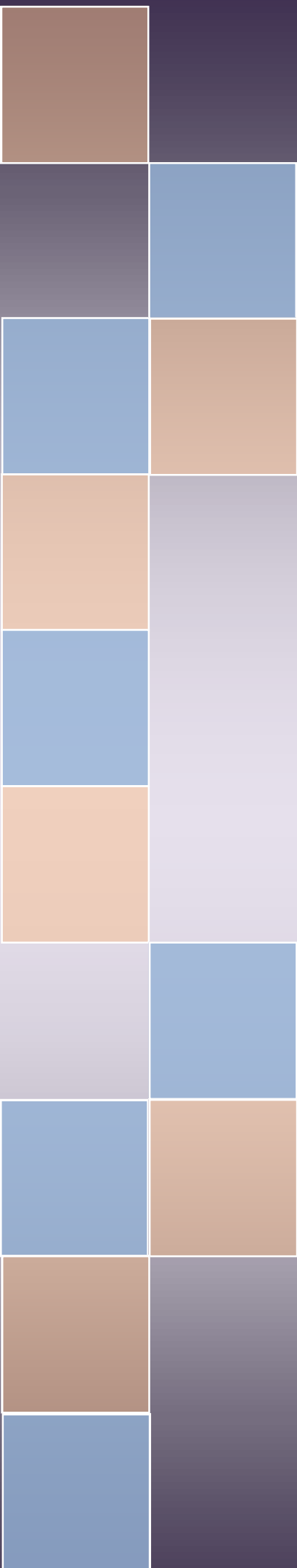
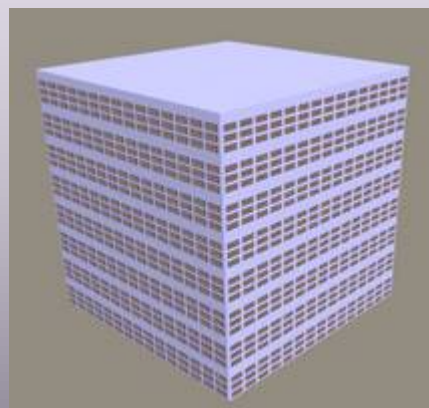


Blender – Add-ons

Material Library

Henricus



Inhalt

1. Installation von Material Library	2
2. Handhabung von Material Library.....	2
3. Ein Beispiel für Modifikationen.....	4

1. Installation von *Material Library*

Material Library ist ein Addon, mit dem Materialien in einer eigenen Bibliothek gespeichert und wieder abgerufen werden können. Die Installation erfordert nur wenige Schritte:

- Klicke auf *File* → *User Preferences* → *Addons* → *Material*
- Setze vor *Material Library* einen Haken. (Hier wird Version 5.7 angewendet.)
- Klicke unten auf **Save User Settings**, wenn du möchtest, dass diese Einstellung auch in Zukunft zur Verfügung steht.

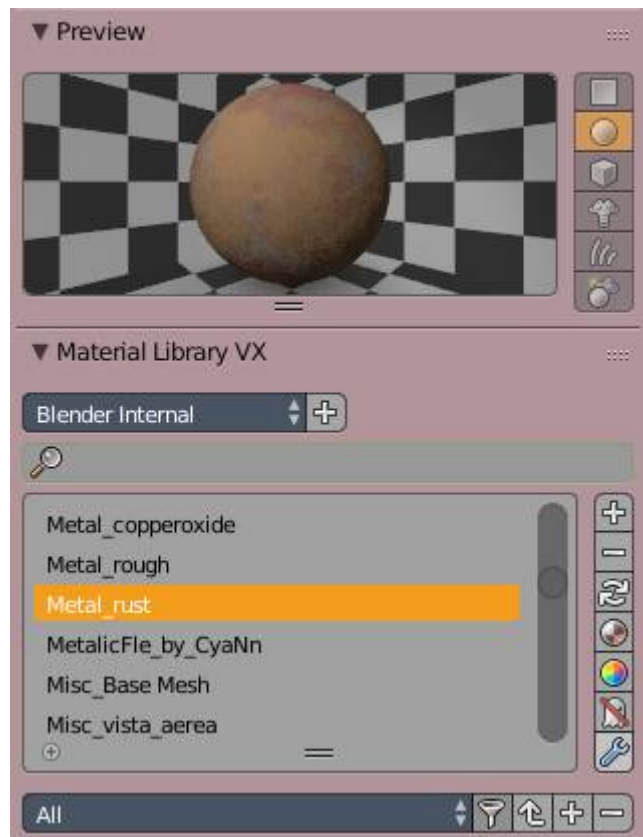
2. Handhabung von *Material Library*

Nachdem du das Add-on installiert hast, steht im Material-Panel (Properties, rechts) ein neues Unterpanel *Material Library VX* zur Verfügung:

- Im ersten Feld (wo standardmäßig *Blender Internal* eingetragen ist) kannst du wählen zwischen



- *Blender Internal* stellt Materialien zur Verfügung, die im Blender Renderer verwendet werden können.
- *Cycles Materials* stellt Materialien zur Verfügung, die im Cycles Renderer verwendet werden können.
- *Cycles Templates* stellt Node-Masken zur Verfügung, die im Cycles Renderer verwendet werden können.



- Im Feld darunter (Lupe-Icon) kannst du einen Suchbegriff für Material eingeben.
- Das große Feld darunter enthält eine Liste der zur Verfügung stehenden Materialien. Was dort angezeigt wird, hängt davon ab, ob ein Filter angewendet wird (s.u.).
- Die Icons rechts neben diesem Listenfeld haben folgende Bedeutung:



Füge der Bibliothek ein neues Material hinzu.



Beseitige ein Material aus der Bibliothek.



Lade die Bibliothek erneut.



Wende das ausgewählte Material aus der Bibliothek an.



Zeige das ausgewählte Material im Preview-Fenster.



Lösche alle nicht verwendeten Materialien, Texturen und Bilder.



Ermöglicht den Import von Materialien aus anderen Projekten.

- Im untersten Feld sind Filter eingetragen. *All* bedeutet, dass kein Filter angewendet wird. Bei der Einstellung Blender International sind vorab keine Kategorien festgelegt; bei der Einstellung Cycles Materials findest du eine Reihe vorab definierter Kategorien.
- Die Icons rechts neben diesem Listenfeld haben folgende Bedeutung:



Der ausgewählte Filter wird angewandt. Im Feld der Materialliste sind nur die Materialien angezeigt, die zu dem Filter gehören. Erneutes Klicken schaltet den Filter aus.



Die ausgewählte Kategorie wird auf das aktuelle Material der Bibliothek angewendet.



Fügt eine neue Kategorie hinzu.




Löscht die aktuell ausgewählte Kategorie

Beispiel: Materialkategorien in Blender Internal

Für die vorgegebenen Materialien sind bei Blender Internal keine Filter eingerichtet. Allerdings haben die Materialien selbst einen Präfix (z.B. Glass_... oder Metal_...), aus dem hervorgeht, welche Kategorie wohl am besten passt.

Jetzt sollen die wichtigsten Kategorien als Filter eingerichtet werden:

- Klicke auf das + in der Filter-Zeile.
- Trage ein *Category* = Metall und klicke auf OK.
- Wähle als Kategorie Metall aus.
- Gehe die Liste durch und drücke bei jedem Material mit dem Präfix *Metal* das Icon .
- Wiederhole das Verfahren für Glass und die übrigen Kategorien.

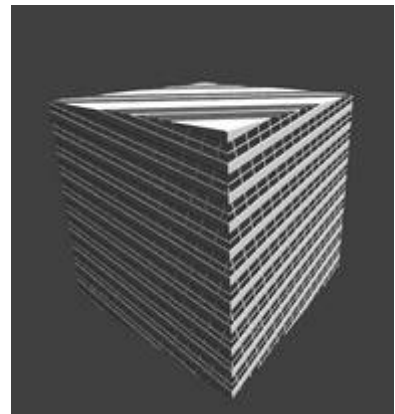


3. Ein Beispiel für Modifikationen

Wenn du bei den Materialien für Cycles den Node Editor öffnest, wirst du feststellen, dass manche Materialien recht kompliziert aufgebaut sind. Bei genauer Inspektion wirst du aber feststellen, wie die Wirkungen zustande kommen. Das ist dann auch die Voraussetzung für Veränderungen.

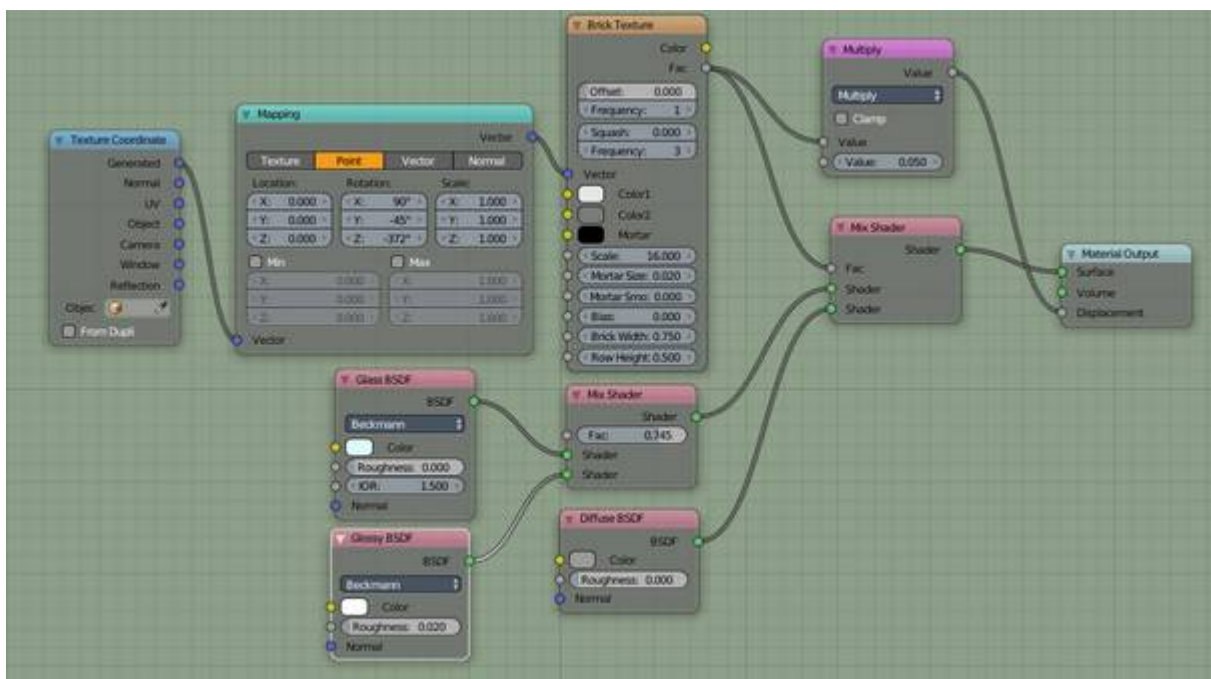
4

Wenn du z.B. auf einen Würfel das Material Building anwendest, ist dies das Ergebnis: Du erkennst verschiedene Stockwerke und Fensterrahmen in den einzelnen Stockwerken.



Aber warum ist das Ganz so schief? Und warum sehen wir als Farben nur Weiß und Grau?

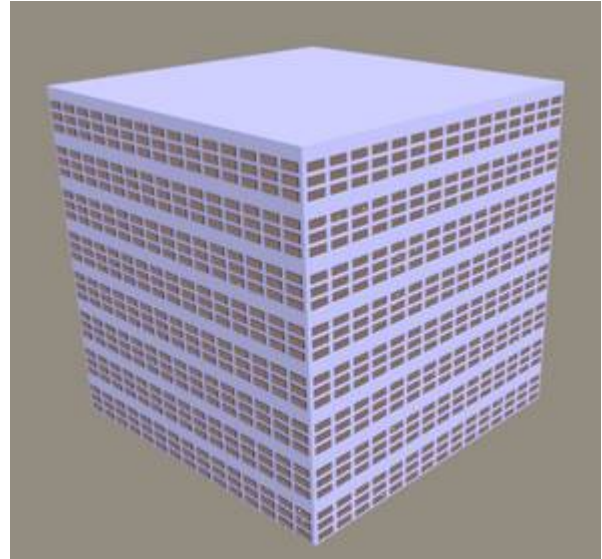
Die Nodes sehen so aus:



- Gerade Stockwerke: Setze im Mapping Node den Wert für *Rotation Z* = 0.0.
- Mehr/weniger Stockwerke:
 - Verändere im *Mapping* Node den Wert für *Scale*. Oder
 - Verändere im Node *Brick Texture* den Wert für *Scale*.
- Farben von Mauern und Fensterrahmen: Verändere im Diffuse-Shader (unten) *Color*.
- Farben von Fenstern: Verändere im Glossy-Shader (unten) *Color*.
- Dicke der Fensterrahmen: Verändere im Node *Brick Texture* den Wert für *Mortar Size*.
- Anzahl der Fenster: Verändere im Node *Brick Texture* den unteren Wert für *Frequency*.
- Verschiebung der Stockwerke: Verändere im Node *Brick Texture* den Wert für *Squash*.

Der Würfel könnte also auch so aussehen:

Du kannst die verschiedenen neuen Konfigurationen abspeichern und dir auf diese Weise eine eigene Kategorie Building schaffen, in der die einzelnen Ausprägungen zusammengefasst sind.



Die übrigen Materialien solltest du selbst erkunden und ggf. modifizieren.