

## 2. März 2017 – Tutorial / Aufgabe bis zum nächsten Mal

### Erstellen Sie eine Gebäude-Fassade mit einem Layered Maxwell Material

Das Material sollte **aus mehreren Material-Ebenen** (Layer / BSDFs) bestehen, die mittels **«Layer Masks»** übereinander geschichtet wurden.

Nutzen Sie die die unten stehenden und/oder weitere Komponenten / Eigenschaften nach Bedarf:

- Layer Mask, um der darunter liegende Material-Layer partiell zu sehen
- Color Map als Materialfarbe und Highlightfarbe
- Bump Map und Normal Map für Unebenheiten
- Displacement Map für geometrische Relief-Effekte
- Roughness Map für Variationen in der Oberflächen-Rauheit, etc.

Verwenden Sie **nur eigene Maps / Texturen** (selber fotografiert, gemalt)

Nutzen Sie die die Arkaden-Geometrie, die Beleuchtung is frei

#### **Kriterien:**

Idee, Eigenständigkeit: 3Pt.

Plausibilität der Materialeigenschaften, Skalierung der Texturen: 3Pt.

Beleuchtung: 3 Pt.

A4-Farbdruck mit Bild, Name, E-Mail