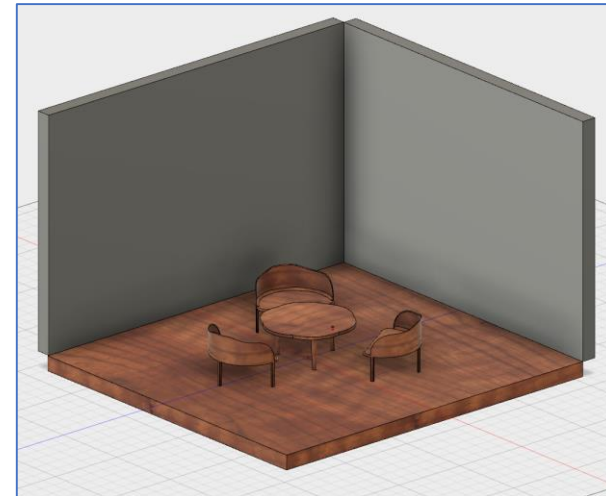


Övning – Förse solidens yta med ett foto

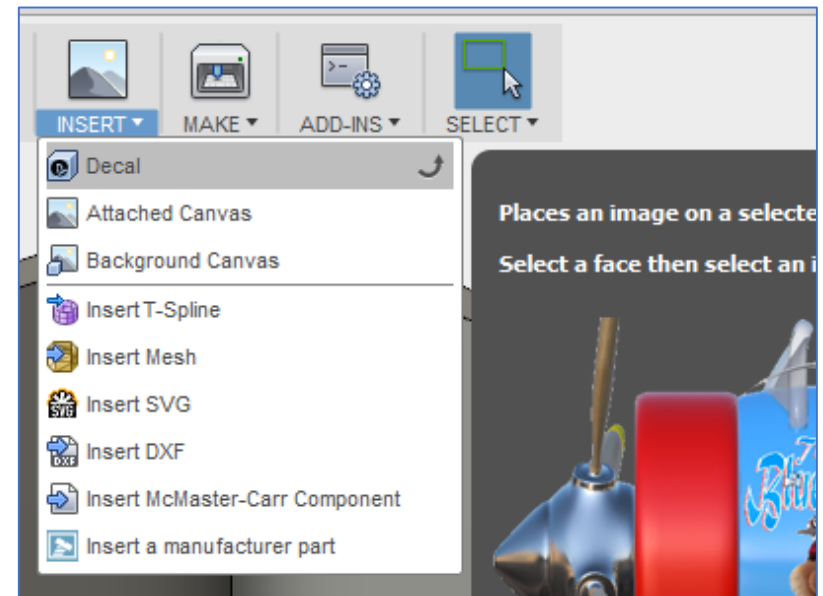
Vi har tidigare lärt oss att förse våra modeller med ett material. Sittgruppen och golvet i exemplet till höger har fått en trä-struktur.

Väggarna är gråa och vi skall nu tapetsera en av väggarna med ett fotografi från vårt eget bild-bibliotek.

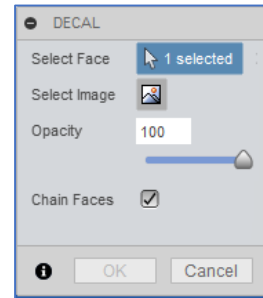
Rita upp en vägg eller använd dig av exemplet som finns i Muff-foldern.



Välj Insert/Decal från huvudmenyn.



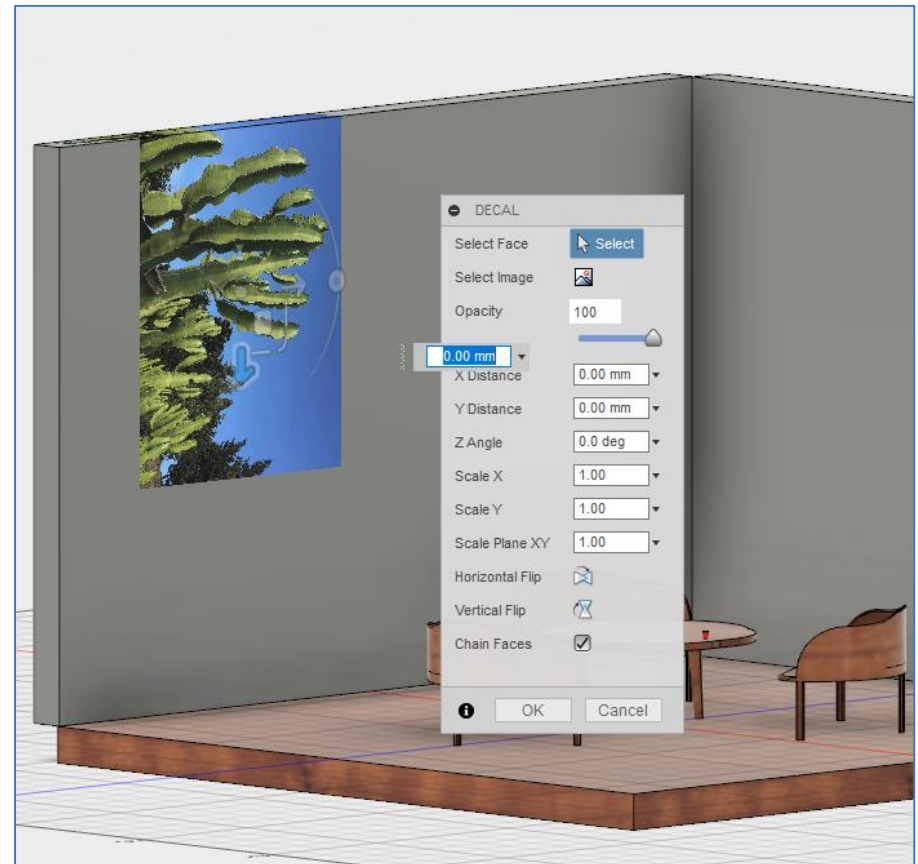
Dialogrutan Decal visas och efterfrågar en yta samt en bild från hårddisken.



Efter att ha pekat ut en yta i min modell samt en bild från disken utökas dialogrutan.

Vi inser att bilden måste roteras, vilket vi gör genom att vrida bilden 90 grader med hjälp av Z Angle.

Sedan skalar vi hela bilden med Scale Plane XY, så att hela vår yta täcks.

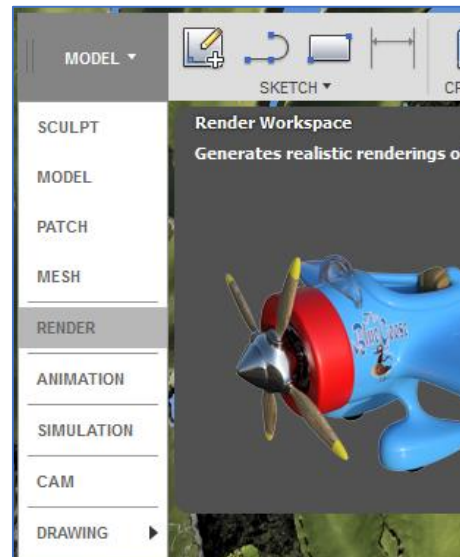


Vrid runt scenen, zooma in och skapa en bra betraktelsepunkt.



Bilden är bra, men kan göras ännu bättre genom att gå till Renderings-läget. Som förval står Fusion i Model-läget, men kan ändras till Render-läge genom att välja detta i huvudmenyn.

Rendering innebär att glans, matthet, skuggor, ljus och blänk adderas modellen och bilden blir mer realistisk.



Fusion ändrar nu karaktär och meny-system.

Välj knappen Render.

Dialogrytan Render settings öppnas och man får nu möjligheten att styra upp sin bild vad gäller storlek och typ.

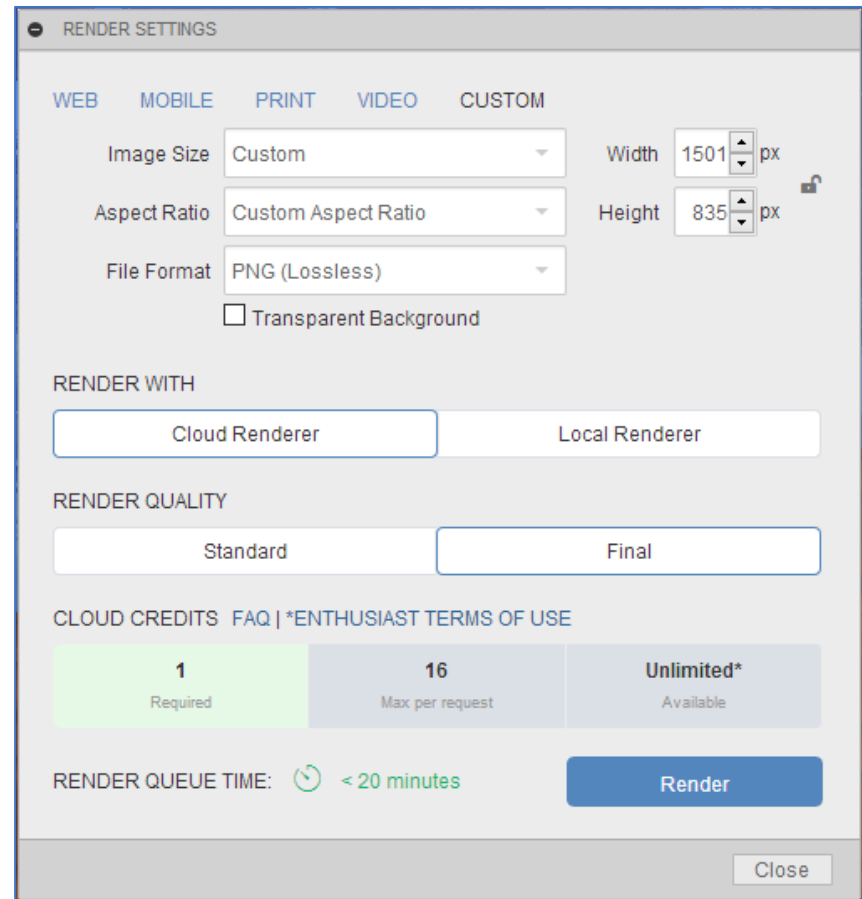
Det går också att välja om jobbet skall ske i molnet eller på den lokala datorn.

Väljer man molnet så kan man fortsätta jobba utan att tynga ner den egna datorn med renderingsjobbet. Beroende på belastningen kan det gå olika fort.

I detta lilla exempel väljs lokal dator med fördel.

Kvaliteten styrs med Standard eller Final.

Jobbet startas genom att välja knappen Render.



Arbetet visas som exempel längst ner på skärmen. Klickar man på en visas mer information om processen. Då renderingen är färdig kan bilden sparas ner på hårddisk.

