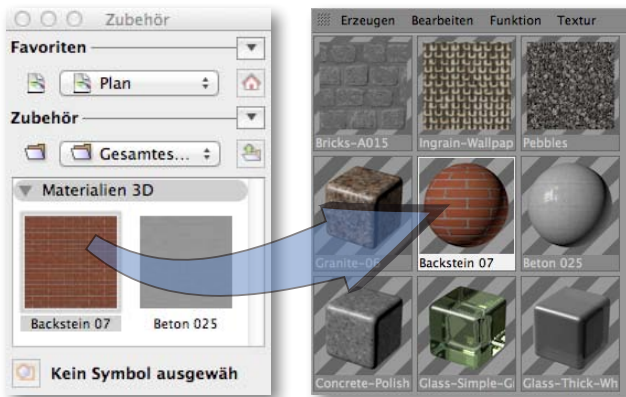


# Tipps+Tricks: Material an CINEMA 4D übergeben

Sie wollen ein Modell aus Vectorworks in CINEMA 4D exportieren und dort die Qualität spezieller CINEMA 4D-Materialien für hochwertige 3D-Renderings nutzen. Es gibt verschiedene Varianten, wie Sie bereits in Vectorworks definieren können, welchen Objekten später in CINEMA 4D welche Materialien zugewiesen werden: Sie können einem Objekt dazu entweder ein Renderworks-Material zuweisen, es mit einer Farbe versehen oder es in einer speziellen Klasse ablegen.

## Materialübergabe mit Renderworks

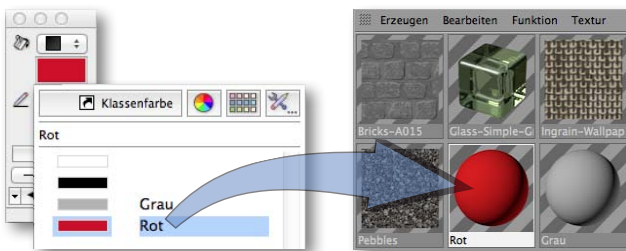
Besitzen Sie Renderworks, werden die Materialien, die Sie Objekten zugewiesen haben, verlustfrei nach CINEMA 4D exportiert. Haben Sie z. B. einer Wand ein Renderworks-Material namens „Backstein“ zugewiesen, wird in CINEMA 4D ein Material mit dem gleichen Namen und den gleichen Eigenschaften angelegt. Dieses Material kann dann in CINEMA 4D problemlos weiter bearbeitet oder ersetzt werden.



Material „Backstein 07“ in Vectorworks      Material „Backstein 07“ in CINEMA 4D

## Materialübergabe mit Farbnamen

Haben Sie kein Renderworks-Material zugewiesen, können Sie die Materialdefinition auch über die Farbnamen von Objekten steuern. Wurde in Vectorworks einem Objekt eine Farbe mit Namen zugewiesen, dann wird in CINEMA 4D ein Material mit der gleichen Farbe und dem gleichen Farbnamen angelegt. Für eine Wand, die eine rote Farbe mit dem Namen „Rot“ hat, wird z. B. ein Material in der gleichen Farbe erzeugt, das

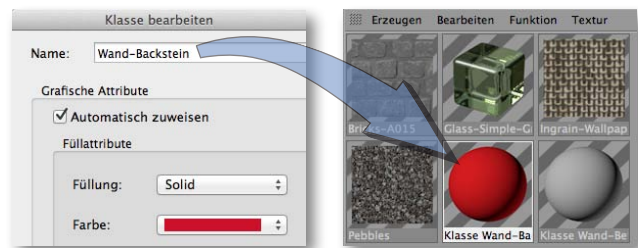


Farbname „Rot“ in Vectorworks      Material „Rot“ in CINEMA 4D

ebenfalls den Namen „Rot“ hat. Die einfarbigen Materialien können dann in CINEMA 4D durch hochwertige Materialien ersetzt werden.

## Materialübergabe mit Klassennamen

Haben Sie den Objekten in Vectorworks weder ein Material noch eine Farbe mit einem Namen zugewiesen, kann der Klassenname für die Materialdefinition verwendet werden. Dazu müssen Sie für die verwendeten Klassen im Dialogfenster „Klasse bearbeiten“ im Bereich „Graphische Attribute“ die Option „Automatisch zuweisen“ einschalten. Beim Export wird in diesem Fall ein Material mit dem Namen der Klasse angelegt.



Klassenname „Wand-Backstein“ in Vectorworks

Material „Klasse Wand-Backstein“ in CINEMA 4D

So erhält eine Wand, die in der Klasse „Wand-Backstein“ abgelegt ist, in CINEMA 4D ein Material mit dem Namen „Klasse Wand-Backstein“. Auf diese Weise kann man allen Objekten einer Vectorworks-Klasse in CINEMA 4D in einem Schritt das gleiche Material zuweisen.

## Materialübergabe mit Farbnummer

Wurde einem Objekt weder ein Material, noch eine Farbe mit Namen und auch keine Klasse mit automatischer Attributzuweisung zugewiesen, wird in CINEMA 4D ein Material mit der gleichen Farbe angelegt, dessen Name die RGB-Werte der Farbe enthält. Für eine Wand, die eine rote Farbe hat, wird z. B. ein Material in der gleichen Farbe mit dem Namen „Farbe (214, 29, 33)“ erzeugt.

Wie Sie eine Farbe mit Namen anlegen, ist in der Vectorworks-Hilfe im Kapitel „Attribute“, Abschnitt „Farben“ beschrieben.

In Vectorworks 2013 gibt es zwei Exportbefehle für CINEMA 4D (Menü „Datei“ → Untermenü „Export“). Allgemeine Informationen zur Funktionsweise dieser Befehle finden Sie im Tipp und Trick Nr. 56.

Wie Sie Materialien in CINEMA 4D nach dem Export am besten ändern oder ersetzen, wird in Tipp und Trick Nr. 67 ausführlich erläutert.