



## Pressemitteilung

Bonn, 28. Mai 2019

### PBRtist 1.0 verfügbar

PBRtist erstellt unter macOS 3D-Materialien auf Basis von Physically Based Rendering (PBR) für eine möglichst optimale Darstellung. Dazu ist ein Bild per Drag & Drop in das Scene View der Software zu ziehen. Anschließend wird die Materialeigenschaft konfiguriert und das fertige PBR-Material exportiert, sodass es sich in Blender, Cheetah3D, SceneKit und ARKit nutzen lässt.

PBRtist bietet vielfältige Einstellmöglichkeiten, so dass aus Fotos realistische Materialien für alle Anwendungen im Bereich der Computer Grafik entstehen.

PBRtist ist eine native, dokumentenbasierte macOS App. Die komplett in Swift programmierte App erfordert mindestens macOS 10.13. PBRtist nutzt Apple's Grafikschnittstelle „Metal“ und erfordert eine entsprechende GPU-Unterstützung. Die Benutzeroberfläche und Hilfe ist nur in Englisch verfügbar.

PBRtist kann als kostenfreie Demo-Version im Internet unter <https://even-u.com> geladen werden. Im Demo-Modus werden beim Export Materialien mit einem Wasserzeichen versehen. Die Demo-Version lässt sich durch den Kauf einer Lizenz freischalten.

**Pressekontakt:**

Uwe Tilemann  
even-u software  
Kurfürstenstraße 55  
53115 Bonn

Telefon: +49 177 828 45 89  
Email: [n4@even-u.com](mailto:n4@even-u.com)  
[even-u.com](https://even-u.com)