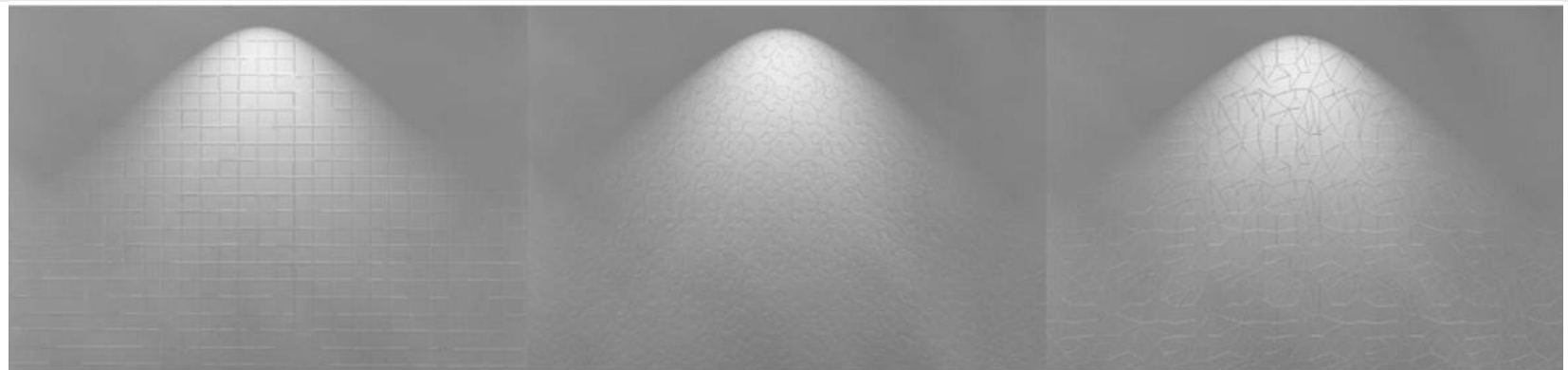
3.7 OPȚIUNI AVANSATE DE EDITARE

Convexitate

Convexitate folosind diferite
texturi.

Emițător

Textura emițătorului este
utilizată pentru a controla
luminozitatea diferitelor părți
ale obiectului. Suportă JPG,
BMP și TIF. Folosește modele
întunecate și luminoase
pentru a controla



Texture

afișarealuminozității sursei de lumină.

Înainte



3.5 OPȚIUNI AVANSATE DE EDITARE

Val

Efectul de undă este folosit pentru a simula o undă.

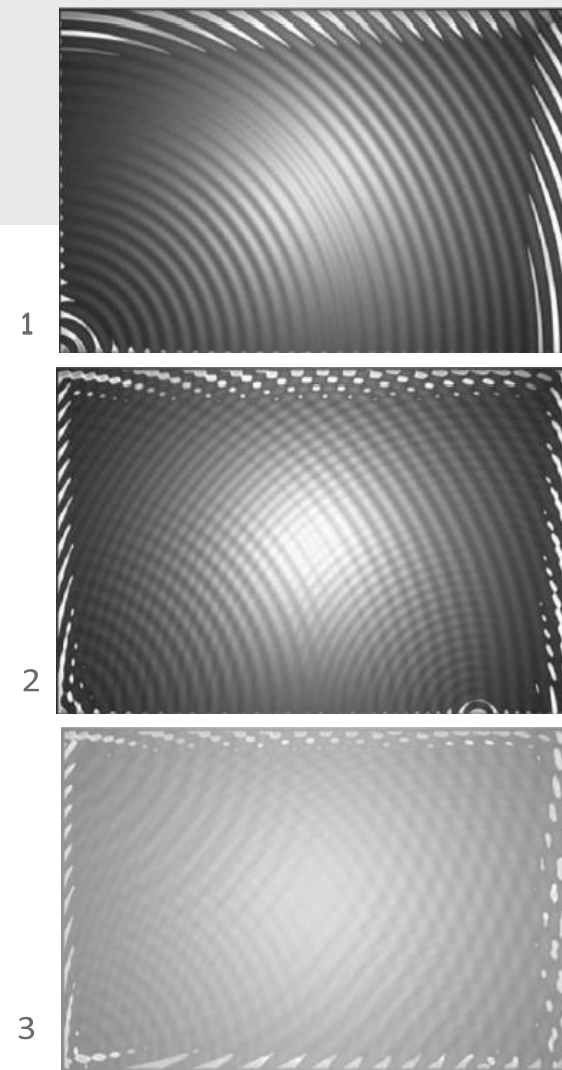
Numere: Definim numărul de puncte din centrul sursei de undă.

Dacă este 1, este „egal cu efectul aruncând o pietricică pe suprafața calmă a lacului”. Dacă este mai mare de 3, practic nu este posibilă localizarea sursei de undă.

Centru: Acestea sunt coordonatele centrului undei. De obicei nu trebuie setat.

Lungime de undă: distanța dintre cele două unde creste.

Amplitudinea undei:



4. CARACTERISTICI SUPLIMENTARE

Corectează textura: determină modul în care textura se potrivește cu suprafața.

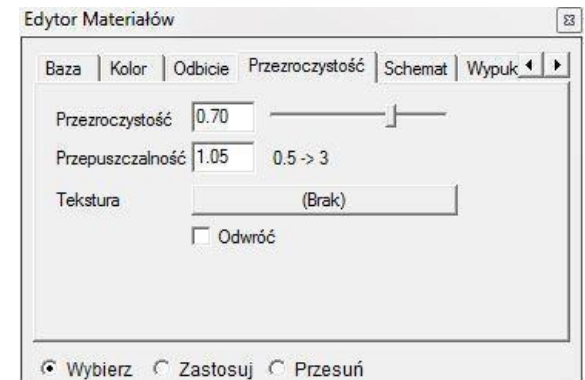
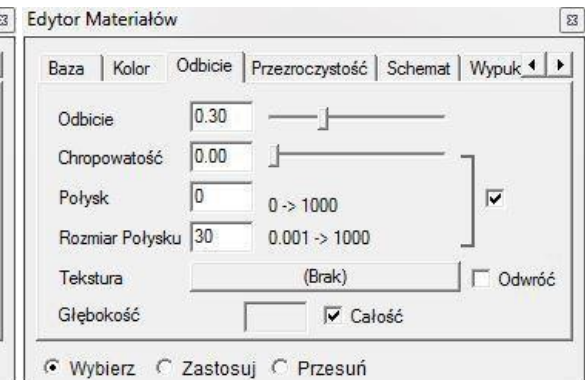
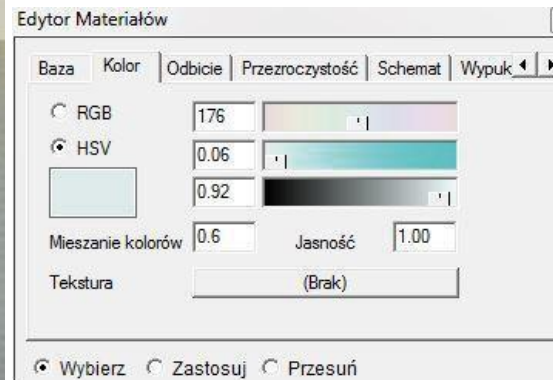
Dimensiunea texturii poate fi întinsa la dimensiunea totală a suprafeței.

Comandă folosită pentru comoditate texturarea suprafeței.

Editați textura: setați parametrii de textură existenți, mobili, rotație, scalare sau oglindire.

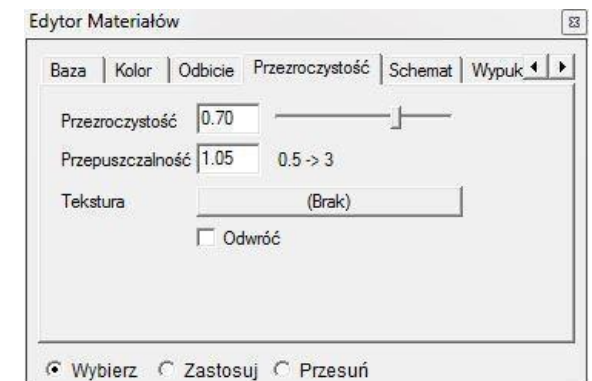
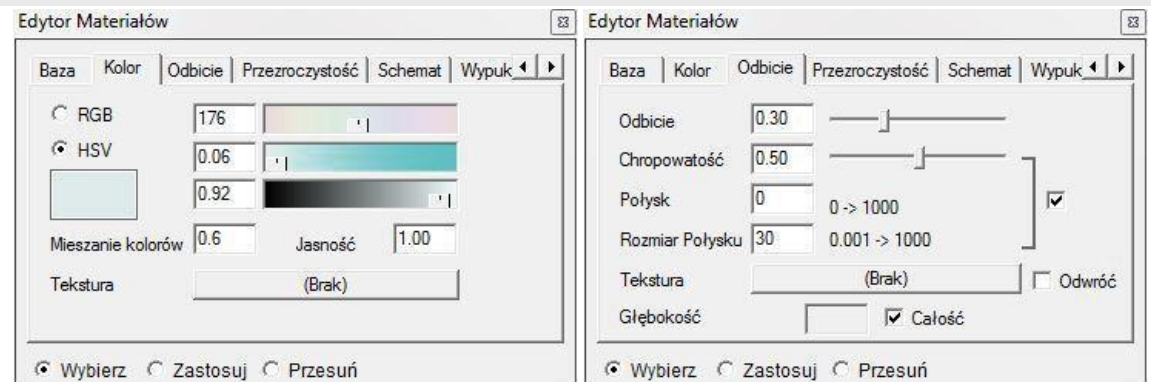
5. SETĂRILE TEXTURILOR MATERIALELOR POPULARE

Sticlă



5.2 SETĂRILE MATERIALE ALE TEXTURILOR POPULARE

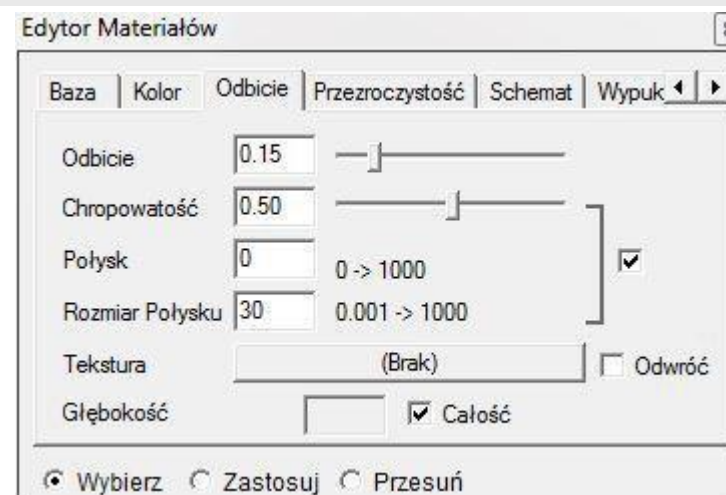
Sticlă
îngelată



5.3 SETĂRILE MATERIALE ALE TEXTURILOR POPULARE

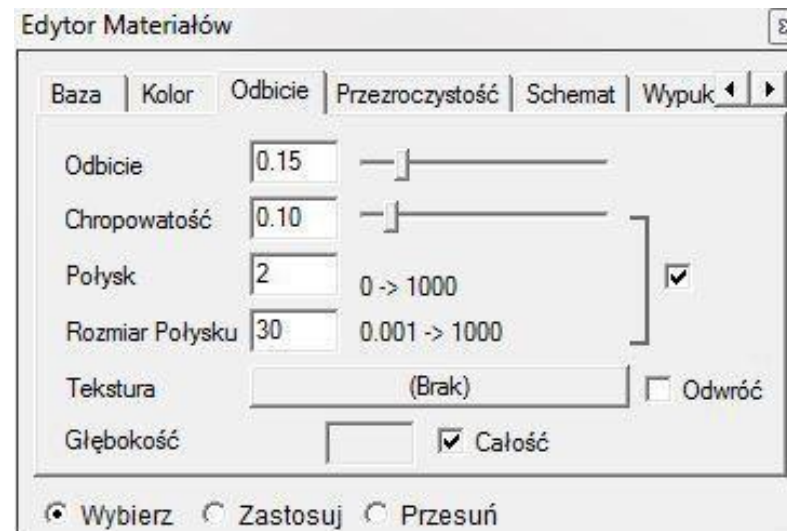


Ceramică



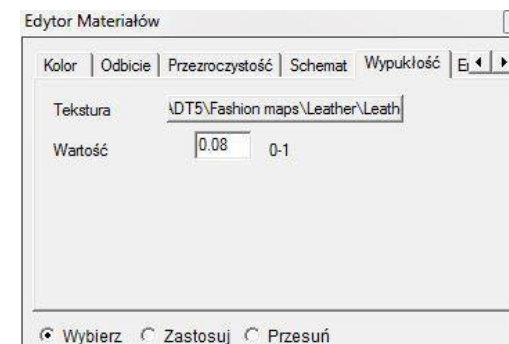
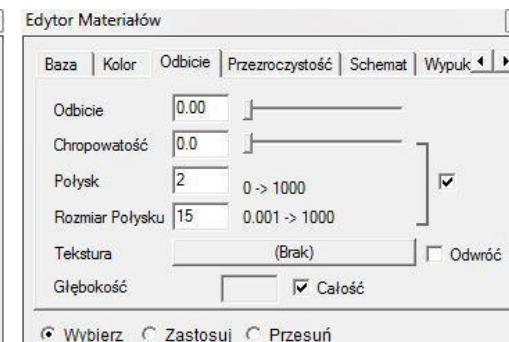
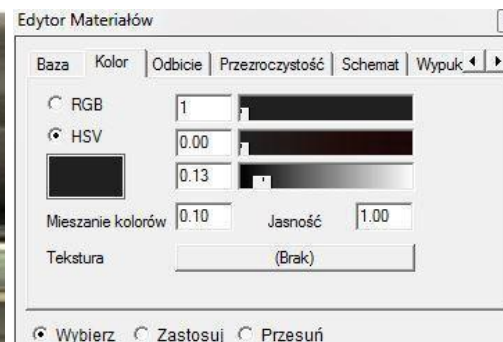
5.4 SETĂRILE MATERIALE ALE TEXTURILOR POPULARE

Marmura



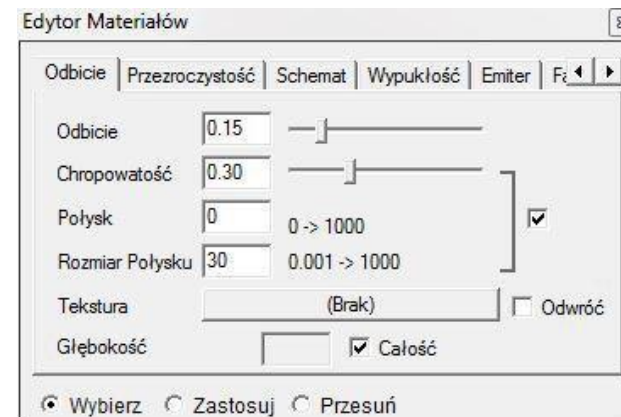
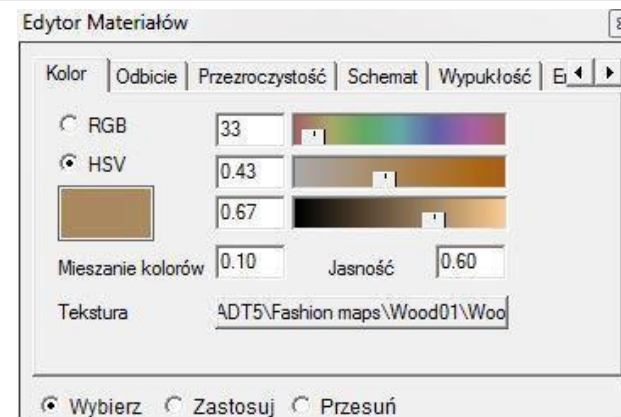
5.5 SETĂRILE MATERIALE ALE TEXTURILOR POPULARE

Piele



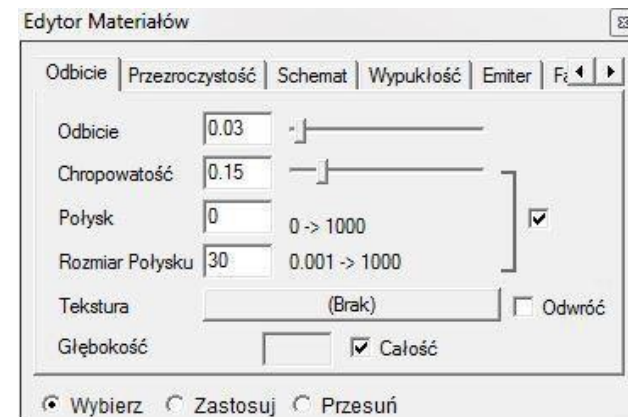
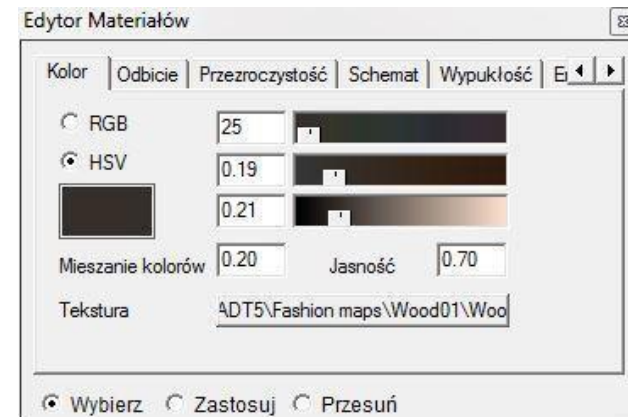
5.6 SETĂRILE MATERIALE ALE TEXTURILOR POPULARE

Perete- Lemn



5.7 SETĂRILE MATERIALE ALE TEXTURILOR POPULARE

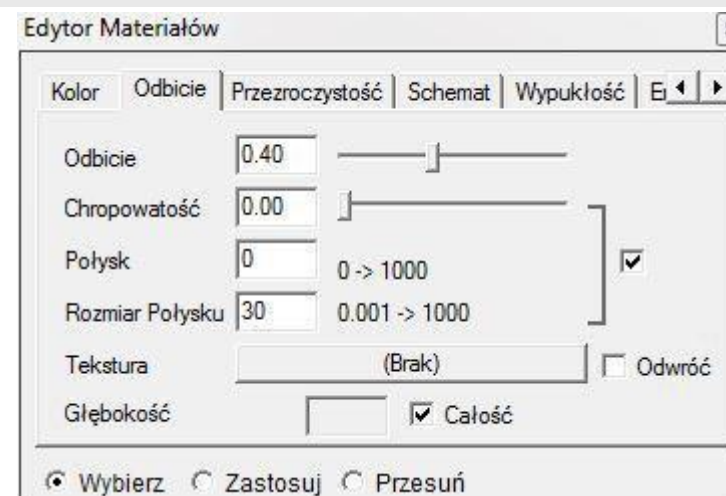
Podea - lemn



5.8 SETĂRILE MATERIALE ALE TEXTURILOR POPULARE

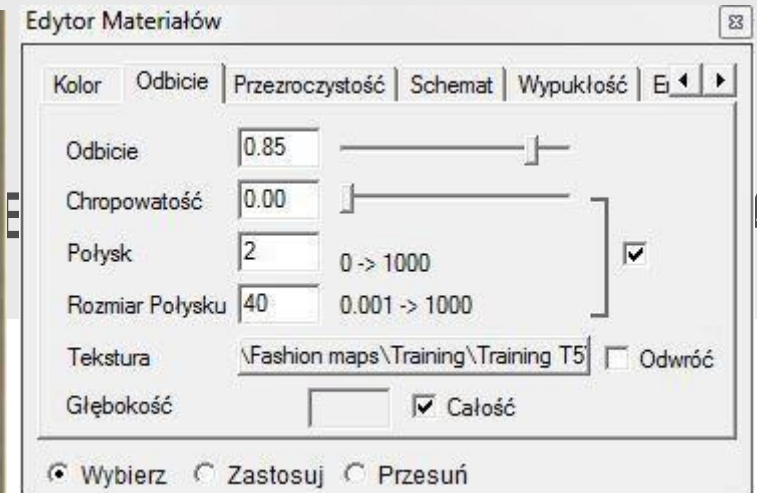


Metal



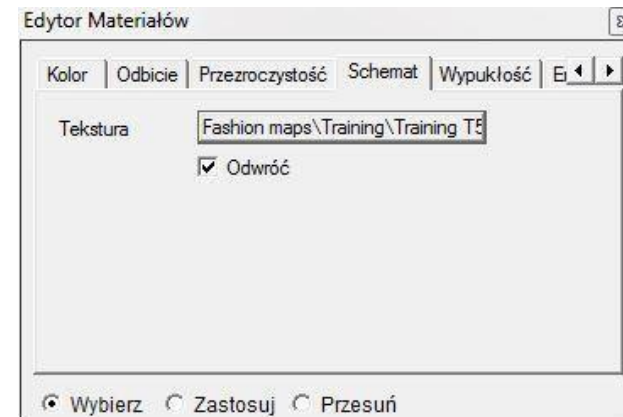
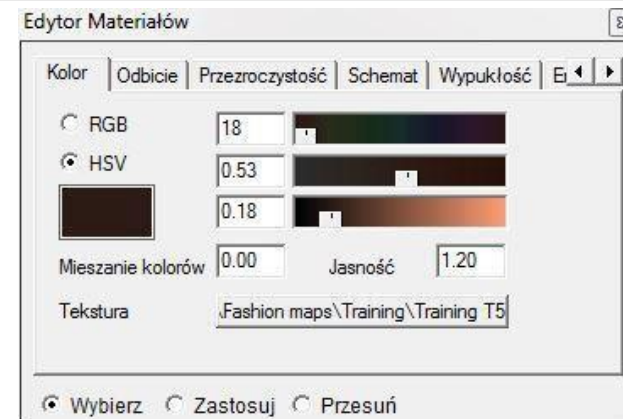
5.8 SETA

Textura Reflecsiei



5.9 SETĂRILE MATERIALE ALE TEXTURILOR POPULARE

Sablon



5.10 SETĂRILE MATERIALE ALE TEXTURILOR POPULARE

Reflectarea
Și convecția texturilor

