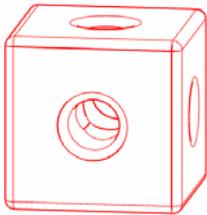


## MATERIAL



Nun wollen wir das Material des Spielwürfels, etwa Holz, definieren. Dazu öffnen wir mit **Funktionen – Visualisierung – Rendern** die Symbolleiste **Rendering-Funktionen** und

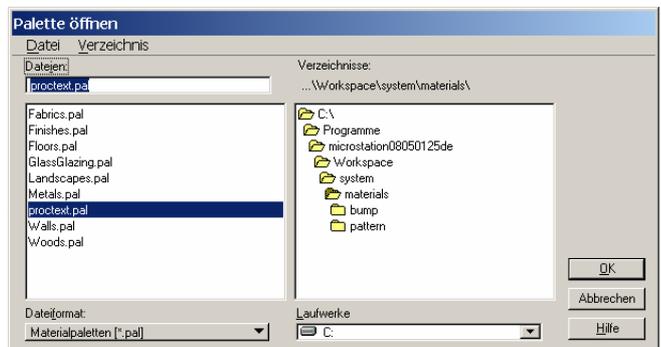


wählen das Werkzeug **Material definieren**.

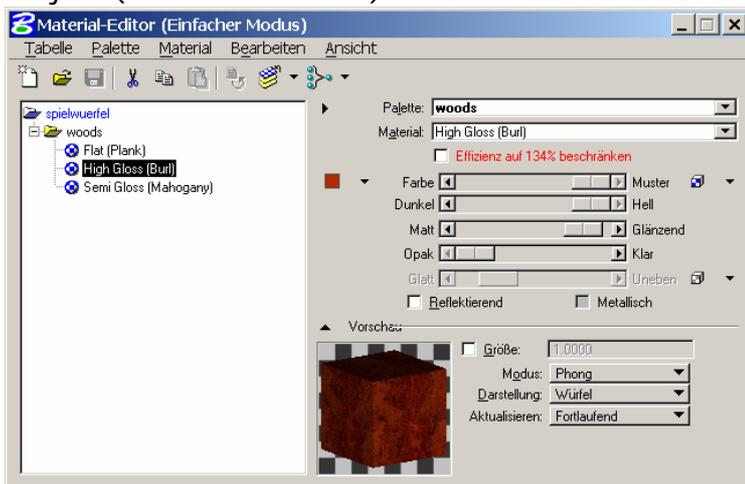
In dem Funktionsfenster des **Material-Editors** öffnen wir mit **Palette - Öffnen** oder durch Anklicken der Ikone eine Palettendatei (\*.pal), in der die Materialdefinitionen (Materialpaletten) gespeichert sind.



Im Verzeichnisfenster wählen wir die Datei Woods.pal aus. (Für die Auswahl der Palettendatei befinden wir uns automatisch in dem Unterverzeichnis, in dem die mit MicroStation mitgelieferten Palettendateien liegen.)



Nun erscheint im Material-Editor die Liste der in der Palettendatei enthaltenen Materialien. Nach Anklicken eines Materials – etwa High Gloss (Burl) (Wurzelholz) – erscheinen rechts die Materialdefinitionen und eine Materialvorschau. Dort können wir mit Rollbalken noch den Schattiermodus und das Objekt (etwa einen Würfel) der Vorschau einstellen.



Mit dem Menüpunkt **Material - Zuweisen** (oder durch Anklicken der Ikone) erscheint das Funktionsfenster **Material zuweisen**. Nach Anklicken des gewünschten Objektes wird allen Objekten einer Ebene mit derselben Farbe das ausgewählte Material zugewiesen.



*Hinweis: Die Zuordnung des Materials geschieht also durch Ebenen- und Farbnummer und alle Objekte in derselben Ebene mit derselben Farbe haben dann dieses Material. Theoretisch ist es mit dem Menüpunkt **Material - Anhängen** auch möglich Objekten derselben Ebene verschiedene Materialien zuzuweisen, dies ist aber nicht empfehlenswert.*

Die Frage beim Schließen einer Ansicht oder der Datei, ob die Materialdefinitionen in der Datei \*.mat (mit demselben Namen wie die Zeichnungsdatei) gespeichert werden sollen, beantworten wir mit JA. **Damit diese Definitionen nicht verlorengehen, muss man also beim Sichern von Zeichnungsdateien \*.dgn immer auch die zugehörigen Materialdateien \*.mat sichern.**