Vorsicht und Respekt

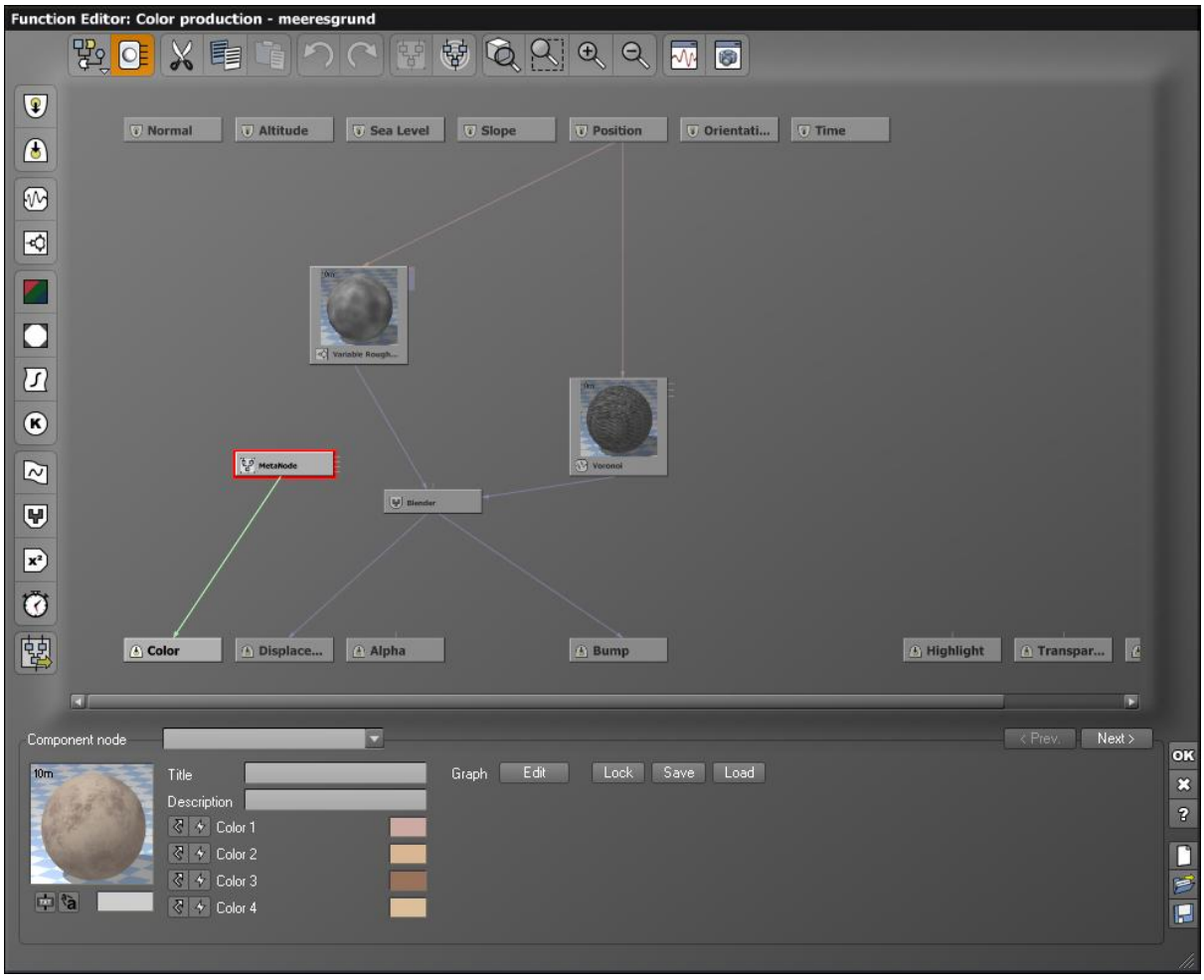
Inspiriert von einem Foto aus dem Internet ist dieser Render entstanden und in den folgenden Seiten versuche ich darzustellen, wie das Bild entstanden ist.

1. Format und Kameraeinstellung

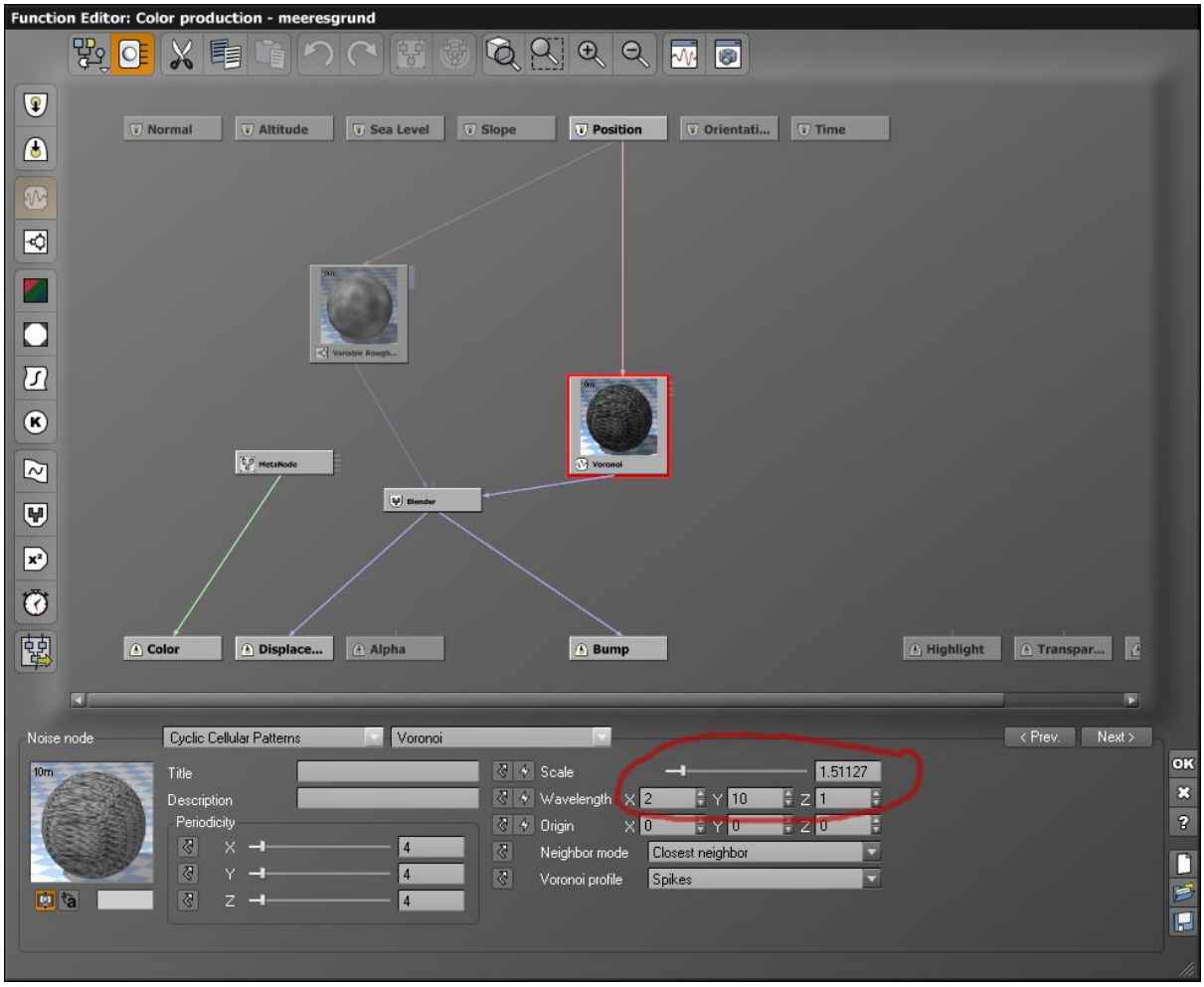
   Ich habe das Format der neuen Szene auf A4 hochkant geändert und die Kamera in ca 17,4 m Höhe positioniert und so weit nach unten gekippt, dass das Verhältnis Himmel zu Wasseroberfläche ca. 1 zu 4 beträgt.

2. Bodenmaterial

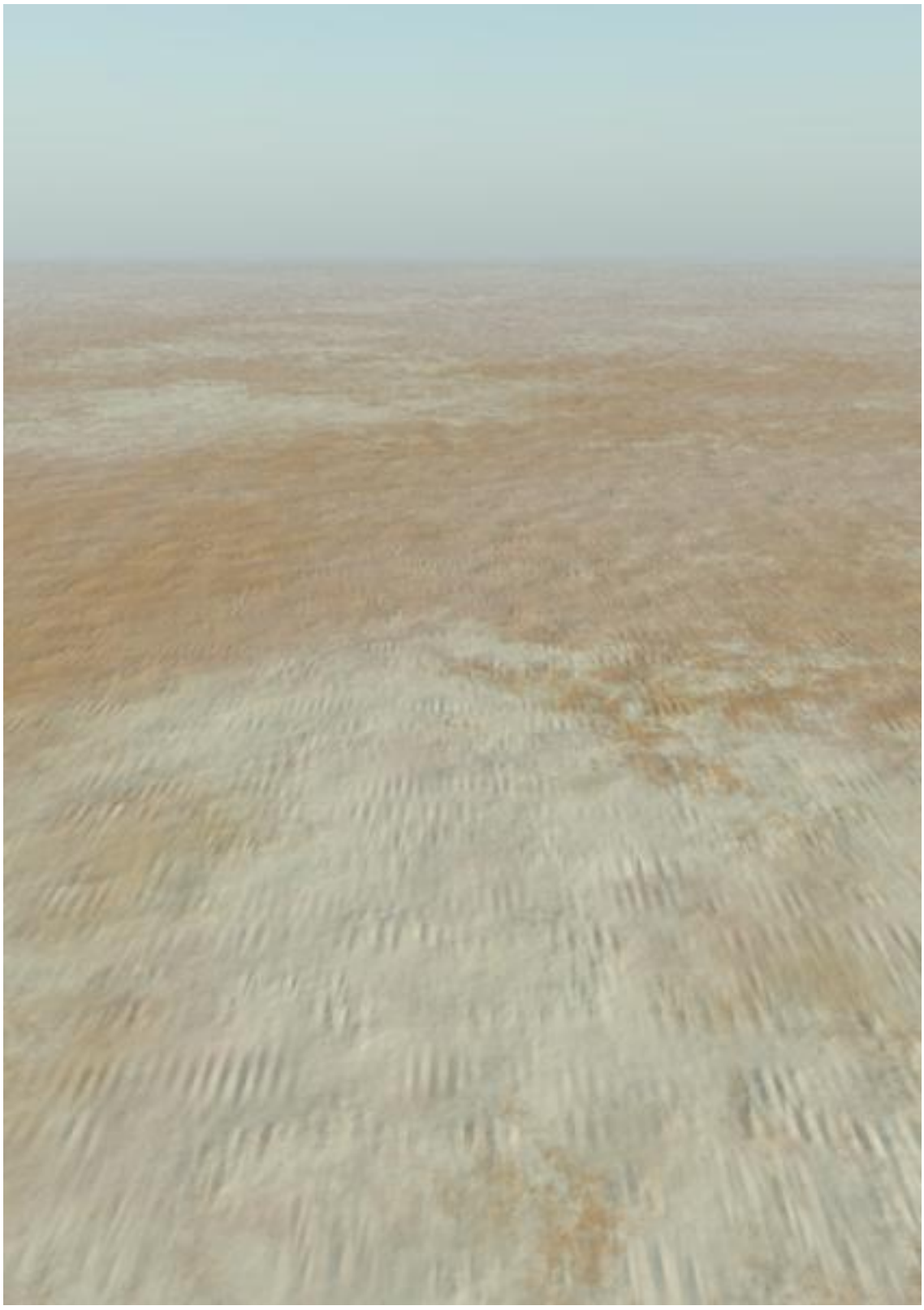
   Nun kommt das Bodenmaterial, dass leichte Farbveränderungen sowie Wellen enthalten soll. Als Basis habe ich das Material „Golden Sandstone“ von Dax Pandhi, alias Quadspinner genommen, das zu seiner „River, Rock and Sand Collection 1“ gehört – ein Material, was schlicht genial und sehr wandelbar ist.
   Den Farb- Metanode habe ich nur ganz leicht geändert nur die erste oberste Farbe heller gemacht.



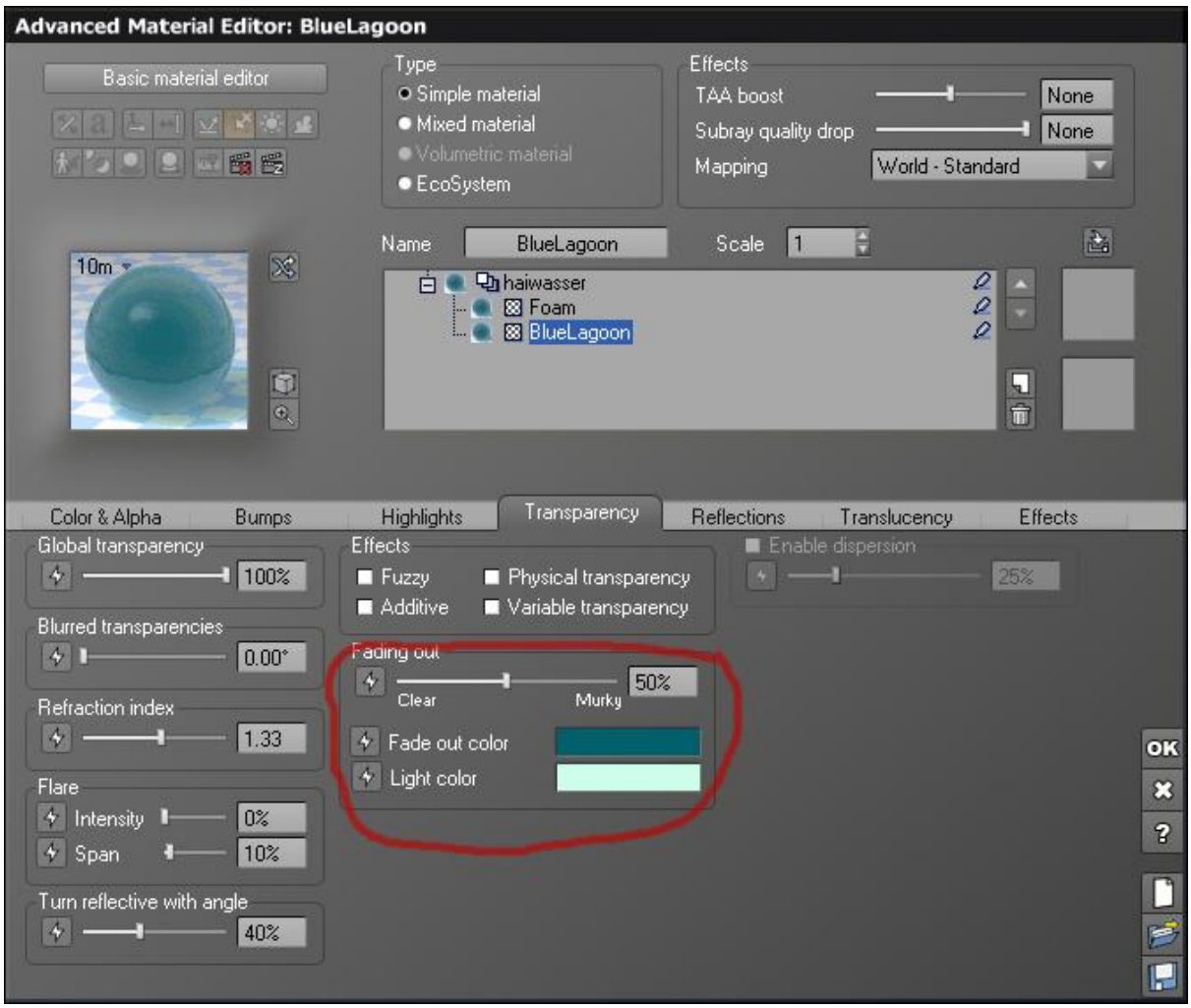
Auch das „variable roughness „ – Fraktal für Bump und Displacement habe ich belassen, wie es war, ihm allerdings mittels eines Blenders noch ein weiteres Fraktal zur Seite gestellt, um die Sandverwerfungen im Meeresboden zu bekommen.
Diese zweite Fraktal ist ein cyclisches mit der Voronoi struktur, wobei es hier wichtig ist ein langegezogenes Voronoi zu bekommen – die entsprechend geänderten Werte habe ich rot umrandet.



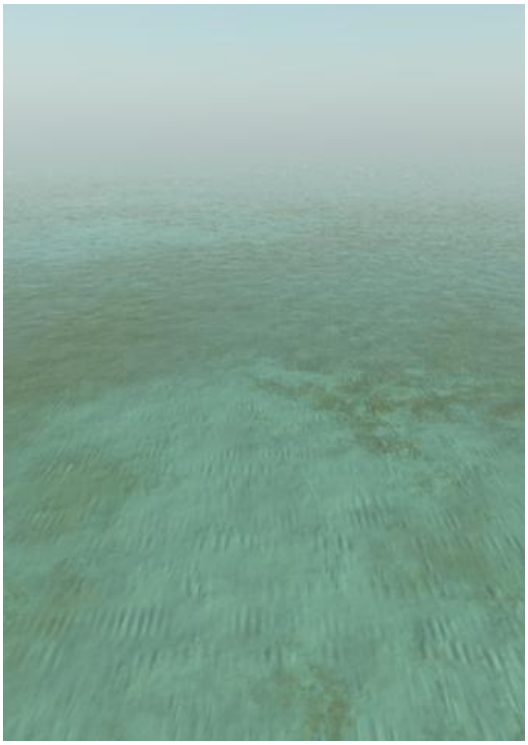
Das Ganze sieht nun noch ohne Wasser gerendert so aus:



3. Nun kommt das Wasser dazu. Die normale Seewasserebene habe ich dann im Material verändert . Das Seewasser besteht ja aus Schaum und dem Default Wasser. Das Default Wasser habe ich durch das Material „blue Lagoon“ aus dem Seevueset von Mark Lawson alias Monsoon ersetzt. Dann habe ich im Transparenzeditor das Fading auf 50% reduziert und die Fadeout Farbe etwas mehr ins grünliche gesetzt.

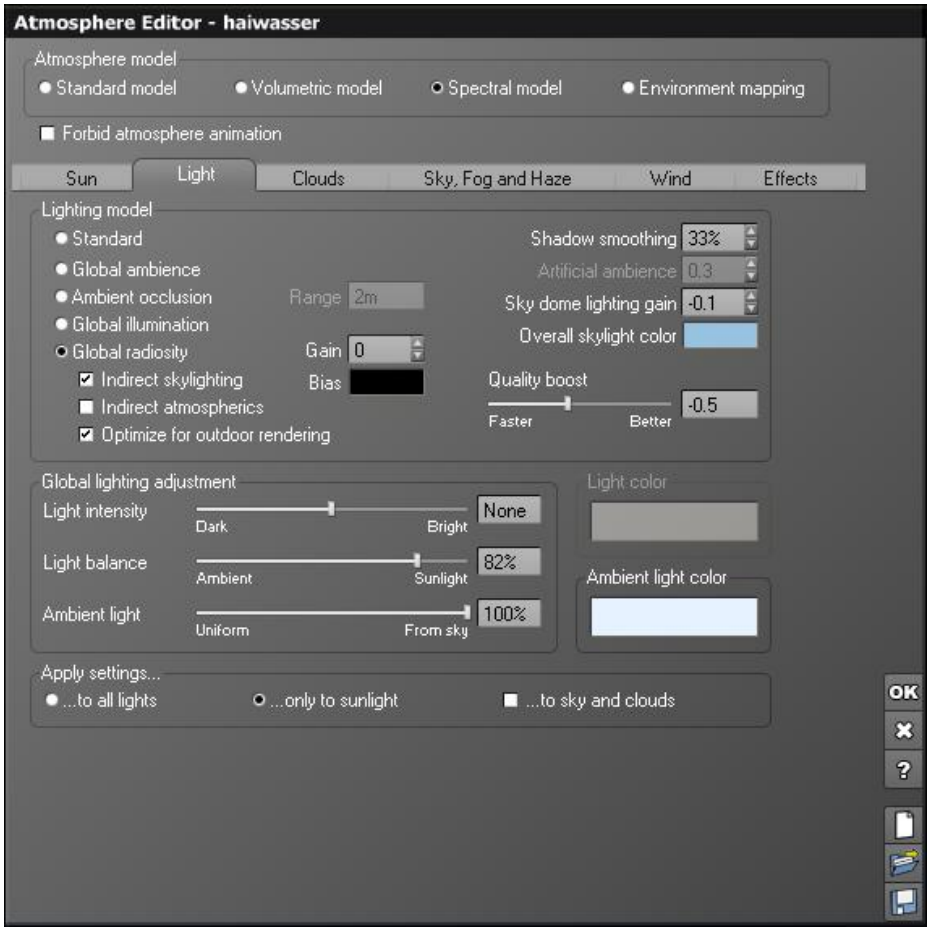


Durch die vermehrte Klarheit des Wassers kann man nun den Grund durch das Wasser hindurch noch sehen und es bekommt durch die Farbänderung einen leicht tropischen Charakter.

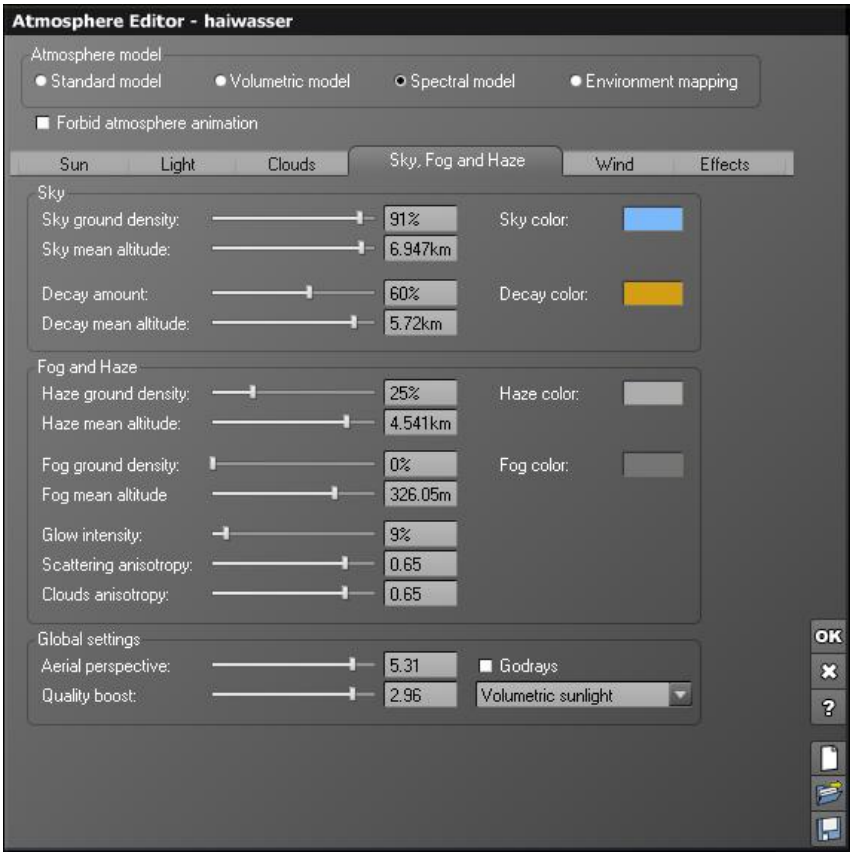


4. Den Meeresspiegel habe ich auf ca. 5.60 m angehoben und dann die Atmosphere so gestaltet, das man in das Wasser hineinsehen kann aber es gegen den Horizont auch spiegelt.

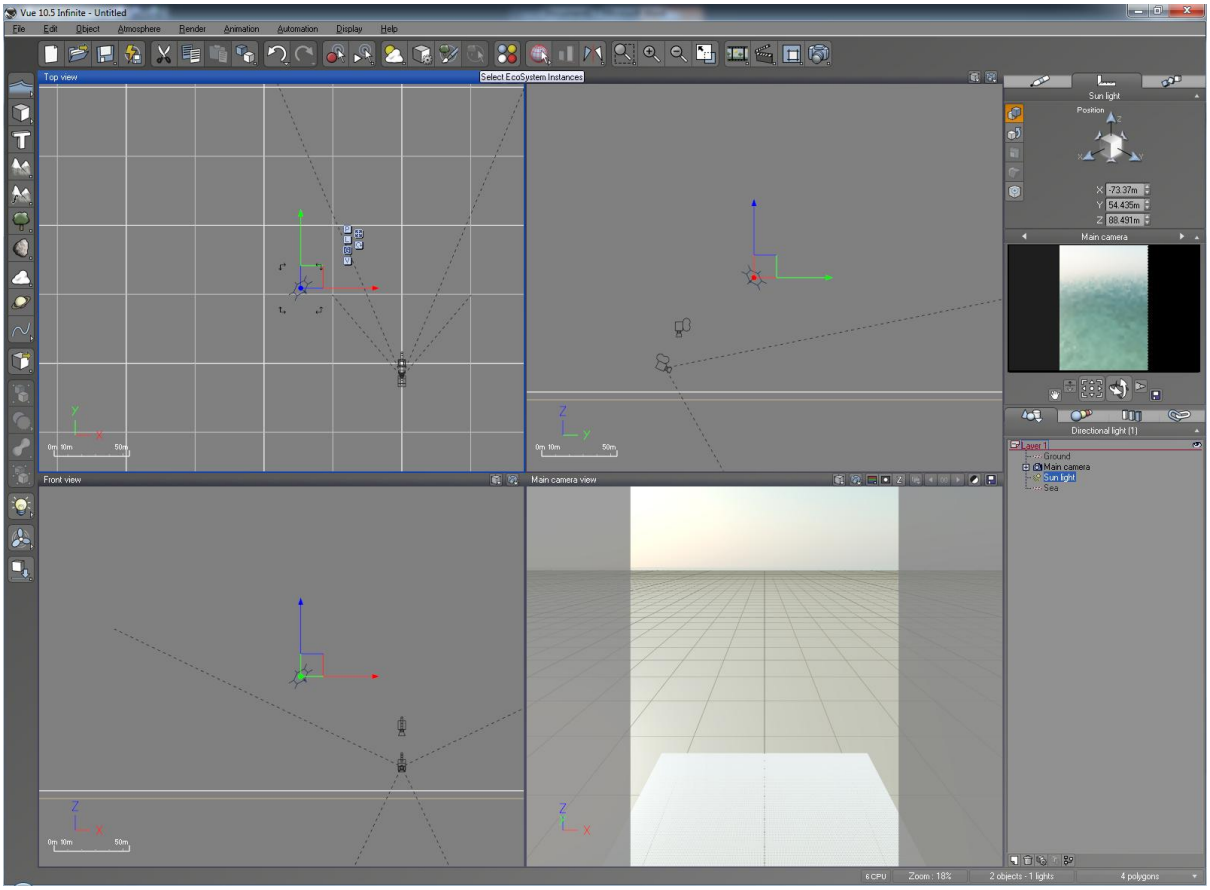
Folgendes sind die Atmospheren einstellungen basierend auf der Defaultatmosphere:



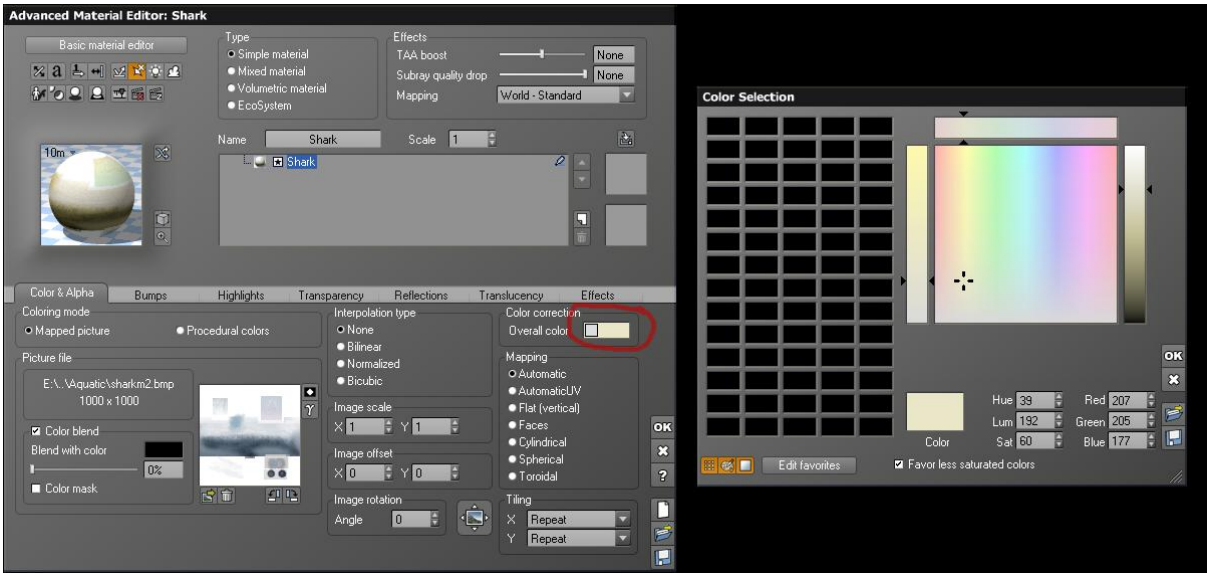
Und im Sky, Fog und Haze Tab:



Und die Sonne kommt von vorne links :



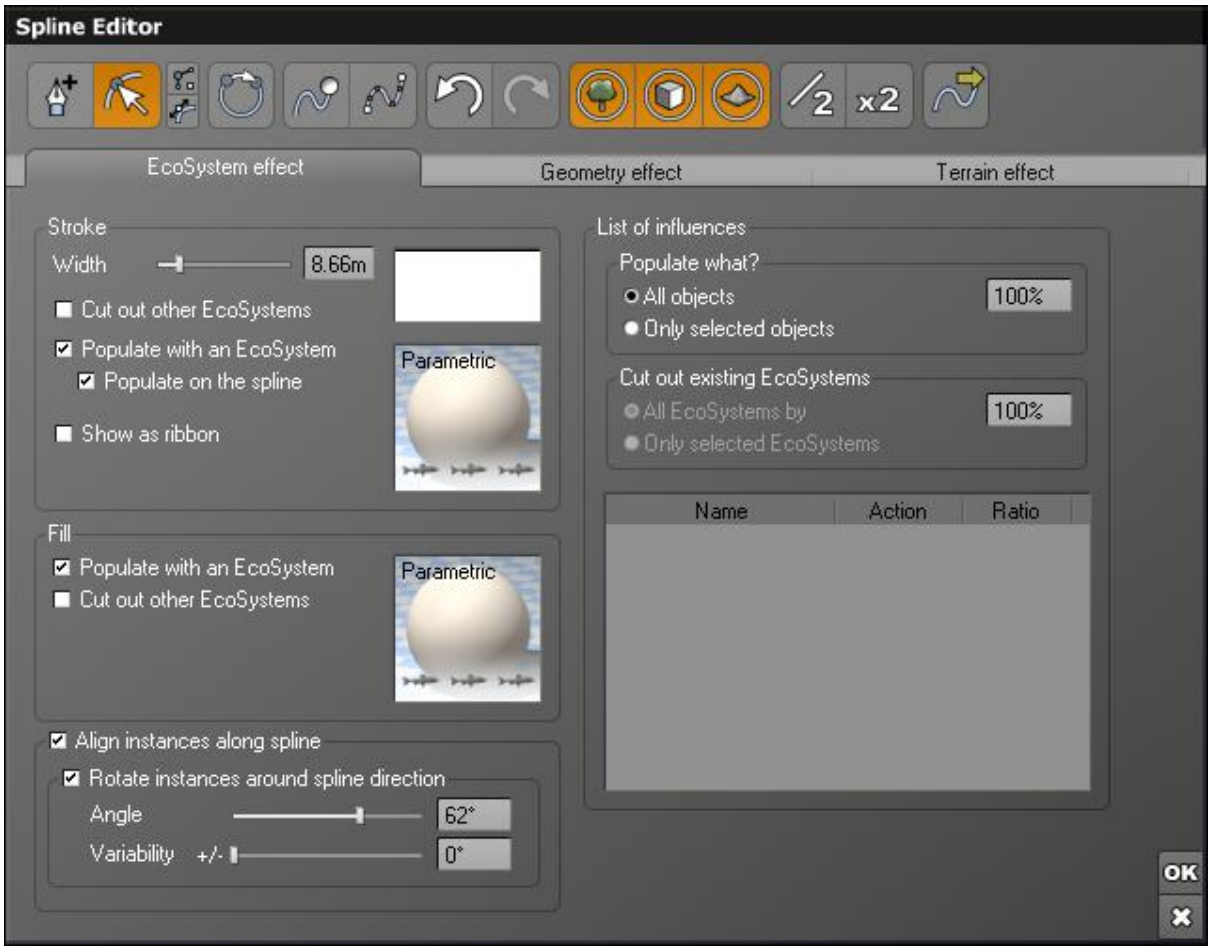
5. Nun kommen die Haifische dazu, wobei ich hier den mit Vue mitgelieferten Hai verwendet habe, und ihn einfach noch ein wenig farblich geändert habe.

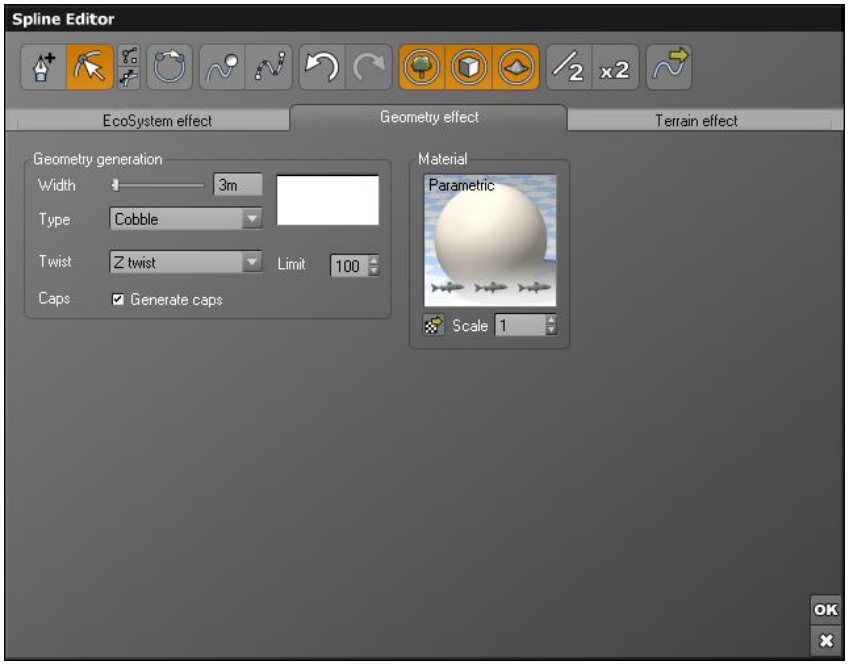


Drei Haie werden so positioniert, dass sie einen schönen Ausblick auf die Meeresfläche lassen aber noch sichtbar sind:

6. Nun kommt das Schwierigste, die Fische, die um die Haie schwimmen sollen.
   Dazu habe ich mir mit der Splinefunktion eine Spirale auf den Boden um den Hai gemalt. Die Spline hat die default Weite von 3m und die Cobbleformm, also nicht eine Röhre, sondern eine Rechteckspirale.

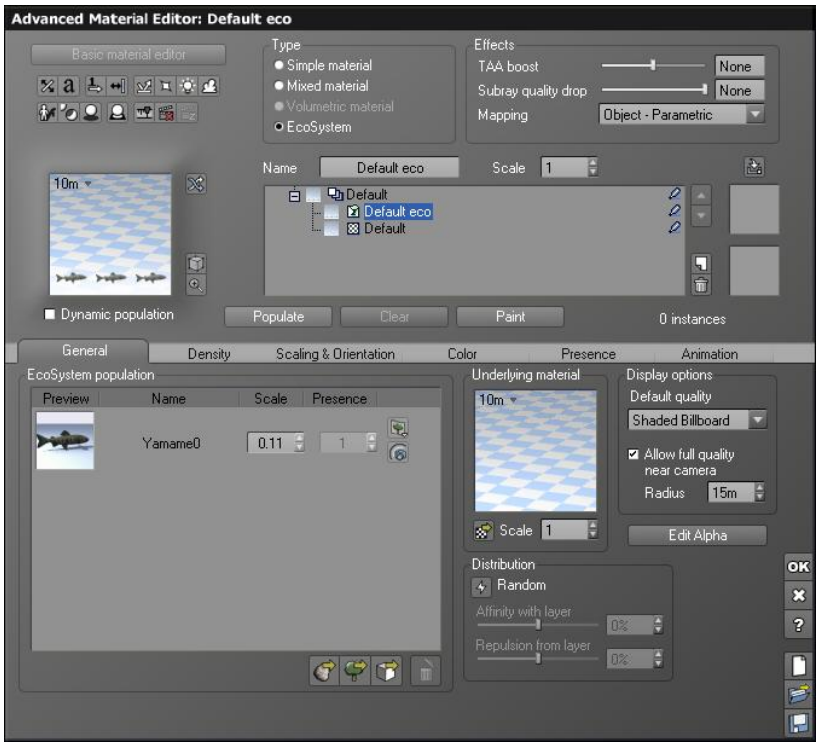
Nachfolgend nun die Einstellungen für die Spline:



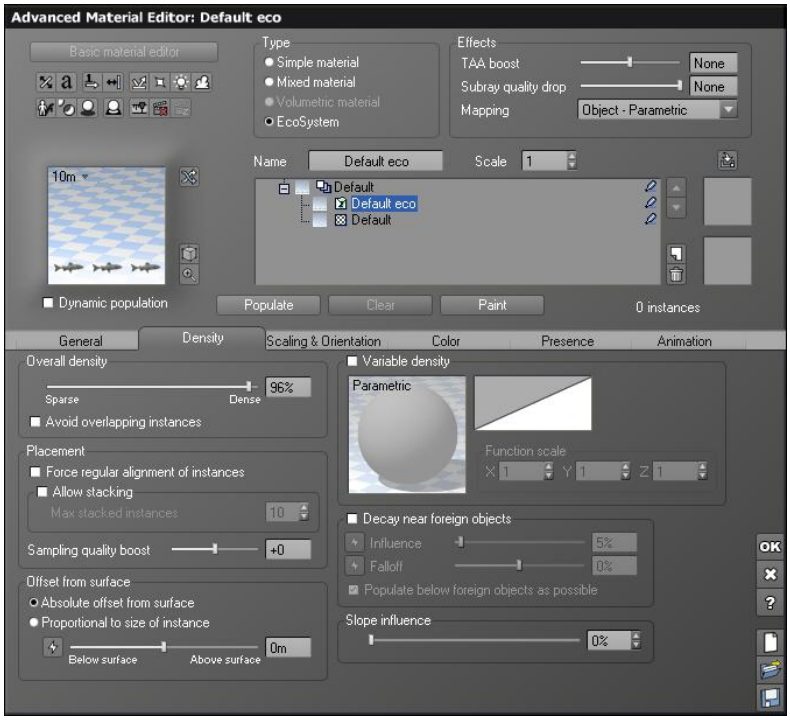


Im Materialeditor für die Spline müssen nun folgende Einstellungen vorgenommen werden: Das Default Material muss eine Transparenz von 100% bekommen. Ein Ecosystem wird dazugenommen und bekommt als Objekt den Yamame Fisch, ein Fischmodell, welches es gratis im 3ds Format auf 3dmodelfree.com gibt. (http://www.3dmodelfree.com/models/18538-10.htm#1)

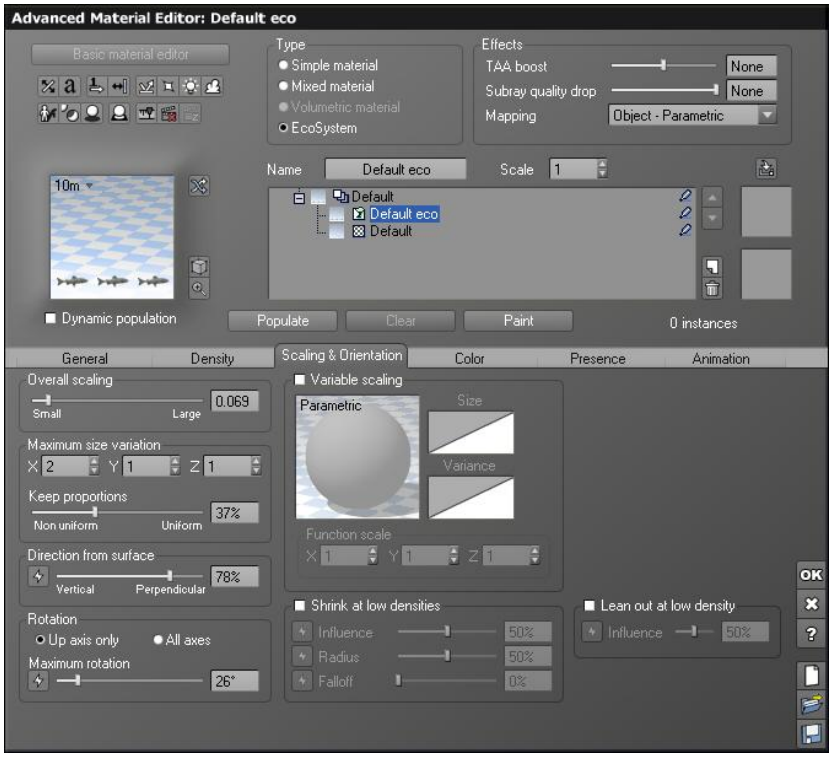
Die nun folgenden Screenshots geben die Einstellungen im Materialeditor für das Ecosystem des Splines wieder. Im Gerneraltab habe ich die Grösse des Fisches auf 0.11 eingestellt, da er bei mir als relativ grosses Modell abgespeichert wurde.



Im Desity Tab habe ich eine Relativ hohe Dichte eingestellt, um eben einen Schwarm zu bekommen, das bedeutet natürlich auch eine relativ hohe Anzahl and Instanzen.
Bei der Einstellung „Decay near foreign Objekt“ habe ich den Haken weggenommen.

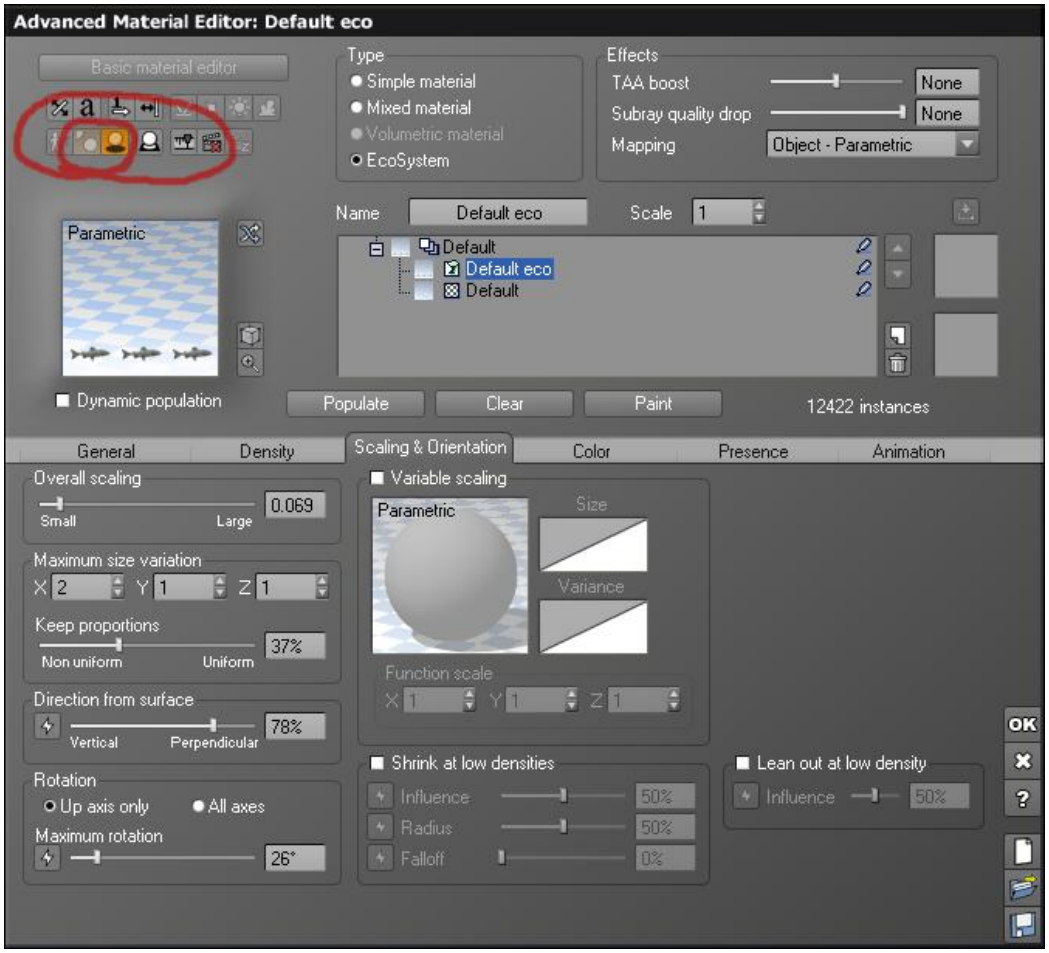


Im Scaling und Orientation Tab ist vor allen Dingen das overall Scaling reduziert, die Proportionen ein wenig ins Unterschiedliche gezogen, sowie die Rotation und die Ausrichtiung in Bezug auf die Oberfläche so wie auf dem Screenshot sichtbar verändert.



Tortz der Einstellung des Splinematerials auf völlige Durchsichtigkeit, war bei mir im Render dann jedoch die Spline deutlich zu erkennen und ich habe dann noch ein paar Einstellungen am Ecosystem vorgenommen, um diesen Effekt auszubügeln.

Im Materialeditor muss nun für das Ecosystem als einzigster Knopf der hier orange dargestellte und von mir nochmal rot umrandete, „only shadows“ angehakt werden.



Durch diese Einstellung verschwinden die noch sichtbaren Überreste der Spline und nur die Schatten der Fische definieren das Ecosystem.

Der rest ist nun relative einfach: Kopieren des Splinesystems und drehen und um die beiden übrigen Haie anordnen –eventuell die Populationsdichte ganz leicht Richtung 88 bis 90 % herunterstellen für die beiden weiter entfernten Haie –
e voila: Fertig ist das Bild ☺

Ich habe es mit meine Usereinstellungen gerendert und im Postwork noch ganz leicht den Kontrast erhöht.