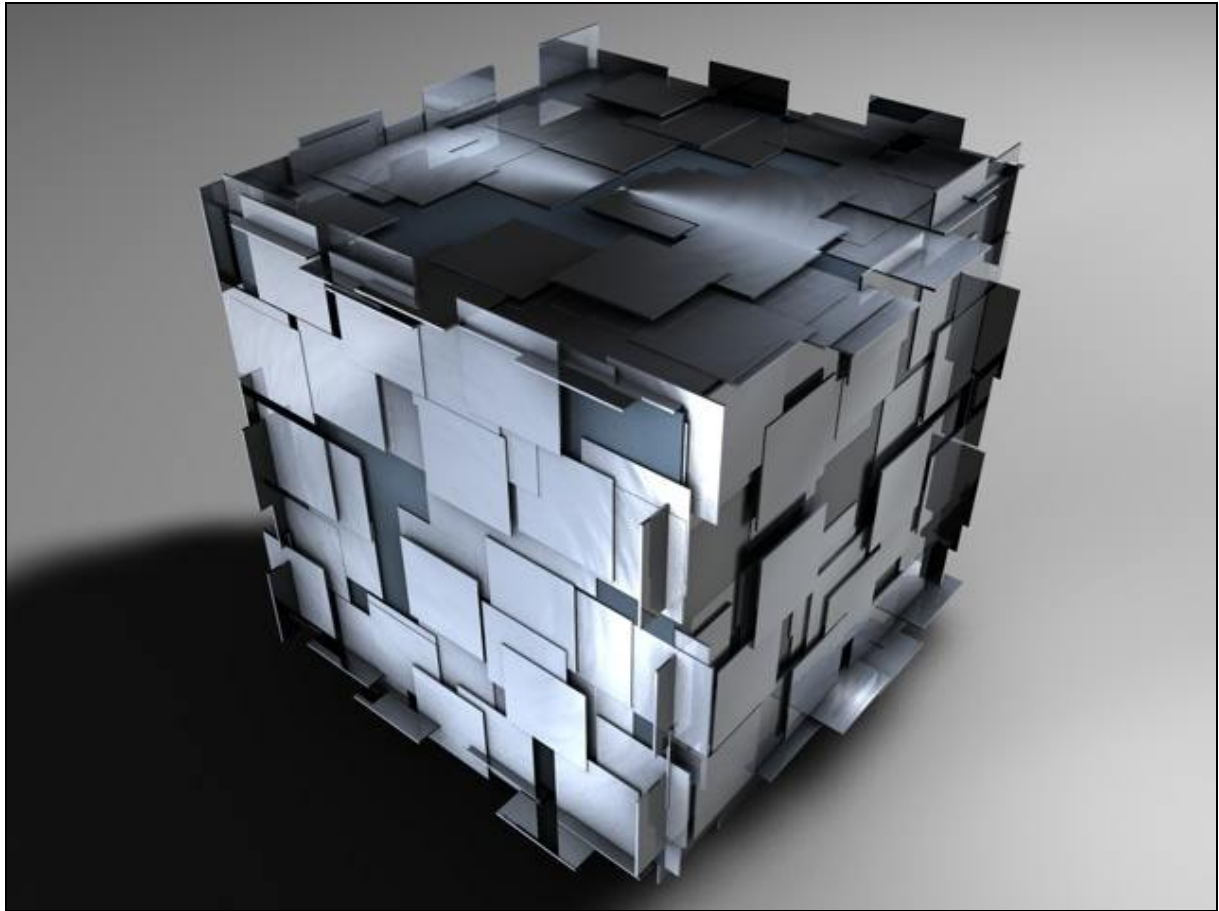


DiTools HowTo Part I

www.bryce-board.de



In diesem kleinen How-To – Tutorial wäre zuviel gesagt - seht ihr, wie man ein Objekt wie auf dem vorliegenden Bild mit Cinema 4D und DiTools erstellt. Wer mehr über DiTools erfahren möchte, in der ActiveRendering Ausgabe 3/06 befindet sich ein Review zu DiTools 1.42 (www.activerendering.de).

Nun aber los.

Das ganze ist nicht auf meinem Mist gewachsen, sondern die Szene war so als Beispielsszene in einem Beispielszenenpaket von der DiTools-Homepage (www.remotion.de.vu/) enthalten.

Wir benötigen: 3 Würfel, ein DiCloner Objekt

Wir erstellen also den ersten Würfel, die Attribute für Größe lassen wir bei 200 für jede Richtung, erhöhen aber die Anzahl der Segmente jeweils auf 8.

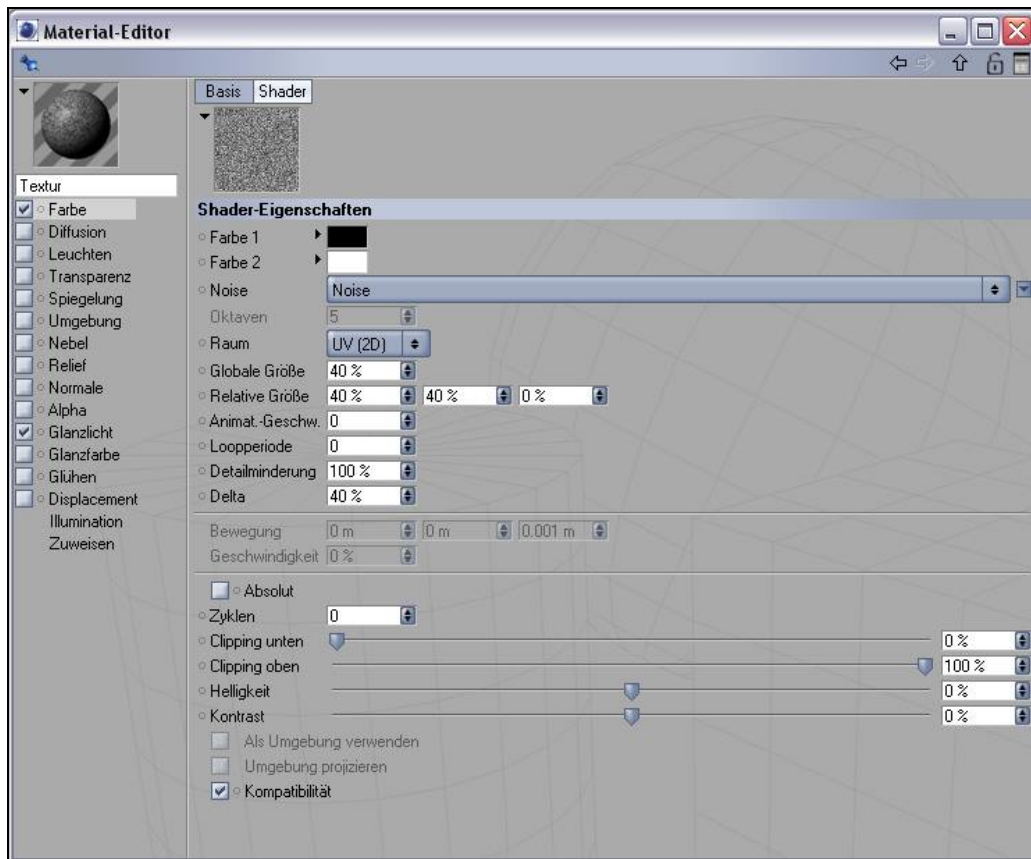
Das ganze machen wir noch einmal (oder kopieren einfach ersten Würfel).

Der dritte Würfel bekommt als Attribute X=40, Y=40 und z=1. Die Segmente bleiben bei jeweils 1.

Jetzt ein DiCloner Objekt in die Szene. Die Würfel 2 und 3 ordnen wir diesem Objekt unter, und zwar in Aufsteigender Reihenfolge:

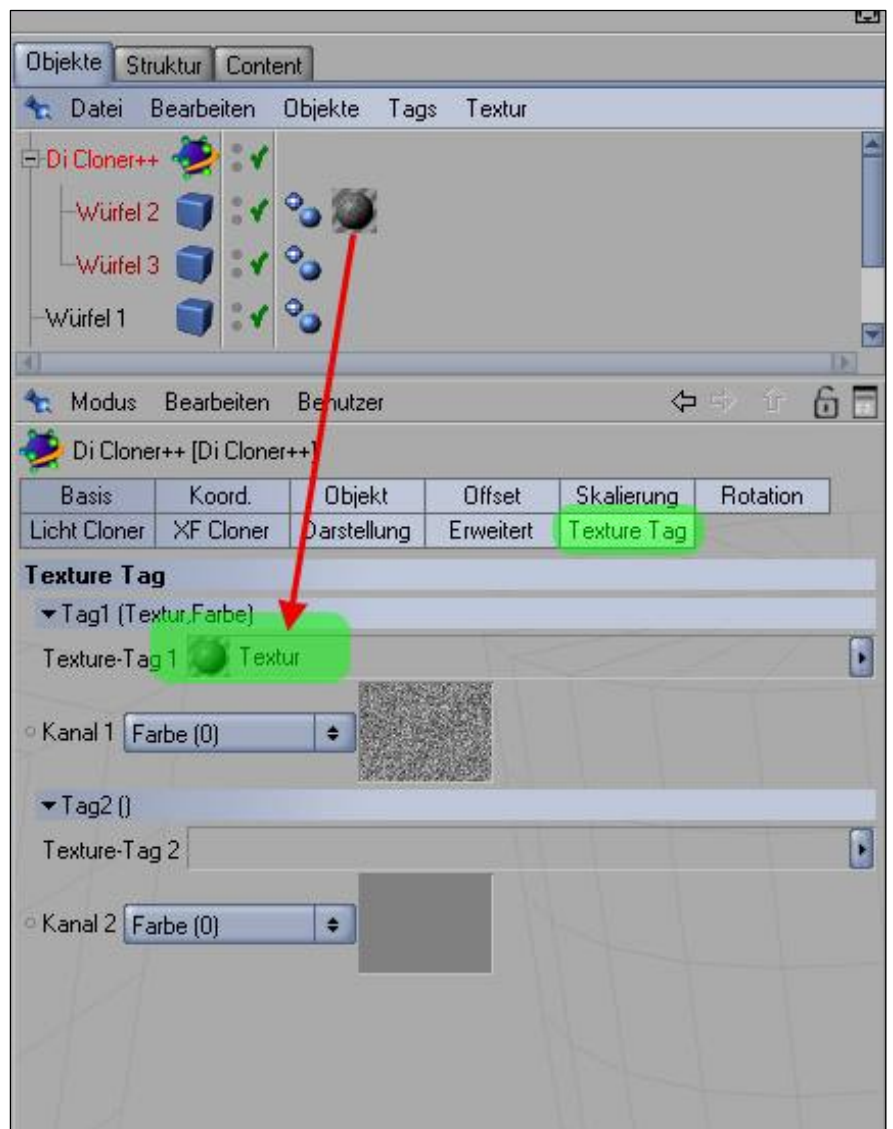
Da wir die Verteilung der geklonten Würfel teilweise über eine Textur steuern wollen, erstellen wir nun zunächst eine neue Textur. Die ist ganz simpel gehalten und bekommt im Farbkanal einfach eine Noise-Textur mit folgenden Werten:

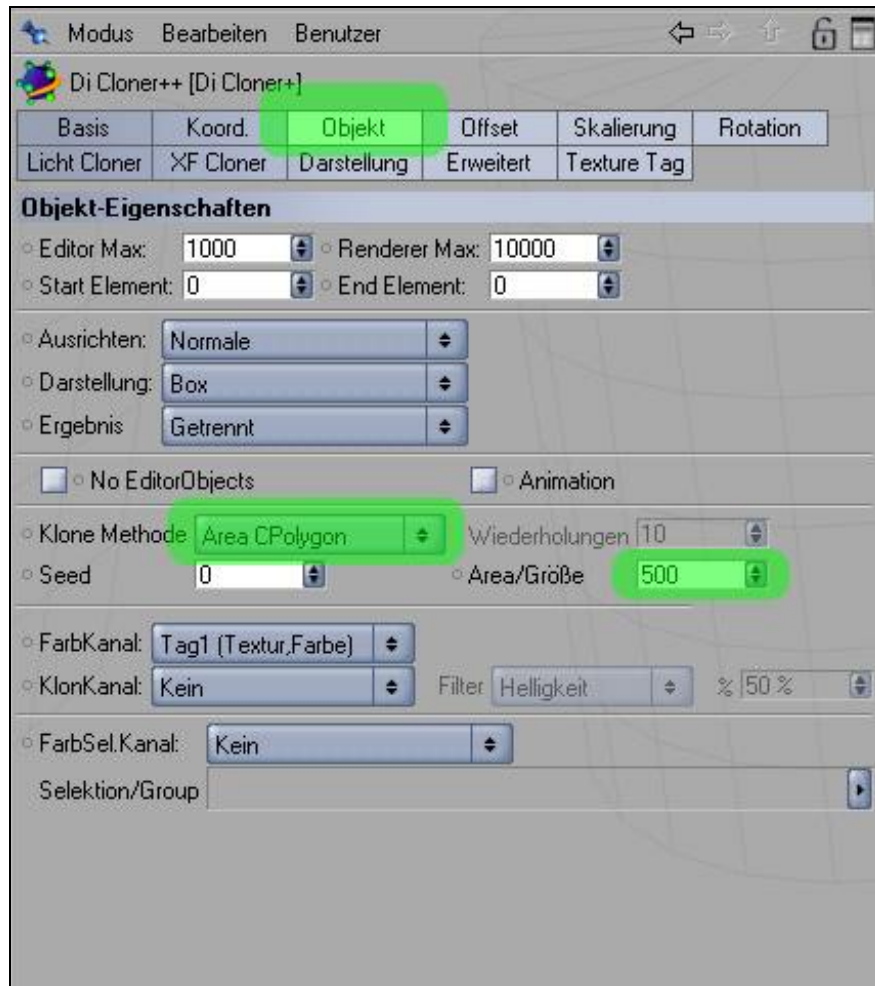




Diese Textur weisen wir dem Würfel 2 zu, damit wir sie gleich beim DiCloner Objekt verwenden können.

Nun müssen wir einige Einstellungen bei den Attributen des DiCloner Objekts vornehmen, ich lasse einfach Screenshots sprechen:





Die übrigen Einstellungen lassen wir unverändert.

Das DiCloner Objekt und der Würfel 1 haben dann noch Materialien auf Basis des Danel-Shaders bekommen, 2 Lichtquellen und eine entsprechende Umgebung wurden hinzugefügt und das ganze mit AO gerendert. That's it!

Ich hoffe, ihr konntet folgen, wie gesagt, es ist kein Tutorial, so dass auch nicht jeder Schritt ausführlich erklärt wurde, aber es sollte genügen, um euch eine Art der Anwendung von DiTools näher zu bringen.

Wenn noch Fragen offen sind, postet einfach im Board: www.bryce-board.de

greetz
djblueprint