

Tipps+Tricks: Material in CINEMA 4D ändern

Ausgangssituation

Sie haben Ihr Vectorworks-Modell mit dem Befehl „Export CINEMA 4D (nur 3D)“ in CINEMA 4D exportiert und wollen die Objekte in CINEMA 4D mit hochwertigen Materialien aus der CINEMA-4D-Bibliothek versehen. Dabei gibt es verschiedene Vorgehensweisen, die jeweils unterschiedliche Vor- und Nachteile haben.

Arbeitsweise

Haben Sie in Vectorworks z. B. Ihren Außenwänden ein Material, eine Klasse oder eine Farbe namens „Grau“ zugewiesen, wird in CINEMA 4D ein Material mit dem gleichen Namen angelegt. In CINEMA 4D können Sie jetzt sehr einfach alle Objekte, die das Material „Grau“ haben, mit einer hochwertigen CINEMA-4D-Betontextur versehen. Dafür gibt es drei verschiedene Vorgehensweisen:

Material ersetzen

Sie ersetzen das Vectorworks-Material komplett durch ein CINEMA 4D-Material (z. B. „Beton“). Ziehen Sie dazu im Material Manager (üblicherweise unten im Programmfenster) mit gedrückter Alt-Taste das Material „Beton“ auf das Material „Grau“. Das Material „Grau“ wird durch das Material „Beton“ ersetzt.

Diese Vorgehensweise hat allerdings den folgenden Nachteil: Nehmen Sie nachträgliche Änderungen an der Vectorworks-Datei vor und aktualisieren das bereits in CINEMA 4D bearbeitete Modell mit dem Befehl „Mit CINEMA 4D öffnen“, behalten die in Vectorworks dazugezeichneten Objekte das Material „Grau“ und erhalten nicht automatisch das Material „Beton“.



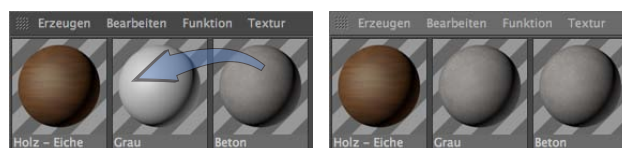
Gedrückte Alt-Taste: Das Material „Grau“ wird durch das Material „Beton“ ersetzt.

Material ändern

Sie können Objekten mit dem Material „Grau“ auch ein CINEMA-4D-Material zuweisen, indem Sie im Material Manager mit gedrückter Alt-Taste und zusätzlich gedrückter Kontrolltaste das Material „Beton“ auf das Material „Grau“ ziehen. Das Material „Grau“ wird dann nicht ersetzt, sondern so geändert, dass es genau gleich aussieht wie das Material „Beton“. Sie erkennen dies daran, dass es die Eigenschaften des Materials „Beton“ erhält, aber seinen Namen beibehält.

Auf die gleiche Weise wird ein Material übrigens geändert, wenn Sie das Material mit den gewünschten Eigenschaften aus dem Content Browser (üblicherweise rechts im Programmfenster) auf ein Material im Material Manager ziehen.

Der Vorteil dieser Methode: Wenn Sie das Modell in Vectorworks nachbearbeiten und die Änderungen mit dem Befehl „Mit CINEMA 4D öffnen“ in CINEMA 4D übertragen, werden auch neue oder bearbeitete Objekte mit dem Material „Grau“ automatisch mit dem CINEMA-4D-Beton dargestellt.



Gedrückte Alt- und Kontrolltaste: Das Material „Grau“ erhält die Eigenschaften des Materials „Beton“.

Material mit dem Befehl „Material Exchange“ austauschen

Sie tauschen mit dem Befehl „Material Exchange“ (Menü „Funktion“ im Material Manager) auf einen Schlag alle Materialien in einer CINEMA-4D-Datei durch gleichnamige Materialien aus einer anderen Datei aus. Sie können zu diesem Zweck eine Vorgabematerial-Datei mit Ihren perfekten Materialien für Parkett, Beton, Glas usw. anlegen. Sie müssen nur darauf achten, dass die Vectorworks-Materialien/Farben/Klassen, die Ihren Objekten zugewiesen sind, dieselben Namen haben wie die „perfekten“ Materialien in der Vorgabedatei. Bei dieser Vorgehensweise werden die Materialien übrigens geändert und nicht ersetzt, was den Vorteil hat, dass neue Objekte aus Vectorworks automatisch mit dem richtigen CINEMA-4D-Material dargestellt werden.

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

Wie in Vectorworks Materialien für den CINEMA-4D-Export definiert werden, wird in Tipp und Trick Nr. 66 ausführlich erläutert.