Active

www.bryce-board.de

Rendering

SimpleMaker Pro

Tutorial:

Reviews:

Finalrender Stage-2 for CINEMA 40

> Eiswurfel in Cinema 4D

...sowie für Bryce

finalRender Stage-2

Volleyball in Cinema 4D

Palmeninsel in Carrara 5 **Bryce Board News**

Weitere Themen:

Photoshop

Streetpacks von Psychoraner

Download Tipps Aufruf zum Adventskalender 2006 Homepage Tipps u.v.m.

Download des Monats

REAL TO

in the line

Der Große Bryce-Board Winter-Contest ecvid Predemeda Die Gewinner stehen festi

Interview

mit

Tomas Weiss aka "Beton"

Editorial

Ausgabe der AR auf so viel positive Resonanz gestoßen ist - für die ich mich nebenbei bemerkt ganz herzlich bedanken möchte - haben wir uns für die zweite Ausgabe eine Menge vorgenommen. Ich denke, das Ergebnis ist mit seinen 46 Seiten gelungen und die AR zeigt sich als Vollwertiges eZine.

Die Ergebnisse unseres großen Winter-Contest, 17 Seiten teilweise exklusive Tutorial zu Bryce, Cinema, Carrara und Photoshop, Reviews zu finalRender Stage-2 und SimpleMakerPro sowie das Interview mit Thomas Weiss alias Beton sind die Highlights dieser Ausgabe. Erstmals gibt es auch einen Bonus-Download für Leser der AR mit Files zu den Tutorial aus dem Heft und mehr. Wie ihr daran kommt, lest auf dieser Seite im Info-Kasten "Bonus-Download".

Besonders hinweisen möchte ich euch dann noch auf den Aufruf auf Seite 4. Helft mit, damit das Board und die AR weiter wachsen!

Ab der nächsten Ausgabe (3/06) könnt ihr die AR auch dadurch unterstützen, dass ihr Werbung in dem Heft schaltet. Bei Interesse sendet eine Mail an werbung@bryce-board.de um weitere Informationen zu erhalten. Für das Jahr 2006 sind mindestens 6 Ausgaben der AR geplant und wir würden uns freuen, wenn ihr tatkräftig mithelft!

Nun aber viel Spaß beim Lesen der neuen AR! Euer

DJB luc print

3/06) rch bung an um rhal-

Download zum Heft!

it dieser Ausgabe gibt es zur AR erstmalig einen Bonus-Download. Dieser enthält - neben diversen Screenshots zu den Tutorial im Heft in voller Größe auch Szenen-Dateien der Tutorial und andere Goodies. Der Link mit dem ihr an den Bonus-Download kommt lautet:

http://bonus.bryce-board.de Die Datei zum aktuellen Heft heißt AR002_Bonus.rar und ist 7,2 bzw. 7,96 MB groß. Zum entpacken wird ein Programm benötigt, dass RAR-Dateien entpacken kann(z.B. <u>WinRAR</u>). Viel Spaß damit!

[DJB]

Inhalt

Editorial	Seite	2
Bonus Download zum Heft	Seite	2
Inhaltsverzeichnis	Seite	3
Ihr seid gefragt	Seite	4
Dundee & Friends - Die Geburt	Seite	4
Auflösung Fehlerbildsuche (AR 1/06)	Seite	5
Ankündigung für AR 3/06 (Carrara Special)	Seite	5
Review: SimpleMakerPro	Seite	6
Tutorial: Palmeninsel (Carrara)	Seite	10
Download des Monats	Seite	14
Tutorial: Realistischer Eiswürfel (Cinema4D)	Seite	15
Homepagetipps	Seite	18
Tutorial: Volleyball (Cinema4D)	Seite	19
Advent, Advent	Seite	24
Im Blickpunkt: BdW/NdW	Seite	24
Review: finalRender Stage-2	Seite	25
Tutorial: Schneebedeckte Tannenbäume (Bryce)	Seite	32
Interview mit Thomas Weiss (Beton)	Seite	36
Download Tipps	Seite	41
Winter-Contest - Die Gewinner stehen fest	Seite	42
Tutorial: Sepia-Effekt (Photoshop)	Seite	45
Zu guter Letzt	Seite	46
Impressum	Seite	46
Diverses	Seite	46

h a

Ξ

÷

Ihr seid gefragt Wir brauchen eure Hilfe!

ie AR ist schon mit dieser zweiten Ausgabe zu einer festen Einrichtung geworden. Damit "das Heft" auch weiterhin mit einem solchen Umfang erscheinen kann, brauchen wir eure Hilfe. Mathias zeigt auf den Seiten XX bis XX wie es geht: als Gastschreiber eines Tutorials. Wenn ihr der Meinung seid, dass könnt ihr auch und uns ein Tutorial von euch zur Verfügung stellen wollt - oder noch besser, ein Tutorial exklusiv für eine AR-Ausgabe schreiben wollt, dann würden wir uns sehr darüber freuen. Honorar gibt's leider keins, aber das Gefühl, an einer Ausgabe mitgearbeitet zu haben ist - aus eigener Erfahrung auch schon etwas Wert. Natürlich

werdet ihr - wenn gewünscht auch mit Link zu eurer Homepage - als Autor erwähnt.

nsbesondere suchen wir Tutorial oder Workarounds (gemeint sind Beschreibungen, wie ein bestimmtes Bild erstellt wurde) zu **Carrara, Poser DAZ|Studio und Vue.** Aber auch zu anderen 3D und 2D Grafik-Programmen - natürlich Bryce, Cinema4D u.a. sind eure Beiträge herzlich willkommen! Wendet euch per eMail an: <u>info@bryce-board.de</u> und wir klären alles Weitere!

Aber nicht nur Tutorial werden gesucht, auch wenn ihr andere Beiträge habt, von denen ihr glaubt, sie würden gut in Ausgabe der AR passen - immer her damit, Fragen kostet nichts! Schließlich auch keine falsche Scheu, wenn ihr daran interessiert seid, als fester Redakteur an der Erstellung der AR mitzuarbeiten. Wir suchen immer Unterstützung für das Redaktionsteam - wer weiß, vielleicht ist es uns dann auch einmal möglich aus der AR ein Monatsmagazin zu machen...

ANTE

A

lso, ran an die Tasten und schreibt uns was das Zeug hält!

[DJB]



Ihre

Anzeige

hier?

Kein

Problem,

fordern Sie

weitere

Informationen

an unter

werbung@bryce-board.de

Fehlerbildsuche Die Lösung zum Suchbild AR 1/06

rst einmal ein Dankeschön an alle die mitgemacht haben! Auch wenn nicht so viele Teilgenommen haben, ist es doch gut angekommen In dieser Ausgabe gibt es zwar kein neues Bild, aber nächstes mal bestimmt!

Der Gewinner ist: Kaltstart Herzlichen Glückwunsch! Schnellste Lösungs-Einsendung: Kaltstart am 14.12.2005 um 19:52 Uhr, er erhält damit 300 BB's

Folgende User erhalten in den nächsten Tagen 50 Bryce-Bottys: Bigi2005 Imagine Adelchen Hermine Viel Spaß damit!

[PSY]



Carrara 5 Special in der nächsten Ausgabe!

n Ausgabe 3/06 der AR wird unter anderem ein Special zu eovias aktuellem Flaggschiff Carrara 5 Pro enthalten sein, mit einem Review, Tutorial und Downloads! Also nicht verpassen. Als kleines Schmankerl für alle Carrara-User befindet sich schon in dieser Ausgabe ein Tutorial und in dem Bonus-Download zum Heft(siehe Seite 2) ist auch schon eine *.car-Datei dabei, schaut mal rein!

[DJB]



SimpleMakerPro Plugin für Cinema 4D - Ein Review von Sascha Hupe

er sich mit dem Modeling beschäftigt kennt das Problem: da hat man ein schönes Modell kreiert, aber es hat viel zu viele

Polygone und kostet daher Speicher und Renderzeit. Wenn man es dann noch in einer Animation oder sogar in einem Spiel verwenden will streikt der Rechner.

Cinema bietet hier in den höheren Version zwar das Polygonreduktions-Objekt, aber die damit zu erzielenden Ergebnisse sind oft mehr schlecht als recht. Also bleibt eigentlich nur die Nacharbeit per Hand bzw. polygonarmes Modeln von Anfang an.



Abhilfe verspricht jedoch ein kleines Plugin der INPETHO[®] MedienProduktion GmbH aus Cottbus.

(http://www.cinemax4d.de/).

Gerade schon als legendär kann der Vorgänger, der SimpleMaker bezeichnet werden. Sein Nachfolger, Simple-MakerPro bietet neben dem Hauptmodul, mit dem man seine Polygon-Objekte bei nahezu gleich bleibender Qualität auf einen Bruchteil der ursprünglichen Polygon-Anzahl reduzieren kann, auch noch die Module Finger, Mr.Pepper und Mr.Pepper Shader. Der SimpleMakerPro im Hauptmodul sowie Finger stehen ab Cinema Release 7 XL, die Mr.Pepper-Module ab Release 8.2 XL zur Verfügung.

SimpleMakerPro hat keine Setup-Rutine. Der Inhalt der Zip-Datei muss einfach nur in das Plugin-



Verzeichnis von Cinema 4D entpackt werden. Dementsprechend kann auf den SimpleMakerPro dann auch in Cinema über das Plug-ins Menü zugegriffen werden.

Das Interface mag zwar nicht gerade selbsterklärend sein, ist aber einfach gehalten. Durch ein kleines "Handbuch" welches sowohl mitgeliefert wird als auch auf der Website des Herstellers online einsehbar ist, findet man sich sehr schnell zurecht.



3

(J)

 \geq

(J)

Atürlich darf man keine Wunder erwarten. Manche Details erfordern nun einmal eine bestimmte Mindestanzahl an



Polygonen.

Mit den verschiedenen, auf das

SimpleMakerPro dürfte sein, dass auch voll texturierte Objekte verarbeitet werden können. SimpleMakerPro konvertiert automatisch UV-Maps, Punkt- und Polygon-Selektionen sowie Vertex-Maps!

Gegenüber dem Vorgänger hat der Optimierungsprozess deutlich an Geschwindigkeit gewonnen und durch die neue Echtzeitvorschau kann man sehr gut steuern, wie weit eine Optimierung möglich ist ohne dass das Modell zu sehr leidet.

Wesentliche reduzierten
Einstellmöglichkeiten kann man der automatischen Reduktion
jedoch genau die Vorgaben
machen, die erforderlich sind, um
den in der jeweiligen Situation
benötigten Kompromiss zwischen
Größe und Detailreichtum zu
erzielen.

Die aktuelle Polygonanzahl wird

dabei immer als Wert angezeigt.

Simple Maker Pro kann entweder auf ein ganzes Objekt oder auf eine Selektion angewandt werden. In der vorliegenden Version 1.0 ist es noch nicht möglich Unterobjekte einzubeziehen, d.H. man muss jedes Objekt einzeln optimieren, aber diese Funktion ist vorgesehen.

Mit dem nächsten Update soll man dann ganze Objektgruppen in einem Rutsch reduzieren können. Ich bin gespannt!

Mit dem Modul Finger kann man die Polygone eines Objektes an ausgewählten Stellen des Objekts "per Hand" reduzieren. Er arbeitet dabei in Form eines "Wischfingers".

Auch hier kann man über ein paar Parameter Einfluss auf die Arbeitsweise und damit das Ergebnis nehmen:

Dem dritten Modul im Bunde, Mr. Pepper, widmen wir uns auf der nächsten Seite.

So ziemlich einzigartig an

3

ወ

 \geq

(J)

r.Pepper heißt so, da er Low-Poly-Objekte "aufpeppt". Man nehme eine Low-Poly-Version und eine High-Poly-Version des sel-

Mr.Pepper		
*		
Objekte Ausgabe		
High Poly Objekt		
🔌 Drag and drop		
🗮 Drag and drop (nur w	enn Bump-Map)	
- Optionale Bump-Map		
		Skalierung 100 % 📑
Low Poly Objekt		
🛓 Drag and drop		
🗱 Drag and drop		
Status		
	Davashuruna	
V1.0 WWW.cinemax4d.de	Berechnung	
Objekte Ausgabe		
Breite 600 Höhe	600 🗧 Subpixel	5 +
Typ TIF + Tiefe	8 Bit ¢	
Differenz-Map		
.tif		
GI Simulation (langsam)		
Anzahl der Strahlen 41	Stochastisch	Nur dieses Objekt 🗢
Bias 1 💽 Spotlich	nt Rundum 🗢	
Displacement-Map		
. tif		
Texturspeicher: 18.5 MB		
Status		
v1.0 www.cinemax4d.de	Berechnung	

ben Objektes. Mr.Pepper berechnet die Differenz zwischen dem Low-Poly- und dem High-Poly-Objekt und speichert diese als Map ab. Da sich diese Differenzen auf UV-gemappte Polygone beziehen, bleibt das Low-Poly voll animierbar.

So ist es möglich, dass eine 500-Poly Version eines Torsos fast genau so Detailreich erscheint wie sein "großer Bruder" mit über 80.000 Polygonen. Diese Technik ist vor allem für die Spiele-Entwicklung und Realtime-Rendering nützlich.

Nicht nur die normalen Map kann Mr. Pepper erzeugen. Auch die Berechnung einer GI-Simulation (Occlusion-Map) ist möglich. So kann mit geringem Speicher-

bedarf Radiosity auch in Animationen simuliert werden. Schließlich kann auch noch eine Displacement-Map erstellt werden. Der Nachteil an dem Ganzen ist der Zeitbedarf. Insbesondere, wenn man zusätzlich eine GI-Map

erstellen lässt und es sich um ein umfangreiches Objekt handelt kann man sich erstmal gemütlich zurücklehnen. Da ist es schon von Vorteil, dass Mr. Pepper asynchron arbeitet. Es ist also nicht notwendig, die Szene geöffnet zu lassen nachdem die Berechnung gestartet wurde. Auch ist eine Statusanzeige enthalten, die eine Hochrechnung der voraussichtlich noch benötigten Zeit und den Prozentfortschritt der Berechnung anzeigt. Aber das Warten macht sich später bei der Renderzeit des Low-Poly-Objekts mit den berechneten Maps bezahlt.

3

Ð

 \geq

(D)

Fazit

S impleMakerPro kostet 99,00 Euro als Vollversion. Das Update vom SimpleMaker ist für 59,00 Euro zu haben. Bestellt werden kann das Plugin auf der Seite des Herstellers

http://www.cinemax4d.de/. Eine Demo-Version ist verfügbar. Hier ist die Beschränkung auf Objekte mit bis zu 1000 Punkten enthalten. Mr.Pepper erzeugt in der Demo Texturen mit "Demo" Kennzeichnung. Für den Finger gibt es keine Demo. Mit SimpleMakerPro hat man ein ebenso einfaches wie effektives Tool an der Hand um dafür zu sorgen, dass die eigenen Objekte kein Polygonmonster mehr sind und trotzdem detailreich daher kommen. Auetal im Dezember 2005 Euer

Sascha Hupe (djblueprint)

SimpleMaker Pro für Cinema 4D

Kategorie: Plugins Preis (ca.): 99,00 EUR Gesamtwertung: 9 / 10

THEFT

e v i e

12

E

Der Autor ist kein Mitarbeiter der Firma INPETHO® MedienProduktion GmbH und das Review spiegelt lediglich seine persönliche Meinung über das Programm wieder, die er sich aufgrund intensiver Beschäftigung mit dem Programm selbständig gebildet hat. Urheberrechtshinweis

SimpleMaker bearbeitet 25.000 Polygone

Die im Review verwendeten Abbildungen sind vom Bilder, Computergrafiken oder Screenshots der Programmoberfläche und urheberrechtlich zu Gunsten von INPETHO® MedienProduktion GmbH, MAXON Computer GmbH oder des jeweiligen Autors geschützt. Alle Rechte vorbehalten!

Markenrechtlicher Hinweis: SimpleMakerPro, Finger, Mr.Pepper und Mr.Pepper Shader sind Produktnamen von INPETHO® MedienProduktion GmbH, Parzellenstrasse 27/28, 03050 Cottbus, Deutschland. Cinema 4D ist eine Marke der MAXON Computer GmbH, Max-Planck Strasse 20 in D-61381 Friedrichsdorf. Alle hier erwähnten Produkt- oder Firmennamen sind Marken der jeweiligen Eigentümer.

Original 2.035 Polygon

Active Rendering

Ausgabe 02/2006

Palmeninsel

as folgende Tutorial basiert auf der englischen Version von Thomas, dem Administrator von <u>Eovia3D.net</u>. Vielen Dank, dass ich das Tutorial für die AR ins Deutsche übertragen durfte! Es handelt sich nicht um eine 1:1 Übersetzung, sondern wurde inspiriert von dem Originaltutorial - von Grund auf neu geschrieben, da die

Ursprungsversion mit einer Beta-Version von Carrara 5 erstellt wurde.

Dieses Tutorial dreht sich um den Surface Replicator von Carrara 5. Am Ende kommen wir zu einer von Palmen bewachsenen Insel. Gedacht ist es zwar für User, die schon ein bisschen Erfahrung mit Carrara haben, aber ein Anfänger sollte ebenfalls in der Lage sein die Schritte nachzuvollziehen. Falls es Schwierigkeiten gibt, postet eure Frage einfach im Board!

OK, dann los. Der Name des Tools das wir verwenden wollen sagt es schon: Surface (=Oberfläche) Replicator. Wir brauchen also zunächst eine geeignete Oberfläche auf der wir die Replikationsobjekte (Palmen) anordnen wollen.

Wir benutzen dafür einfach eine mitgelieferte Szene, die wir über

den Szenen-Wizard laden. Wir nehmen "Dream Islands" (erstellt von Johannes). Diese Landschaft verbirgt sich unter "Landscapes 2". Zum Laden Menü >> File >> Open Wizard.

Landscapes 2 die Dream Islands auswählen.

Wir werden die Szene nun mit ein paar Palmen füllen. Um erstmal einen Baum zu erhalten, benutzen wir den Baum-Generator. Über Menü >> Insert >> Plant fügen wir einen Baum hinzu.

Die Ansicht springt um und bringt uns direkt zum Tree Editor. Unsere Palme ist nicht vorausgewählt. Um sie zu erhalten klicken wir auf "Load" und wählen in dem sich öffnenden Fenster "Palmtree" aus.

Die sich anschließende Abfrage beantworten wir mit ja. Wenn wir nun auf der rechten Seite einmal auf "Render Preview" klicken sehen wir im Vorschaufenster darüber eine Palme.

Nun schließen wir das Fenster und gehen zurück zum "Assemble Room".

Es sollte nun in etwa so wie auf der folgenden Seite dargestellt aussehen.

(1)

1

0

Eine Kleinigkeit müssen wir noch ändern und dann ist der erste Teil auch schon geschafft.

Die Palme befindet sich mitten im Wasser und ist im Verhältnis zur Landschaft viel zu groß.

Das ist auch einer der häufigsten Anfängerfehler: Ein zu kleines Terrain im Verhältnis zu viel zu großen Objekten so wie unsere Palme im Moment.

Um das zu ändern passen wir die Attribute unserer Palme an. Die Werte entnehmt dem Screenshot. Wichtig ist, dass ihr bevor

ihr die Größe anpasst (Scaling

Overall) bei "Lock" "Hot Point Only" auswählt.

Nachfolgend ein Screenshot wie es aussehen sollte, nachdem ihr die Palme verschoben und skaliert habt (auf 25% Größe):

Nun ist es an der Zeit zu replizieren!

Wir fügen einen Surface-Replicater hinzu. Dazu Menü >> Insert >> Surface Replicator.

Jetzt ziehen wir per Drag and Drop unsere Pflanze, die im Szenen-Browser einfach "Plant" heißt, als Unterobjekt auf den Surface Replicator.

Ist dies geschehen, durch einen Doppelklick auf den Surface Replicator das Replikationsmenü aufrufen.

Instances	Objects	Shade	ers	Sound	ds	
Find:				11		*
Scene						I
Camera	1					
Light 1						
Infinite	Plane					
Terrain						
Plant						
Surface	Replicator	Plant				
		_	_	_	_	

	Terrain
	Surface Replicator
1	- Plant
l	

Unsere Pflanze taucht schon als Replikationsobjekt auf.

•	Surface Replicator of Doc15
	General Source object:
	Replicated objects:
	Plant

Unter "Source Objekt" ist jetzt noch das Terrain als Oberfläche auszuwählen auf dem die Palme verteilt werden soll.

Alle anderen Einstellungen lassen wir zunächst so.

œ

Ausgabe 02/2006

Ab in den Render Room und einmal Probe gerendert:

Gar nicht so schlecht für den Anfang. Allerdings sind die Palmen auch im Wasser und am Strand vorhanden. Wir wollen sie aber nur dort haben, wo es Grünfläche gibt.

Dazu bedienen wir uns im nächsten Schritt einer speziellen Funktion des Replikators. Es ist möglich, dem Replikator über eine einfache schwarz/weiß Textur zu sagen, wo die replizierten Objekte auftauchen sollen und wo nicht. Schwarze Flächen belieben dabei leer, weiße Flächen sind die Gebiete, auf die der Replikator die Objekte setzt. Um nun einen für unser Terrain passende Textur-Map zu bekommen gehen wir zunächst zurück in den Assemble Room und wechseln zur Ansicht von Oben (Top).

Nun wählen wir aus dem Scene-Browser das Terrain aus und über Menü >> View >> Zoom >> Zoom to Selection vergrößern und zentrieren wir die Ansicht des Terrains.

Jetzt müssen wir noch das Replikationsobjekt vorübergehend auf Unsichtbar setzen. Dazu das Objekt auswählen und bei den General Options den Haken bei "Visible" entfernen. Damit wir auch sehen, wie die Textur des Terrains aussieht, achtet darauf, dass die Editor-Ansicht Textured ist.

Nun machen wir einen Screenshot des Bildschirms. Laden diesen Screenshot in ein Bildbearbeitungsprogramm unserer Wahl und erstellen dort auf Grundlage des Screenshots eine schwarz/weiß Texture-Map. Das ganze sollte ungefähr so aussehen:

Die Größe meiner Map ist 512x512 Pixel. Die einzelnen Schritte in dem Bildbearbeitungsprogramm spare ich mir jetzt, da es je nach Programm variiert. Solltet ihr Probleme bei der Umsetzung haben postet im Board, da wird euch geholfen! Nachdem das erledigt ist, geht's zurück nach Carrara.

Durch Doppelklick auf das Surface Replicator Objekt rufen wir erneut das Menü des Replikators auf. Hier setzen wir einen Haken bei "Use Shader" und klicken anschließend auf "Edit Shader".

Hier werden wir nun unsere erstellte Map zuweisen.

œ

<u>۲</u>

Bei "Top Shader" Terrain auswäh-

len, anschließend bei "Global Shader" Texture Map.

Nun über den Öffnen-Button die vorhin erstellte schwarz/weiß Map auswählen.

Das war doch gar nicht so schwer. Leider ist die Textur möglicherweise nicht in der richtigen Ausrichtung. Um das zu korrigieren nutzt den Rotationsbutton. Klickt so oft auf den Button, bis euer Preview diesem hier entspricht:

Nun noch ein paar Einstellungen beim Surface Replicator. Dazu gehen wir in den Model Room. Zunächst erhöhen wir die Anzahl der Objekte (Number of objects). Entweder mit dem Schieberegler oder durch Eingabe einer Zahl, auf ca. 800.

Beachtet, dass man unten sehen kann, wie viele Objekte einen Platz auf der Oberfläche gefunden haben.

Da momentan die Bäume noch alle die gleiche Größe, und Ausrichtung haben, sorgen wir auch hier für ein wenig Abwechslung. Bei der zufälligen Rotation (Random Rotation) geben wir als Werte 10, 10 und 360 ein. Bei der zufälligen Größe (Random Scale) setzen wir den Wert auf 60. Schließlich setzen wir den Wert bei Minimum Distance, also minimaler Abstand, auf 0,50 inch. Nun noch einmal zurück in den Assemble Room und unser Surface Replicator Objekt wieder sichtbar machen (Haken bei Visible setzen).

Fertig. Gerendert sollte das ganze nun so aussehen:

Um dem Ganzen noch ein wenig Atmosphäre zu verleihen, habe ich beim Rendering des Finals noch einen Spot als Sonne hinzugefügt, der für den LensFlare-Effect sorgt und das ganze mit AmbientOcclusion gerendert.

Viel Spaß beim Nachmachen! Die Fertige Szene und alle Screenshots in voller Größe gibt's im Bonus-Download zum Heft. [DJB]

(c) by Bryce-Board.de 2006

(1)

Download des Monats Streetpacks Vol. 1-3 für Bryce von Psychoraner

er diesmalige Download des Monats besteht gleich aus vier Paketen, vier werden laut Psychoraner noch folgen. Der Download der insgesamt fast 16 MB geht dank DSL sehr schnell vonstatten, das Entpacken der .7z Archive ist ebenfalls kein Problem. Die im Archiv enthaltene .obp Datei lässt sich einfach in Bryce importieren. Ein Manko ist die beim Importieren in eine Szene recht klein ausfallende Straße. Diese muss zuerst auf die richtige Größe gebracht werden. Das Zusammenbauen der ersten

Straße gestaltet sich dann jedoch als einfach, Lego-Freunde werden das einfache Baukastenprinzip lieben. Mittels Move-Tool oder Multi-Replicate ist es kein Problem, kleinere Straßen oder Autobahnen von mehreren Kilometern Länge zu erstellen. Schade ist jedoch, dass es noch keine Kurven gibt, also kann man allenfalls Autobahnen oder Alleen erstellen.

Um eine Strecke zusammenzustellen braucht man höchsten zehn Minuten, das Aufwändigste ist das Errichten einer passenden Umgebung. Das im Bild verwendete Buswartehäuschen ist ebenfalls von Psychoraner und ist HIER für 15 Bryce-Bottys erhältlich und eine ideale Ergänzung zum Streetpack. Es lässt sich auch individuell Texturieren, die benötigten Texturen liegen dem Paket bei. Laut Psychoraner werden als nächstes die Straßenschilder folgen,

Erscheinungstermin ist ungefähr Ende Februar bis Anfang März. **Fazit:**

Für 30 Bryce-Bottys pro Paket kann man ganze Rennstrecken erstellen. Unbedingt Downloaden! [ZUZ]

Paketname / Inhalt	Version	Verfügbar
Standard	1	Ja (4,16 MB – <u>LINK</u>)
Standard	1b	Ja (4,59 MB – <u>LINK</u>)
Zebrastreifen	2	Ja (5,16 MB – <u>LINK</u>)
Stopstreifen	3	Ja (1,81 MB - <u>LINK</u>)
Kurven	4	Nein
Straßenschilder	5	Nein (Ende Februar)
Brücken	6	Nein
Kreuzungen	7	Nein
Buswartehäuschen	THE	Ja (0,5 MB - <u>LINK</u>)

Active Rendering

Ausgabe 02/2006

Realistischer

n meinem heutigen Tutorial zeige ich euch, wie man mit relativ wenig Aufwand realistische Eiswürfel gestalten kann. Ein herzlicher Dank geht an bobcat aus dem C4DCafé, welcher einige Ice-Shader kreiert und zur Verfügung gestellt hat und mich dadurch erst auf die Idee zu diesem Tutorial brachte. Der Schwerpunkt bei diesem Tutorial liegt nicht im Modeling, wie ihr gleich sehen werdet. Den umfangreicheren Teil bildet der Materialeditor, hier anhand des Banji-Shaders. Also, los geht's! Wir beginnen in einer leeren Cinema-Szene und erstellen wie so oft - als erstes einen Würfel. Dazu klicken wir auf das

entsprechende Symbol in der Standard-Palette. Diesen Würfel machen wir editierbar, d.h. wir konvertieren ihn in ein Polygonobjekt. Das kann man entweder

ē

1

0

durch Klick auf das entsprechende Symbol oder durch Drücken der Taste "C" auf unserer Tastatur.

Nun wechseln wir in den Polygon

bearbeiten Modus durch Klick auf das entsprechende Symbol.

und Unterteilen unseren Würfel durch Rechtsklick in die Szene und Auswahl von "Unterteilen" (oder Menü: Funktionen >> Unterteilen oder

Nacheinander die Tasten U uns S drücken). In der sich öffnenden Dialogbox geben wir als Wert der Untertei-lungen "3" in und klicken anschließend auf OK. Um nun die unregelmäßige

Oberfläche eines Eiswürfels auszumodeln bedienen wir und einer Funktion mit Namen "Knittern". In früheren Versionen von Cinema war diese Funktion auch direkt unter diesem Namen aufrufbar, mittlerweile versteckt sie sich ein wenig: Wir machen wie-

e	1	DIGONO	0,010		8
	~	Pinsel	M~C		
1	10	Polygonloch schließen	M~D	8488S	
2		Polygon erzeugen	M~E	~~~	2
ļ	4	Glätten	M~G		1
2	1	Messer	К, М~К		
٢	2	Magnet	M~I		I
	M	Spiegeln	М∼Н		1
	<.				
		Vernähen	M~P		
1	÷	Verschmelzen	M~Q		1
	-	Bevel	M~S		1
l	9	Extrudieren	D, M~T		
1	0	Innen evtrudieren	I M~W		

Tasten M und L nacheinander drücken). In den Werkzeugoptionen wählen wir bei "Alle" "Knittern (Normale)" aus und geben als Wert "17 m" ein. Anschließend auf "Zuweisen" klicken.

* 1	Modus Bearbeiten B	Benutzer 🤃			-
	Punktwert setzen			20	
Opti	onen Werkzeug				1
Opti	onen				1
Alle	Knittern [Normale]				5
×	Knittern [Normale]	Vert 17 m			
Y	Knittern [Normale]	Wert Um			
Ζ	Knittern [Normale]	Wert 0 m	•		$\boldsymbol{\Sigma}$
Ko	ordinatensystem Objekt		•		
	Innen und außen			T	
Wer	kzeug				

Da unser Würfel jetzt ein wenig zu kantig aussieht fügen wir noch ein Hyper-Nurbs Objekt hinzu,

durch Klick auf das entsprechende Symbol und "werfen" den Würfel in das Hyper-Nurbs Objekt. Dazu klicken wir den Würfel im Objektbrowser mit der linken Maustaste an, halten diese gedrückt und ziehen ihn dann auf das Hyper-Nurbs Objekt im Objektbrowser. Das Ergebnis sollte, einmal schnell gerendert (Strg+R), so aussehen:

Damit wäre der Modelingteil dieses Tutorials auch schon abgeschlossen.

Was folgt ist das Erstellen eines passenden Eismaterials, denn bisher sieht unser Ergebnis nicht wirklich wie ein Eiswürfel aus. Um nun ein schönes Material zu erstellen bedienen wir uns des Banji-Shader (in früheren Cinema-Versionen als bhodiNUT Volume shader BANJI, ob der Shader da aber auch schon exakt so aussah wie in der Version 9, für die dieses Tutorial ist, kann ich nicht sagen).

Da dieser Shader eine Menge an

Eingabemöglichkeiten bietet und wir auch einige davon verändern müssen, lasse ich im Folgenden überwiegend Screenshots sprechen wenn es um die zu ändernden Werte geht. Ich zeige immer nur die Bereiche, die andere Werte enthalten, als es Standard

ist wenn wir den Shader aufrufen. Doch zunächst müssen wir Banji als neues Material hinzufügen. Dazu klicken wir im Materialbrowser auf Datei >> 🔭 Datei Shader >> Banji:

Anschließend rufen wir den Material-Editor

dadurch auf, dass wir auf unser neues Banji-Matrial doppelt klicken.

Die Häkchen bei Streufarbe bis

Spiegelung sind Standardmä ßig gesetzt. Wir brauchen die Spiegelung nicht, also dort den Haken entfernen. Dafür akti-

vieren wir jeweils durch klicken in die entsprechenden Kästchen noch die Werte Umgebung, Umgebungsfarbe, Rauheit und Anisotropisch.

Nun gehen wir alle Punkte durch. Wenn ihr in einem Untermenü die Farbe ändern müsst, habe ich die jeweiligen Rot/Grün/Blau (RGB) Werte in den Screenshot geschrieben. Zum ändern der Farbe einfach auf die jeweiligen Rechtecke klicken und im darauf folgenden Menü diese Werte eingeben.

1. Streufarbe, hier folgende Werte einstellen:

2. Glanzlicht 1:

Hier werden keine Änderungen vorgenommen.

3. Glanzlicht 2:

Glanzlicht 2

(c) by Bryce-Board.de 2006

ē

1

0

+

5. Transparenz:

Transparenz		
• Vorderseite Sichtbarkeit	10 %	۲
 Rückseite Sichtbarkeit 	10 %	۲
 Randsichtbarkeit 	40 %	
 Brechungsindex 	1.31	۲
Interne Spiegelung	\sim	
Volumenobjekt		

6. Umgebung:

Hier wird es etwas komplizierter.

Als Textur weisen wir Noise zu:

Und diese Noise-Textur stellen wir nun ein. Dazu auf Noise klicken:

und folgende Werte eingeben:

Nun noch folgende Werte bei den Haupteinstellungen von Umgebung verwenden:

Textur	Noise
	Interpolation Keine +
	Blur-Offset 0 %
	💯 🚺 Blur-Stärke 🛛 🕱 📑
 Intensität 	30 %
0 Überstrahlung	123 % 🔋
Abnahme	100 %
Anisotropische	Kratzer werwenden
Unschärfe	30 %
Samples	
 Körnung 	100 % 🗿
Spiegelungsfarbe	
Coicach masfarbo D	

7. Umgebungsfarbe:

Umgebungsfarb	в			
• Umgebungsfarbe	•	- R113	6166	B255
 Intensität 	50 %	•		
 Randintensität 	100 %			
 Abnahme 	100 %			

8. Rauheit:

9. Anisotropisch:

Tataaaaaaaaa!

Fertig ist unser Banji Eisshader.

Wir verlassen den Material Editor (auf das Schließen Kreuz des Editors klicken) und weisen unseren neuen Shader dem gemodelten Würfel zu. Dazu ziehen wir den Shader einfach per Drag & Drop aus dem Materialbrowser auf unseren Würfel im Editor (oder auf den Würfel im Objektbrowser).

Nun rendern und sich freuen .

Ich hoffe ihr hattet Spaß beim Nacharbeiten. Experimentiert ruhig ein wenig mit den unterschiedlichen Einstellungen beim Banji-Shader um das Eis eurem eigenen Geschmack anzupassen. Ebenso könnt ihr beim Würfel ein wenig mit dem Knitter-Wert experimentieren um verschiedene Würfel zu erhalten. Und schon steht dem nächsten Drink mit Eis nichts mehr im Wege!

Falls Fragen zu dem Tutorial auftauchen könnt ihr gerne eine eMail an <u>info@bryce-board.de</u> schreiben oder noch besser eure Frage einfach im Bryce-Board posten.

Die fertige c4d-Datei sowie alle Screenshots in voller Größe gibt's im AR-Bonusdownload! Viel Spaß beim Nacharbeiten!

[DJB]

(c) by Bryce-Board.de 2006

œ

<u>-</u>

Homepagetipps Seiten, die einen Klick Wert sind!

ir möchten euch mal zwei nicht so bekannte, aber dennoch sehr gute Seiten vorstellen.

Bei beiden gibt es kostenlose Downloads für Bryce bzw. Poser.

Als erstes die französische Seite Les Mondes Virtuels.

Hier könnt ihr euch, auch ohne große Französischkenntnisse, einige Objekte für Bryce holen. Eine sehr interessante Galerie ist dort ebenfalls vorhanden. Für die Tutorial sind dann schon bessere Französischkenntnisse von Nöten.

Aber allein schon die Bryce-Objekte als Free-Downloads sind es wert, der Seite einen Besuch abzustatten. Die Objekte sind für die verschiedensten Bereiche verwendbar. Da gibt es Tische und Stühle oder auch Pyramiden.

Die zweite Vorstellung gilt der Seite <u>3dpmr.com</u>.

Dort bekommt ihr, neben einigen Kaufdownloads, auch sehr viele Freebies für Poser. Ihr müsst euch aber natürlich kostenlos, anmelden, bevor ihr den Freebie-Bereich nutzen könnt. Auch hier gibt es einige Galerien, die man bewundern kann. Beide Seiten sind übrigens, neben vielen anderen, auch über die Linksliste des Bryce-Boards erreichbar. Es lohnt sich auch den anderen Seiten dort einmal einen Besuch abzustatten. Und wenn ihr eine gute Seite kennt, die eurer Meinung nach auch in die Liste gehört oder hier in der AR vorgestellt werden sollte, dann lasst es uns wissen!

[WEN]

Active Rendering

Ausgabe 02/2006

Volleybal Tutorial für Cinema4D von djblueprint

n diesem kleinen Tutorial möchte ich euch zeigen, wie man auf einfach und schnelle Art einen Volleyball in Cinema 4D modellieren kann. Das Tutorial ist sehr ausführlich gehalten und damit für Anfänger geeignet.

Wir beginnen in einer leeren Cinema-Szene und erstellen als erstes einen Würfel. Dazu klicken wir auf das entsprechende

Symbol in der Standard-Palette. Nun fügen wir noch ein Hyper-Nurbs Objekt hinzu, ebenfalls durch Klick

(1)

0

auf das entsprechende Symbol und stellen die Unterteilung auf 4 ein.

Nun "werfen" wir den Würfel in das Hyper-Nurbs Objekt. Dazu klicken wir den Würfel im Objektbrowser mit der linken Maustaste an, halten diese gedrückt und ziehen ihn dann auf das Hyper-Nurbs Objekt im Objektbrowser. Das Ergebnis sollte so aussehen:

Ganz schön umständlich um eine Kugel zu erhalten, was? Aber diese Vorgehensweise hat ihren Sinn, wenn wir unseren Ball gleich weiter bearbeiten, werdet ihr sehen, warum wir nicht einfach ein Kugel-Grundobjekt genommen haben.

Wir wechseln jetzt in die Ansicht von rechts (Taste F3 drücken) und zoomen uns auf unser Objekt (Taste O). Nun klicken wir rechts mitten in das Editorfenster und wählen aus dem Kontextmenü "Akt. Zustand in Objekt wandeln" (Oder: Menü >> Funktionen >> Akt. Zustand in Objekt wandeln).

Å	Rückgängig Auf aktives Objekt zoomen Auf Szene ohne Kamera/Licht zoomen	Ctrl+Z 0, Alt+0 H, Alt+H
	28 Grundobjekt konvertieren	С
	😵 Akt. Zustand in Objekt wandeln	
	Verbinden	Alt+G
	Neues Tag	
	Selektion wiederherstellen	
	Unterobjekte auswählen	
	Spuren anzeigen	
	F-Kurven anzeigen	
	Coljekt Information	
	🔀 Verschieben	E
	la Skalieren	T
	(Drehen	R
	k Live-Selektion	
	Rechteck-Selektion	
	C Freihand-Selektion	

Unser Ball wird uns nun als Polygonobjekt mit all seinen Unterteilungen angezeigt. Bevor wir irgendwas anderes klicken, wird einmal die Entfernen-Taste gedrückt (Entf). Dadurch wurde das mittlerweile überflüssig gewordene Hyper-Nurbs Objekt mit dem untergeordneten Würfel gelöscht. Und im Objektbrowser steht nun nur noch unser Polygonobjekt.

Wenn man sich das Objekt betrachtet weist es an vier Stellen Polygone mit jeweils nur drei Ecken auf, ich habe sie im nachfolgenden Screenshot einmal eingekreist:

Diese Stellen dienen uns als Eckpunkte für die Fläche, die wir nun markieren wollen. Dazu wählen wir das Markierungstool aus und wechseln in den "Polygone bearbeiten" Modus. Jeweils durch

9

1

0

einen Linksklick auf den entsprechenden Button. Damit wir unseren Ball auch bearbeiten können, müssen wir ihn noch in dem Objektbrowser durch einen einfachen Linksklick aktivieren.

Nun wählen wir den schon angesprochenen Bereich des Balles aus, indem wir mit gedrückter linker Maustaste alle Polygone in diesem Bereich abfahren. Achtet darauf, dass wirklich alle Polygone innerhalb des Bereiches ausgewählt sind (erkennt ihr daran, ob bei jedem Polygon eine "gelbe Nadel" herausragt). Es sollte wie in dem nachfolgenden Screenshot aussehen:

Tipp: Hat man mal ein paar Polygone vergessen und die linke Maustaste bereits losgelassen, so kann man der Selektion nachträglich weitere Polygone hinzufügen, indem man beim Selektieren die Shift-Taste gedrückt hält. Hat man dagegen Polygone zu viel selektiert, kann man dieses aus der Selektion ausschließen, indem man die Strg-Taste gedrückt hält während man die überstehenden Polygone anklickt.

Nun wieder ein Rechtsklick in die Szene und aus dem Kontext "Abtrennen" ausgewählt (Oder:

Menü >> Funktionen >> Abtrennen, Tastaturkürzel nacheinander drücken: U und P). Dadurch wird aus unserem markierten Bereich ein neues Polygonobjekt erzeugt (es erhält den selben Namen mit ".1" dahinter im Objektbrowser. Den gesamten Ball brauchen wir nun nicht mehr, daher klicken wir ihn im Objektbrowser an (ja, obwohl er noch aktiv ist, ansonsten würden wir nur den markierten Bereich löschen) und drücken einmal die Entfernen-Taste (Entf). Im Editorfenster wird nun noch das neue Objekt dass wir aus der Selektion erstellt haben, angezeigt.

Wir wählen das Objekt im Browser aus, anschließend extrudieren es um 2 Meter. Dazu drücken wir die Taste "D", geben in dem Werte-Menü auf der rechten Seite bei Offset "2 m" ein und klicken auf "Zuweisen. Dadurch haben wir unseren flachen Ballteil dicker gemacht.

(c) by Bryce-Board.de 2006

Wir wechseln jetzt wieder in die Zentralperspektiven-Ansicht (durch Drücken von F1). Und mit dem Loop-Selektionstool (Menü >> Selektion >> Loop-Selektion) wählen wir die umlaufenden Polygone aus. Das Tool zeigt uns, wenn wir mit der Maus über die einzelnen Polygone fahren an, wie die Selektion aussehen wird. Sind die richtigen Polygone in gelb dargestellt führen wir die Selektion durch einen Linksklick aus.

Als nächstes widmen wir uns den typischen Nähten eines Volleyballs. Dazu wechseln wir wieder in die in die Ansicht von rechts (Taste F3 drücken) und zoomen auf unser Objekt (Taste

Tutoria

Unsere Auswahl "beveln" wir nun. Dazu das Bevel-Tools auswählen, Rechtsklick in die Szene "Bevel" (Oder Menü: Struktur >> Bevel, Tastaturkürzel: Nacheinander M und S drücken) und die Werte "Extrusion = 1 m", "Innerer Offset = 1,2 m" einge-

ben. Anschließend auf "Zuwei-

O). Anschließend
wechseln wir in
den "Kanten
bearbeiten"
Modus durch
Linksklick auf
das entsprechende Symbol
Nun rufen wir
erneut das Loop-

Selektionswerkzeug auf, setzen diesmal in den Werkzeugoptionen jedoch ein Häckchen bei "An Randkante stoppen" und wählen

anschließend die in dem nachfolgenden Screenshot rot ersichtlichen Kantenreihen aus. Dabei hilft uns das Tool wieder, indem es die zu erwartende Selektion durch eine gelbe Linie darstellt, wenn wir mit der Maus über eine der Kanten, die wir Selektieren wollen, fahren. Nachdem die erste Reihe ausgewählt ist wählen wir zusätzlich die Zweite Reihe dadurch aus, dass beim Klicken die Shift-Taste gedrückt wird.

Nun wird erneut das Bevel Werkzeug aufgerufen [Rechtsklick in die Szene "Bevel" (Oder Menü: Struktur >> Bevel, Tastaturkürzel: Nacheinander M und S drücken)] und die Werte "Innerer Offset = 1m" eingeben.

sen" klicken.

Jetzt wieder in den "Polygone bearbeiten" Modus wechseln und über die Loop-Selektion die soeben erzeugten Polygonreihen auswählen.

Nun wieder Beveln [Rechtsklick in die Szene "Bevel" (Oder Menü: Struktur >> Bevel, Tastaturkürzel: Nacheinander M und S drücken)]. Diesmal mit den Werten "Extrusion = -1 m", "Innerer Offset = 0,9 m". Beachtet, dass es sich bei der Extrusion um einen negativen Wert handelt. Nich vergessen, nach Eingabe der Werte auf "Zuweisen" zu klicken.

Damit hätten wir den Grundkörper aus dem wir nun den Ball zusammensetzen fertig. Wir wechseln nun wieder in die Kamera-Ansicht zurück, damit das weitere Geschehen besser verfolgt werden kann (Taste F1). Um das Gegenüber zu erhalten, spiegeln wir nun unser bisher erstelltes Stück. Da wir noch die Polygonreihen selektiert haben, müssen wir zunächst die Selektion aufheben. Ansonsten würde die Spiegelfunktion nur die Selektierten Reihen spiegeln... Um die Selektion Aufzuheben klicken wir einfach links irgendwo im Editorfenster (oder gehen über Menü: Selektion >> Selektion aufheben). Anschließend rufen wir das "Spiegeln" Werkzeug auf . Dazu Rechtsklick in die Szene und "Spiegeln" auswählen (oder Menü: Struktur >> Spiegeln, Tastaturkürzel: Nacheinander M

und H drücken). Bei den Werten des Werkzeugs wird bei Koordinatensystem "Welt" und bei Spiegelebene "ZY" ausgewählt und anschließend auf "Anweden" geklickt.

Damit haben wir schon zwei der sechs Seiten unseres Balles.

Die noch fehlenden Seiten be-kommen wir durch Kopieren und rotieren wie folgt: Zunächst wechseln wir in den "Objekte bearbeiten" 2 Modus durch klicken auf 5 das entsprechende Symbol. P Darauf achten, dass unser Objekt in dem Objektbrowser markiert

ist und anschließend über die Tastenkombination

œ

1

Strg+C und dann Strg+V eine Kopie erstellen. Für diese Kopie geben wir nun im Koordinaten-Menü bei Winkel P und B jeweils 90° ein und klicken anschließend auf "Anwenden":

Dadurch wurde ein Rotation um die Y-Achse und eine Rotation um die X-Achse bewirkt, so dass die Nähte bei unserer Kopie nun quer und nicht längs wie beim ersten Objekt verlaufen:

o ria |

Schließlich Kopieren wir unser erstes Objekt erneut und geben im Koordinaten-Menü bei Winkel H und B jeweils 90° ein und klicken wieder auf "Anwenden".

Et voilà. Unser Ball hat 6 Seiten und ist komplett

Nun das ganze noch ein wenig in Szene gesetzt und texturiert nach eigenen Wünschen und fertig ist die Volleyball-Szene.

Nachtrag:

Damit der Ball auch wunderbar als Ball verwendbar ist, sollte mann die drei Einzelteile aus denen er noch besteht zu einem

Objekt zusammenfügen.

Dazu markiert man die drei Objekte im Objekt-Browser, ruft durch einen Rechtsklick auf ins der Objekte das Kontextmenü auf und wählt "Verbinden". Das Programm erzeugt nun aus den drei Einzelteilen ein Gesamtobjekt welches als neues Objekt in dem Objektbrowser auftaucht. Nun können die Einzelteile gelöscht werden.

Es gibt sicher noch einige Dinge, die zu optimieren sind, so sind die Kanten beim Aufeinandertreffen der äußeren und inneren Nähte nicht ganz optimal, aber selbst ohne eine Optimierung lässt sich in recht kurzer Zeit ein ansehnliches Ergebnis erzielen.

Falls Fragen zu dem Tutorial auftauchen könnt ihr gerne eine eMail an info@bryce-board.de schreiben oder noch besser eure Frage einfach im Bryce-Board posten. Die fertige c4d-Datei sowie alle Screenshots in voller Größe gibt's im AR-Bonusdownload!

Viel Spaß beim Nacharbeiten! [DJB]

Active Rendering Ausgabe 02/2006

Advent, Advent... Aufruf zum Adventskalender 2006

achdem der Advent 2005 etwas überraschend kam, musste das Team auf einige Bilder aus dem letzten Adventskalender zurückgreifen. Zudem wurde auch fieberhaft nach Downloads und Extras gesucht, die dann hinter die Türchen gestellt werden konnten.

Damit das in diesem Jahr nun geordneter vonstatten geht,

rufen wir hiermit alle Leser auf, uns ihre Bilder und Extras für den Adventskalender zu schicken. Ihr könnt ab jetzt eure Bilder (Größe: 640*480) für den Adventskalender 2006 einschicken. Wenn ihr uns Extras schickt, beachtet bitte, dass die eingesendeten Dateien von euch selbst sind und ihr dem Bryce-Board die Genehmigung zur freien Verwendung und Verbreitung erteilt. Diese soll-

ten zudem in ein .rar oder .zip Archiv gepackt werden. Und vielleicht findet der Eine oder Andere sein Bild im Adventskalender wieder.

Die Adresse: <u>info@bryce-board.de</u> Betreff: Bryce-Board Adventskalender 2006

[ZUZ]

Im Blickpunkt: Bild der Woche / Newcomer der Woche

ede Woche am Montagabend begrüßen die User zwei neue Bilder auf der Portalseite. Das Bild der Woche (BdW) und der Newcomer der Woche (NdW). Der Gewinner des Bildes der Woche erhält sage und schreibe 500 Bryce-Bottys, der Gewinner des Newcomers der Woche erhält 250 Bryce-Bottys als Prämie für sein Bild. Gewählt wird das Bild der Woche übrigens schon seit dem 18. August 2003, der erste Gewinner war McDetti (Link zum Thread).

Der erste Newcomer der Woche erblickte am 9. Juni 2003 das Licht der Welt, Empfänger des Awards war Tuvok (Link zum Thread).

An der Wahl sind alle Mitglieder des Bryce-Board-Teams beteiligt, also alle Administratoren, Moderatoren und Redakteure. Um für das BdW vorgeschlagen werden zu können, muss das Bild im Forum "Pics" gepostet worden sein.

Die Anwärter für den NdW müssen im entsprechenden Forum vertreten sein.

Jedes Mitglied des Teams wählt nun aus den geposteten Bildern der vergangenen Woche jeweils zwei aus, um eine absolute Punktegleichheit zu vermeiden. Sollte dies doch einmal vorkommen, ist entscheidend, ob das Bild mit Bryce erstellt wurde oder nicht. Eine Besonderheit gibt es beim Newcomer der Woche: Man kann nicht mehr dafür vorgeschlagen werden, sobald man einmal das Bild der Woche gewonnen hat.

Weiterführende Links:

- BdW/NdW Archiv
- FAQ zum BdW/NdW

[ZUZ]

Renderengine für Cinema 4D Ein Review von Sascha Hupe

it finalRender Stage-2 (fR-2) der deutschen Schmiede cebas Computer GmbH aus Eppelheim (<u>http://www.cebas.com</u>) habe ich erstmals eine ganz eigene Gattung von Programmen bzw. Plugins im Review: Externe Renderengines.

fR-2 ist momentan als Plugin für Cinema 4D erhältlich. Für Maya ist es in Arbeit und als fR-1 bzw. fR-0 ist es seit längerem für 3D Studio MAX ein Begriff. Grundlage für dieses Review war fR-2 mit dem ServicePack 1 für Cinema 4D.

Was machen externe Renderengines und warum sollte man sie nutzen wollen, wo doch das Rendern normalerweise zu den Standardfunktionen einer jeden 3D-Applikation gehört? Diese Frage stellte ich mir am Anfang, sie ist aber leicht beantwortet: Weil man mehr will! Entweder mehr Funktionen, mehr Kontrolle oder bessere oder schnellere Ergebnisse.

Also nehmen wir fR-2 einmal unter die Lupe, um zu sehen, was es davon alles so bietet. Bisher habe ich beim Rendern in Cinema entweder auf die Standard-Renderengine oder die ab dem XI-Bundle enthaltene (und auch einzeln nachkaufbare) Engine Advanced Render (AR). Die Installation ist etwas anders als man es oftmals gewohnt ist. Anstelle eines Hardwaredongles benötigt fR-2 einen Softwaredongle mit Namen IPClamp. Dieser muss installiert werden bevor fR-2 installiert und gestartet wird. Mittels dieser Software, welche auf einem Rechner als Dienst laufen muss, damit fR-2 funktioniert, wird die Lizenz an den Rechner des Users gebunden entweder an die Netzwerkkarte oder an die Festplatte per Hardware-ID der Komponente.

Nachdem die IP-Clamp-Software installiert wurde, muss man seinen Lizenzcode für fR-2 eingeben und kann dann entweder automatisch über das Internet oder mittels Erzeugung einer Textdatei die man an cebas schickt die benötigten Freischaltdaten erhalten. Das System funktionierte im Test einwandfrei und zügig. Ärgerlich ist hierbei lediglich, dass man sich an den cebas-Support wenden muss, wenn man den IP-Clamp-Server auf einem anderen Rechner erneut installieren muss (z.B. weil die Hardware defekt ist oder der ganze Rechner ausgetauscht wurde). Aber letztendlich hat auch hier der Test eine zügige und

3

(J)

 \geq

(J)

problemlose Abwicklung durch cebas ergeben.

Beim ersten Start von fR-2 muss man dann die IP-Adresse des Rechners, der als IP-Clamp-Server fungiert eingeben. Zum Nutzen von fR-2 ist KEINE Internetverbindung erforderlich wenn IP-Clamp einmal richtig installiert wurde.

Nachdem man die Installationshürde überwunden hat, kann man sich ganz dem Vergnügen hingeben, mit finalRender zu arbeiten. fR-2 ist völlig in Cinema integriert. Die Einstellungen für die Engine trifft man über das Effekte-Menü in den Render-Voreinstellugen. Hier muss man finalRender aus den Post-

X Y Z	2 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	(🚫 🎙 ? 🔽
Render-Vo	reinstellungen	
ŧ.		
Aligemein	Post-Effekte aktivieren	Post-Elfekt
Ausgabe Speichem	Glüheffekte Linsereffekte	Selektiene löschen Alle löschen
Antisiasing Radiosity		Color Mapping
Caustice Effective		Di Pater Potra Di Sporav PX
Optionen		Di Into Drawer
Multi-Pass QuickTime VR		Di Censijev Di4 Speedoneter Di4 SVG Draver
		finaRender Stage 2

Effekten auswählen. Aber lasst euch dadurch nicht verwirren, fR-2 ist natürlich kein Post-Effekt sondern eine vollwertige Renderengine! Ist fR-2 im Effekte-Menü aktiviert, übernimmt es automatisch das Rendern, egal ob man nun die aktuelle Ansicht im Editor, einen Ausschnitt, das aktive Objekt oder im Bild-Manager rendert.

Bevor man loslegt sollte man jedoch aufgrund der Komplexität auf jeden Fall einen Blick in das Handbuch werfen. Es ist in einer - leider englischen - HTML-Hilfe-Datei verfügbar. Eine PDF Version

soll aber wohl noch folgen. Alle Bereiche von fR-2 werden in dem Handbuch mehr oder weniger ausführlich beleuchtet und die verschiedenen Funktionen teilweise anhand von Beispielenerläutert.

In dem Handbuch sind 7 Tutorial enthalten die einen ersten Einstieg mit den Themen, Basics, Displacement, X-Ray, Motion Blur, Texturen backen, Reflective Occlusion und Global Illumination ermöglichen. Die Tuts sind ausführlich, gut nachvollziehbar und

mit Screenshots versehen. Dem Support-Forum kann man entnehmen, dass möglicherweise einige Videotutorial später folgen sollen. Noch mehr als mit den Tutorial lernt man, wenn man sich die Zahlreichen Beispieldateien, die mitgeliefert werden anschaut. Man findet sie nach der Installation von fR-2 im Cinema-Ornder unter "\scenes\cebas".

Hilfe bekommen User dann auch noch in dem - leider nur in Englisch verfügbaren - Support-

	un confirmationale de la confirma				w 🛃 Wachash zu 🛛
sk-	🔄 🖸 auto + 🥔 🖉 fut of 🖉 subscient	androg • 📴 consent 🥬	_	_	factor Averes
E B	N S	Welcome to the cebas support forums!			
n last variest or N a firma for in Wad	ad Felo (0., 2004) 122-02 am Falt 12, 2004 Fill per				View partie some fast view filme man partie View of attracted partie
		fernen	Topics	Peaks	Last Post
white Beards					
The is the .	nertral place to get information about what is going an here adopt. Statl. Chematicals. Exis	•	3.0	23	Tue Dec 20, 2005 8143 pm
Contraction of Party of Contraction of Contractiono	er Slage-2 for CP4IMA 4D in discus al trape-2 winted problems and bugs. adult- midual- finitual ficinitia		374		Wat Feb 81, 2005 9-05 pm
Contrast of House all	er Stage-2 for Meye frige elect Roya and ficalitender Dops C white that christmans techanic Bahael Hacardie Baca	_	н	**	Thu Jan 26, 2020 8.44 pm
Cebas Plan Here nou C Hode alors	p Inn n discuss all source related to online PLug Ins. RealForder, editor. Raff, Connections, Fris. Tamer, Schrödt	GlootPanter, pol-manager, preschatter and all other ontais plugies	313	633	wat reb 41, 2008 2427 pro
Ped the P	Bery adet, Sall, Centerland, Iris		174	54.43	Ward Fall \$1. 2026 8-25 per
Containe S	n discuse 10 in general or talk about your latest linese adure Walt Classestions. Frie		387	1957	Tan Jan 31, 2006 10:12 pm Tat.41, 1241, 2006 40
the is Coller					
Our sours I We have B	ana postari a total of 15386 articlar 818 registanad com registanad com				
Auguranad	re am 5 umer online 5 Repidweed, 8 Holden and 8 Guest ever soline war 28 on Re Jul 14, 2008 5-00 pm Uner- callo Markas Markast- mercelo Jesuita Reas- red	n [] [Moderator]			
The is called to any in the second se	eur posted a feld of 19196 antides Ell registred unes registred unes e an Suerr orden o Steppened, 8 Héden ant 9 Guer euro index var 31 on fé a 16.20 Héd héd héd User- orden var 31 on fé a 16.20 Héd héd User- orden var 31 on fé a 16.20 Héden offen offen varies anter anno 18 part fér monare	n (stranster) (Mahawa) Mi			

Forum von cebas. Dafür kann man aber mit dem Support an sich (per eMail, Telefon) auch in deutscher Sprache kommunizieren.

Am meisten beeindruckt hat mich die Rendergeschwindigkeit. Insbesondere bei der Benutzung von Global Illumination (anstatt Radiosity) spielt die Engine ihre Trümpfe aus. Natürlich spielen hier auch die Einstellungen eine große Rolle, aber ein präsentationsfähiges Ergebnis ist mit Werten erreichbar, die eine vergleichsweise geringe Renderzeit zur Folge haben. Das Wort "Lichtgeschwindigkeit" ist vielleicht zu hoch gegriffen, kam mir am Anfang aber durchaus bei dem ein oder anderen Testrendering

3

(J)

 \geq

(J)

in den Sinn ;-).

Im nachfolgenden ein paar Bilder einer mitgelieferten Beispielszene, zunächst mit drei verschiedenen Radiosity-Einstellungen von nicht ganz so hoher Qualität mit der C4D-Renderengine gerendert (Dauer: 34, bzw. 77 bzw. 197 Sekunden) und schließ-

lich mit fR-2 und Global Illumination (Dauer: 10 Sekunden). Man beachte die Zeiten!

Neben der Rendergeschwindigkeit, die einem wirklich ins Auge sticht, ist ein weiteres Highlight sicher der integrierte Shader-Tree Material Editor (Shading Network). Mit ihm kann man mittels

knotenbasiertem (node) arbeiten völlig neue Materialien kreieren indem man einfach einen Ausgangs-Knotenpunkt einer bestimmten Eigenschaft mittels eines "virtuellen Kabels" (wire) mit dem Eingangsknotenpunkt einer anderen Eigenschaft verbindet. Klingt kompliziert, aber mit dem nachfolgenden Screenshot wird deutlich was gemeint ist.

Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt, allerdings erfordert die Bedienung, ein gewisses Verständnis für dieses Art der Materialerzeugung. Entweder wird man den Shader-Tree lieben oder ihn hassen, ein "naja, geht so" wird es meiner Ansicht nach nicht geben .

Mit dem physikalischen Himmel kann die reale Material und Beleuchtungssituation an einem beliebigen Ort der Welt (durch Längen und Breitengrad) zu einer beliebigen Zeit simuliert werden. Hannover 30.01.06 um 6:00, 12:00 und 18:00 Uhr:

3

(J)

D

0

Displacements, Motion Blur, Caustics sind nur ein paar der

weiteren Features von fR-2. Wer einen tieferen Überblick haben

möchste, sollte sich auf der Website zu fR umschauen: http://www.finalrender.com/

Nicht verschwiegen werden darf, dass fR-2 auch wenn es voll in Cinema integriert ist einige spezielle Funktionen von Cinema nicht unterstützt. Hierzu gehören u.a. Pyrocluster und Sketch Materialien, die Shader Banji, Banzi, Cheen, Danel, Fog, Mabel, Nukei, und Terrain.

Bei den Standard Materialien werden nicht unterstützt Fog, Normal und Glow sowie die Effekte Ambient Occlusion, Dirt, Backlight, Distorter, Falloff, Lumas, Normal Direction, Projector, Proximal, Ripple, Spline und Vertex Map. Hinzu kommen noch "Perfekte Kugel", alle Post-Effekte, Hintergrund/Vordergrund Objekte u.a.

Das alles wiegt dann nicht schwer, wenn man es von vornherein berücksichtigt, sprich eine Szene daraufhin erstellt, dass sie mit fR-2 gerendert wird. Insbesondere die nicht unterstützten Shader lassen sich mit dem bereist erwähnten Shader-Tree Editor als fR-Materialien erzeugen. Und wann man mal umgekehrt die Unterstützten Features betrachtet, di grob geschätzt 90% oder mehr ausmachen, dann ist cebas zu attestieren, dass ihnen ein klasse Wurf mit der ersten Version gelungen ist.

3rd- Party-Plugins werden entsprechen in der Regel dann nicht unterstützt, wenn sie Materialabhängige Effekte erzeugen. Plugins, die lediglich das Modeling unterstützen natürlich schon. Einige der nicht unterstützten Features werden sicher in späteren versionen noch folgen, andere nicht.

fR-2 unterstützt Multiprozessor Systeme, so wurden die beiden Cores in meinem Pentium D Dualcore Prozessor voll genutzt, natürlich mit dem damit verbundenen Plus an Geschwindigkeit.

Netzwerkrendering wird in zwei Versionen unterstützt. Zum einen das herkömmliche bei dem auf jedem Rechner ein Bild gerendert wird, ganz so wie beim C4D NET, zum anderen das "Distributed Network Rendering". Hier wird ein Bild auf mehreren Rechnern gerendert, so dass komplexe Szenen in einem Bruchteil der Zeit gerendert werden können. Momentan untertützt fR-2 bis zu 10 CPUs insgesamt für

(c) by Bryce-Board.de 2006

E

(J)

 \geq

0

Active Rendering

Ausgabe 02/2006

Distributed Network Rendering. Zusätzlicher Bedarf kann realisiert werden, bedarf aber einer extra Lizenz.

Als Voraussetzung benötigt final-Render Stage-2 für Cinema 4D einen PC mit Windows XP (oder Windows 64-Bit optiona) / Intel oder AMD oder einen Mac OS X 10.3, CINEMA 4D minimum Release 9.101. Mindestens 512MB RAM, eine Netzwerkkarte mit TCP/IP Protocol und einen eimaligen Internetzugriff.

FinalRender Stage-2 für Cinema 4D kostet momentan um die 800,-- € und ist damit sicherlich kein Schnäppchen. Es lohnt sich aber vor allem dann, wenn man qualitativ hochwertigen Output in annehmbarer Zeit braucht.

Im Moment sind auch mit dem SP1 noch einige Bugs vorhanden,

frame: 000 | faces 181067 | objects 219 | GI-Settings: Bounces:2, Rate: -3/-1, Rays:2500, Thresh::0.1, Interp::25, Sec.Rays 1 | Rendertime: 2m 39s

die einen die implementierten Features nicht voll ausschöpfen lassen bzw. zusätzlich Umstände bereiten. Insgesamt überwiegt aber der positive Gesamteindruck. Dieses Review kann auch nur einen kleinen Überblick

geben, alle Funktionen von fR-2 verständlich zu beleuchten würde ein ganzes Buch füllen. Ich hoffe,

es hat euch trotzdem ein wenig neugierig gemacht und finalRender ein wenig näher gebracht.

Ausgabe 02/2006

Auf dieser Seite findet ihr einen groben Überblick über die einzelnen fR-2 Menüs mit den verschiedenen Optionen, es sind nicht immer alle Untermenüs aufgeklappt, vermittelt aber dennoch einen guten Eindruck von der Vielzahl der zur Verfügung stehenden Optionen. Alle Screenshots in voller Größe sind im Bonusdownload zu AR Ausgabe 2 enthalten.

Render-Vo	remstenungen	
Allgemein Ausgabe Speichem	V PostEfelte aktiveren V Gkinefelte V Einsentlicke U Garonal Stan 2	Post Ellekt
Radiosity Caustics Effekte	C manerial Stage-2	
Optionen Multi-Pass	Anti-Aliasing General Options Raytracing Global Illumin Common Render Strements Factorer and	ation Caustics
QuickTime VR	Post Effects Quick Time VR Anti-Aliasing	ung Distributed Hendering
	V Enable Anti-Aliasing	
	Min Rate 1	
	Object Edges Multipass Show Samples	
	Filter Image Filter Maps	
	Filter Type Gaussian Filter Maps Blut 1 Filter Width X 1.5 Filter Maps Offset 0 Fil	
	Files Wideh Y 11.5 (2)	
Anti-Aliasing Render Eleme Anti-Aliasing C Enable A Min Rate 1	n General Options Represing Ostabel Revenation Caudi mi Environment Testure Balang Destabel Revenang Paul ET refulament Mana Revena 3 MB Janes 0.2 MB	ics Camera fects Quick.Time VR
Object Er Show Sa Filter Ima	lges 🔽 Muhipass nples ze 🗹 Filter Maps	
Filter Type Filter Width > Filter Width >	Gaussian • Filter Maps Blue 1 8 1.5 # • Filter Maps Diffeet 0 # 1.5 # • Filter Maps Diffeet 0 #	
Anti-Aliasing Render Eleme	General Options Raytracing Global Illumination Cau Ints Environment Texture Baking Distributed Rendering Post E	stics Camera Hects QuickTime VR
 Switches 	18	
 Enable M Force 2-S 	apping C Enable Shadows ided C Enable Displacement	
C Enable A	mospherics Canable Post Effects	
*Buckets		
Bucket Size	64 Tron In Rettorm Beverse Dider	
Bucket Clear	Nothing Clear Color	
Frame-Buffer Storage Type	8 hit/(harnelltate)	
Dithering	Strength 0.004	
Enable C	o cior Massing	
Mapping Type	Linear •	
Bright Multiplier		
Attect Ba Multithreadin	akground a	
Classic M	ulithreading PUs 2 8	
Low Prior	ly Threads	
Dynamic Mer Overwrite	nory Pager Cinema Outout	
× 2560	Y 1920	
 (DBP)Texture Memory Mode 	Buffer Memory 0	
Max Memory(N	8 10	
Storage Direct	sey	
(DBP)G-Buffe Memory Mode	Manan	
Max Layers		
Max Memory(N Block Width		
Storage Direct		
C Enable In	o Stamp	
Transparency	60 % 🛢	
 Header %pi Enable Fi 	sduct Version: %build soler	1 11
Footer Oby	kte: %nodes GI-Settings: %gisettings Renderzeit: %rendertime (C) %date by dblueprin	e .
Display M	essages Level 2	
Check for	Missing Files Warning or Error	
Anti-Aliasing Render Elemen	General Options Raytracing Global Illumination Caust Its Environment Texture Baking Distributed Rendering Post Eff	ics Camera lects QuickTime VR
Camera Tupe	nema40 • / / / / / / /	
· Depth of Field		
C Enable Do		
Shutter Size 4	Lens Type Circular	
- Motion Blur		
Enable		
Duration(hames	it is	
Phase Samples	100 % ()	
Trais		

Render Elements		Troymoung	Giobal Illumination	Caustics	Camera
	Environment	Texture Baking	Distributed Rendering	Post Effects	QuickTime VR
lobal Illumination	1				
SkuTune Skullisht					
Significant Constraint		100			
Multiplier 0.77			the the		
nn-neys 04	Use Hanspe	atency			
Global Illumination	Illi minabian				
Enable Global	Illumination				
GI Engine Adaptiv	e QMC •				
Max GI Bounces 3	👔 🗹 Exit I	Color •			
Multiplier 1					
Sec Multiplier 1					
Cutoff Thres. 10 %	A Show Di	and the minuting			
Consider Back	around Consider	Gl-Caustics			
Color Risedian 10	02				
Saturation 10	0%				
Contrast 0					
Contrast Range 1	۲				
■GI-ADMC	-				
Min Flate 3					
Sampling Quality	Jitter	0			40 %
Details Detection					60 %
Interpolation Smoot	hness	9			31
· Secondary Bound	281				
Sec Mode Brute F	orce •				
RH-Rays 1					
Sampling Noise 00	ps 6 💽 o Provinsitu T	olerance 10.%			
Min RH-Rays 32	Curvature	Tolerance 15 %	ě.		
Max RH-Rays 30	0 🚺 🛛 Gradient T	olerance 2 %			
Share Sample	s Interp. San	nples 31			
Enable Decay	Decay 100 m				
·Energy Distributio	n				
Black 0.2	Gamma 1	White 100 %	1		
and an an an					
· GI Solution					
GI Solution Sample Colors	e Show Linht Ma				
GI Solution Sample Colors Show Adeptive	e 🔄 O Show Light Ma	ips			
GI Solution Sample Colors Show Adaptiv Solution Mode State	e 🛄 o Show Light Ma	e			
GI Solution Sample Colors Solution Show Adaptiv Solution Mode Sel Reuse	e Show Light Ma	•	A	D	A
GI Solution Sample Colors Show Adaptiv Solution Mode Sel Reuse	e Show Light Ma	*	T/	T	T
GI Solution Sample Colors Solution Mode Sel OReuse Anti-Aliasing	e OShow Light Ma Look General Options	e Raytracing	Gilobal Illumination	Caustics	Camera
Anti-Aliasing Render Elements	e O Show Light Ma Lock General Options Environment	Raytracing Texture Baking	Global Illumination Distributed Rendering	Coustics Post Effects	Camera QuickTime VR
GI Solution Sample Colors Solution Solution Mode Sel Reuse Anti-Aliasing Render Elements ustics	E Show Light Me	Raytracing Texture Baking	Gicbal Illumination Distributed Rendering	Counties Post Effects	Camera QuickTime VR
GI Solution Sample Colos: Ample Colos: Solution Mode Sel Reuse Arth-Alasing Render Elements austice Grable	E Show Light Me	Raytracing Texture Baking	Global Illumination Distributed Flendering	Counties Post Effects	Camera QuickTime VR
GI Solution Sample Colos: Ample Colos: Solution Mode Sel General Anti-Alassing Render Elements austics Grable Engine Enable Engine FloatenMa Multicle	Cock General Options Environment p.CS Vokume M Vokume M	PR Restracing Texture Baking re Caustics Apple 1 0	Global Illumination Distributed Rendering	Countics Post Effects	Camera QuickTime VR
GI Solution Sample Colos: GI Solution Sample Colos: Gi Solution Mode Sat Gi Solution Mode Sat Gi Reuse Anth-Alasing Render Elements sustice Gi Enable Satis Photon/Met Photon/Met Photon Cau	Show Light Ma Cook General Dptons Environment p CS Volume Volume M tos relate	PS Raytracing Texture Baking ne Caustics Arbiter [1] (1) ecton Caustics	Gidoal Illumination Distributed Rendering	Counties Post Effects	Camera QuickTime VR
GI Solution Sample Colos: Solution Mode Solution Mode Solution Mode Solution Mode Solution Mode Solution Anth-Alassing Render Elements austice Solution Solution	Show Light Mr Cock General Options Environment PCS Volume M di Volume M Refrz	PR Paytracing Texture Baking re Caustics Apping 11 (1)	Global Illumination Distributed Rendering	Courtics Post Effects	Camera QuickTime VR
GI Solution Sample Colos: Colos Sample Colos: Colos Solution Mode Sel Solution Mode Sel Solution Mode Sel Solution Mode Sel Solution Soluti	Show Light Ma General Options Environment Volume M tes Volume M tes Refree	PR Raytescing Texture Baking Texture Baking the Caustics Appin 1 S action Caustics Bautacian	Bibbal Illumination Duributed Rendering	Coutics Post Effects	Camera QuickTime VR
GI Solution Sample Colos: + or Show Adaption Column Mode Stat Peuse Antri-Alasing Render Elements sustics: Peterstein FrostenMa Antri-Alasing Render Elements Antri-Alasing Render Elements	Show Light Ma Show Light Ma Look General Options Environment Volum General Options General Options Environment	PR Rayktacing Texture Baking reclaustics Algier 1 & Control Raytracing Texture Baking	Disbal Barrination Dishbuted Rendering Dishbuted Rendering	Coutics Post Effects Coutics Post Effects	Camera QuickTime VR
Gl Solution Sample Cates Show Addeted Show Addeteded Show Addetedededededededededededeedeedeedeedee	Show Light M General Options Environment Second Options M Context	PR Raytracing Texture Baking reclaustics Appler 1 @ colon Caustics Raytracing Texture Baking	Global Illumination Danibuled Rendering Global Illumination Danibuled Rendering	Courties Post Effects Courties Post Effects	Camera Quick Time VR Camera Quick Time VR
Gl Solution Sangle Colors • Colors • Sangle Colors • Arti-Alasing Anthia Annote Elements andre Elements andre Elements andre Elements andre Elements Shev	Cock General Options Environment Cock General Options Environment Cock General Options Environment Cock General Options Environment Cock Cock Cock	PR Representations Texture Baking me Caustics Appler 1 @ Action Caustics Representations Texture Baking	Bibbal Illumination Durbibuted Rendering	Coutics Post Effects Coutics Post Effects	Camera QuickTime VR Camera QuickTime VR
Gi Solution Sangle Colors Anti-Alosing Rende Elements artic Chaster Rende Elements artic Rende Elements artic Rende Elements artic Render Elements Brew	Show Light M General Options Environment General Options Environment General Options Environment General Options Environment Render Elements	PF Raytacing Testure Baking Performed States Restances Restan	Dicbal Illumination Danibuled Rendering Distributed Rendering	Courties Post Effects	Camera QuickTime VR Camera QuickTime VR
Gi Solution Sample Colors Filter Addation Solution Model Solution Model Solution Model Solution Model Solution Model Solution Model Solution Antri-Allaping Rended Elements Show Show Show Solution	Lock General Options Erwisoment Volume M volume M volume M res Erwisoment Render Elements Totals	pp Pagtacing Texture Baking note Casactor Appler (1 & 6) construction Relytacing Texture Baking	Dicbal Illumination Dishbuted Rendering Global Illumination Dishbuted Rendering	Courties Post Effects Courties Post Effects	Camera DuickTime VR Camera DuickTime VR
Gi Saldon Gi Saldon Sange Calo P Shervi Adato Saldon Hode St Peace Arti-Alasing Rende Elements Merice Elements Rende Elements Rende Elements Port Port	Cock General Options Environment Cock General Options Environment Cock General Options Environment Render Elements Instèle Ins	ps Paybacing Tenture Baking Arolen 1 & Counter Arolen 1 & Counter Reference Baking Tenture Baking Ele Ele	Elebal Banination Dahibuled Rendering	Courties Post Effects Courties Post Effects	Canes Quel Time VR Duest Time VR Quest Time VR
Gl Schlon Sangle Calors Sangle Calors Sangle Calors Schlon Model St Preuzo Arth-Alsang Rende Elements Sangle Rende Elements Sender Element Sender Element Sender Element Sender Element Sender Element	Show Light M M Lock General Option Environment Yodane M Yodane M Yodane M General Option Environment Render Elements nable werks	PI P P P P P P P P P P P P P	Global Illumination Danibuled Rendering	Cauties Post Ellects Cauties Poet Effects	Canes Quict Time VR Duck Time VR
Gl Catalon Securito Cators Secure Cators	Show Light M Lock General Option: Environment pcs Velaus M General Content Render Elements mable werks	Pr Paylacing Totace Sarry No Casarto Apples 1 & So Concer Castro Reptacing Totace Baing Elec Elec I	Cickel Burination Danbuted Renderry Cickel Burenation Danbuted Renderry Particular Renderry Renove States Renove States Persone States	Counties Poor Effects Counties Poor Effects	Comes QuestTime VR Comes QuartTime VR
Gl Catalon Sample Calars Sample Calars Sample Calars Sample Calars Saturon Hode (st Parade Parade	Short Light M Lock General Option environment Value V	Pr Payhaong Texture Baking No Caustice Aption (1	Global Rumination Danibuled Renderry Global Rumination Databased Renderry Renore Select Renore Select Renore Select Renore Select	Cautics Post Effects	Cenera QuickTime VR Cenera QuickTime VR
Of Scalaro Scalaro	Show Light M Lock General Options Environment pcs V Vida General Options Environment Render Elements Instale	PS B Representation Tenture Balang Inconstruct Representation Tenture Balang Tenture Balang Elec I I	Cichol Rumnation Danibuiled Renderry Diabibuiled Renderry Danibuiled Renderry Renove Select Renove Select Renove Select Renove Select Renove Select Renove Select	Cauties Post Elects	Conces Questine VR Conces Questine VR
Of Scalaro O	Short Light M Lock Environment Orene Option Environment Option Opti	Pr Protection Tenters Bahry oro Casarica Appler 1	Global Burnination Danibuled Renderry Global Burnination Danibuled Renderry Danibuled Renderry Person All Dirace Special Referestor Referestor Referestor Referestor Referestor	Cauties Post Elects	Canera Quel Tree VR Canera Quel Tree VR
Of Scalaro O	Show Light M Lock General Option Training Conversionment Conversionment General Option Environment Render Elements Training	PS B Reptacing Texture Badry Control Contre	Okibal IBumination Danibuled Rendering Databuled Rendering	Cauties Post Effects	Canes Quel Time VR Canes G Quel Time VR
Of Scattor O	Short Light M Lock Server Light M Lock Server Light M	Pr Protection Pr	Global Reministion Dambulard Rendering Global Reministrian Dombulard Rendering Permove Select Remove All Office Specials Refraction Gli Specials Refraction Gli Specials Specials Specials	Cauties Post Elects Cauties Post Elects	Canera Quel Tree VR
Of Scalard Statistics S	Show Light M Lock General Option First State Order Descents Descent State Desce	Pr Payhosing Tenture Bakes wor Caunico Apple 1 & A chen Caunico Revisiong Tentre Bahng Ele Tentre Bahng	Global Illumination Danibuled Rendering	Courties Post Effects	Canes QuekTreeVR

AnthAlasing General Options Rephacing Global Illumination Caustics Cannes Render Disensits Environment Tenkus Baking Dutributed Rendering Post Effects QuickTime/VI Invironment Environment Calor *

Alpha

Anti-Aliasing Render Elemen	General Options hts Environment	Raytracing Texture Baking	Global Illumination Distributed Rendering	Caustics Post Effects	Camera QuickTime VR
tributed Re	ndering				
Show	finalRender: Distri	buted Renderin			
	t				
	Distributed Render				
	Distributed Mans				
	Slave List				
	Add Slave Remove	Slave			
	Check Slaves				
	Rander Bucket [s] 120	1 (6)			
	Render Commands [s]				

B

Ð

00

D

0

Ausgabe 02/2006

Fazit

Auch wenn es noch einige Funktionen zu verbessern und hinzuzufügen gibt ist fR-2 schon in der vorliegenden Version in einer

Produktivumgebung verwendbar. Es ist, nicht zuletzt dank der vielen Kontrollmöglich-keiten ein Tool, das zum Auspro-bieren anregt und geradezu süchtig machen kann. Dadurch, dass man aufgrund der hohen Rendergeschwindigkeit im Vergleich nicht zu lange auf die Ergebnisse warten muss, wird der Drang, immer neue Einstellungen für die gleiche Szene zu testen sehr gefördert. Gleichzeitig ist es aber auch schon aufgrund des Preises wegen der Komplexität nicht unbedingt für Einsteiger geeignet.

Größtes Manko in meinen Augen, sind die weiter oben erwähnten, nicht unterstützten C4D-

Features, insbesondere die nicht unterstützten Shader, im Gegenzug dafür bietet der eigene Materialeditor schier unbegrenzte Möglichkeiten nahezu jedes denkbare Material professionell und

schnell zu realisieren.

Erwerben könnt ihr finalRender im Onlineshop von cebas: http://shop.cebasserver.de/

finalrender

finalRender

Stage-2 für

Cinema 4D

Kategorie: Plugins

Preis (ca.): 800,00 EUR

Gesamtwertung: 8 / 10

Anhang

Credits zu den Bildern und für die Renderings verwendeten Szenen: - Früchteteller: Das Bild war für einen Beleuchtungs Wettbewerb auf www.cgtalk.com, Modell: Dan Wade &

Jeremy Birn. / Texturierung, Beleuchtung und Rendering: Holger Schömann (http://www.schoemann-unna.de/)

- Die Küchenszene ist ein Freebie von fraktal (biuro@fraktal.pl) - Die Sibenik Kathedrale und das Sponza Atrium sind Modelle von

Marko Dabrovic (www.RNA.HR) Bilder und Modelle die nicht extra in den Credits genannt sind basiere

auf Screenshots der Programmoberfläche von finalRender Stage-2 und Cinema 4D, sind teilweise veränderte - Renderings von mitgelieferten Szenen oder sind vom Autor.Grundlage für dieses Review war die Version 1.0 von SimpleMakerPro als Plugin für Cinema 4D R 9.1.

Der Autor ist kein Mitarbeiter der Firma cebas computer GmbH und das Review spiegelt lediglich seine persönliche Meinung über das Programm wieder, die er sich aufgrund intensiver Beschäftigung mit dem Programm selbständig gebildet hat. Urheberrechtshinweis

Die im Review verwendeten Abbildungen sind urheberrechtlich zu Gunsten von cebas computer GmbH, MAXON Computer GmbH oder des jeweiligen Autors geschützt. Alle Rechte vorbehalten!

Markenrechtlicher Hinweis: finalRender Stage-2 ist ein Produktname der cebas computer GmbH, Lilienthalstr.19, 69214 Eppelheim, Deutschland. Cinema 4D ist eine Marke

Schneebedeckte Tannenbäume

Tutorial für Bryce von Mathias

ieses Tutorial ist für die englische Version von Bryce 5.5 geschrieben worden. Da die Masken sich zwischen Bryce 5.0 und Bryce 5.5 nur unwesentlich geändert haben dürfte dieses Tutorial anhand der Bilder auch für Bryce 5.0 User nachvollziehbar sein. Falls es Fragen, Kritiken oder Anregungen gibt, dann sende mir doch bitte eine PM im Bryce-Board.

So, dann geht es los: Als erstes muss die Objektbibliothek geöffnet werden. Dazu klickt mit der linken Maustaste auf das kleine Dreieck neben "Create".

(1)

1

0

4

L,

Es öffnet sich die Objektbibliothek aus der du im Verzeichnis "Trees" denn Baum "Tree 1" auswählst. Dieser Baum ist aus mehreren

Einzelteilen zusammengesetzt die gruppiert sind. Du siehst da eini-

ge Halbkugeln die nach oben offen sind und einen Kegel der als Stamm dient. Was gebraucht wird sind die einzelnen Äste des Baumes - also die Halbkugeln.

Diese kannst du selektieren indem du mit gedrückter Strg Taste auf die erste der Halbkugeln klickst. Es erscheint ein kleines Auswahlmenü da an dieser Stelle 2 Objekte sind. Einmal der Baum als Gruppe (Tree 1) und einmal unsere Äste (Mesh 8). Und genau diese Äste wählst Du aus.

Über das kleine "A" für Attribute Manager werden die Attribute für Mesh 8 geöffnet und die ganze Halbkugel wird auf den Kopf dreht indem man bei Rotation um die X-Achse denn Wert von 0 auf 180° setzt.

Dies mach für alle Halbkugel. Am Ende sollte dein Bild so aussehen:

und nach dem Rendern wie auf der folgenden Seite dargestellt.

Man kann schon sehr gut sehen, dass sich die Äste unter einer großen Schneelast biegen. Aber es fehlt noch der Schnee. Um diesen zu bekommen brauchen wir ein Bild das nur aus einer weißen Fläche besteht. Dies sollte mit jedem gängigen Zeichenprogramm machbar sein. Die Größe spielt keine Rolle. Dieses Bild speichere bitte unter den Namen Schnee.jpg ab.

Um den Schnee jetzt auf die Äste zu bekommen müssen wir noch einmal die einzelnen Halbkugeln auswählen. Beginnen wir wieder mit der untersten Halbkugel. Diese muss dupliziert werden. Dies geht ganz einfach durch die Tastenkombination Strg + "D". Die beiden Halbkugeln liegen jetzt exakt übereinander und die Duplizierte ist markiert. Also können wir direkt über das kleine "A" für Attribute Manager die Attribute für unsere neue Halbkugel aufrufen. Der Name der Halbkugel "Mesh 9" ist nicht gerade hilfreich. Hier wählen wir einen anderen Namen. Z.B. Schnee 1. Auch hilft es uns nicht, wenn diese beiden Objekte direkt übereinander liegen. Also heben wir unsere "verschneiten Zweige" etwas an indem wir sie in Y-Richtung verschieben. In meinem Beispiel ist das von 7,83 auf 7,90 also gerade mal 0,07 Einheiten gewesen.

Jetzt haben wir zwei Äste dicht übereinander liegen und müssen "nur noch" den Schnee auf den oberen Ast bekommen. Dazu wenden wir uns den Materialeditor zu. Also rufen wir über das kleine "M" den Materialeditor auf. Wählen (1) das kleine "P" für Picture (Bild) aus und danach (2) den Texture Source Editor.

Hier sehen wir, dass der Tannenzweig lediglich aus einer grünen Fläche besteht und dass die Form der Zweige und Nadeln aus dem Alphakanal kommt. Und genau diese Zweige und Nadeln hätten wir gerne. Also holen wir sie uns. Unter jedem Vorschaubild sind die Buttons Copy und Paste. Also werden wir die jetzt mal verwenden. Als erstes klickst du auf den Copy Buttton der sich unter dem Alphakanal befindet (1). Jetzt befindet sich das Bild aus dem Alphakanal in der

Zwischenablage. Danach erstellst du ein neues Bild indem du (2) auf das leere Feld neben unseren grünen Zweigen klicken.

Ein Windows Fenster geht auf in dem Du nach dem neuen Bild gefragt wirst. Hier such bitte die Datei Schnee.jpg die du eben erstellt hast.

Wenn du diese geöffnet hast ist diese im ersten Bild zu sehen. Da dieses Bild aber keinen Alphakanal mitgebracht hat, hat Bryce von sich aus einen Alphakanal erstellt. Deshalb sehen alle drei Bilder gleich aus.

ē

1

Aber das ändern wir sofort. Das gerade kopierte Bild aus dem Alphakanal musst du jetzt einfach über den Button "Paste" (3) wieder einfügen. Bryce fragt noch einmal nach ob man das vorhandene Bild wirklich löschen will. Diese Frage musst du mit Delete bestätigen, auch wenn man ein mulmiges Gefühl dabei hat. Jetzt hat Bryce das Bild aus der Zwischenablage eingefügt und dein Materialeditor sollte so aussehen.

Den Texture Source Editor verlässt du über den Haken und erreichst wieder den Materialeditor bei dem die Werte für die verschneiten Zweige auf folgende Werte abändert werden.

Ist dies auch erledigt kannst du den Materialeditor über den Haken verlassen. Das Bild mal rendern und wenn es so aussieht:

dann solltest du es erst einmal abspeichern man weiß ja nie. Wenn Dir der Schnee auf den unteren Ast noch nicht genug ist, dann dupliziere einfach deinen Schneeast und rotiere diesen um die y-Achse. 1° müsste genügen.

Object	Name			
Schnee 1	rotiert			
Neutral		Hidden		
Positive		Locked		
Negative		Show As Box		
In In	tersect	Show Origin Handle		
I T	ansfer Mal	erial of Neg	ative Boole	an
	Abs	olute Coo	rdinates	w
Origin	0	7,90	0	J ^B
Position	0	7,90	0	в
Rotate	180	1	0]°
Size	21,63	6,97	21,63	В
		10		T

Der Rest ist eigentlich ganz einfach. Achte darauf, dass noch immer einer deiner beiden verschneiten Äste markiert ist, gehe erneut über das kleine "M" in den Materialeditor und klicke dort einmal auf die Copy Taste unter dem Vorschaubild. Damit übernimmst du die gesamten Einstellungen für dieses Material in die Zwischenablage.

Markiere nun den nächsten Ast, dupliziere ihn und setze ihn wieder um 0,07 Einheiten nach oben. Gib ihn einen sinnvollen Namen so dass Du ihn wieder findest (z.B. Schnee 2) und wechsle in den Materialeditor. Hier machst Du dir die Arbeit leichter indem du einfach die "Paste" Taste unter dem Vorschaubild verwendest um das Material komplett mit allen Einstellungen zu übernehmen.

Jetzt kannst Du das gleiche für die anderen Äste machen bis deine schneebedeckte Tanne fertig ist.

(c) by Bryce-Board.de 2006

(1)

Wenn du dir deine Gruppe "Tree1" jetzt mal anschaust wirst du feststellen, dass alle Äste zu dieser Gruppe gehören. Das ist prima, denn auf diese Weisen kannst du deinen Schneebaum ohne Probleme markieren, duplizieren und leicht drehen damit mehrere Bäume nicht vollkommen gleich aussehen. Aber Vorsicht. Die Nadeln erhöhen die Renderzeit drastisch. Also nicht zu viele Bäume verwenden. Wenn Du jetzt noch ein Terrain hinzufügst, dieses abflachst und mit einer Schneetextur versiehst, kannst du deinen Schneebaum ein wenig im Gelände versenken, so dass die unteren Äste im Schnee "versinken". Das simuliert eine hohe Schneedecke.

So, das war ´s. Ich hoffe mal, dass Du mit diesem Tutorial zurecht gekommen bist. Wenn Du irgendwo hängen geblieben bist oder Fragen/Anregungen/Kritiken hast, dann poste einfach im Bryce-Board oder schick mir von dort eine PM zu.

Mathias

Anm. d. Red.: Die fertige br5-Datei sowie alle Screenshots in voller Größe gibt's im AR-Bonusdownload!

Interview mit Beton 3D-Künstler Thomas Weiss im Dialog mit AR

Interviewpartner ist Interviewpartner ist Thomas Weiss, bekannt unter dem Nicknamen Beton. Er ist 1963 in Bayern geboren, eine wahre Größe im Bereich der 3D Kunst und hat bereits zahlreiche Auszeichnungen für seine Bilder erhalten. So ist er z.B. auch auf der "Best of Renderosity DVD 2003" vertreten.

Seine Homepages:

3

(J)

 \geq

2

O

-9

http://www.3d-fantasy.com http://www.dreamlandworks.com http://beton.eroticillusions.com Wer sich einen Überblick über seine Bilder verschaffen möchte, kann dies am besten in seiner Galerie auf Dreamlandworks tun.

AR: Die wichtigste Frage vorneweg: Wie und wann bist du zu 3D und 3D-Software

gekommen?

Beton: Ich kam mehr oder weniger durch Zufall zur 3D Grafik als ich im Internet nach 3D Fotos gesucht habe, Stereofotos für die Rot/Grün Brillen die wohl alle kennen. Ich fand eine Seite auf der das damals aktuelle Poser 3 beworben wurde und war völlig begeistert. Das dürfet nun so ca. 6 Jahre her sein. Seit diesem Tag hat mich der 3D Virus befallen

und bis heute nicht los gelassen.

AR: Was machst du im "real life" beruflich?

Beton: Ich bin Handwerker, also gewohnt kreativ zu arbeiten.

AR: Nutzt du deine Grafiken auch als Einnahmequelle oder ist es nur ein Hobby?

Beton: Ich habe meine Computermalerei als Nebengewerbe angemeldet. Ab und zu gelingt es mir doch mal ein Bild als Buchcover zu verkaufen. Hobby ist das "malen" am PC nicht, es ist eine Leidenschaft!

AR: Wie kam es zu deinem Nickname "Beton"?

Beton: Beton entstand eigentlich aus versehen. Als ich mich bei Renderosity.com angemeldet habe, war ich zu schnell bei auf der Anmeldeseite und hatte

Active Rendering Ausgabe 02/2006

Beton eigentlich als mein Passwort dort ausgewählt. Ich hab es einfach dabei belassen, das ist alles.

Ich denke es erging aber vielen Leuten so wenn man so kryptische Künstlernamen wie "xyz28rt" zu sehen bekommt. Wer will schon so heißen??? *Lach*

AR: Welche Programme außer Bryce nutzt du noch für deine Bilder (z.B. Photoshop, Cinema 4D)?

Beton: Nicht viele, meine Figuren entwerfe ich in Poser 4, Bryce 5.5 verwende ich zum rendern.

Mit einer uralten XFrog Version hatte ich mir einen ganzen Vorrat an Bäumen gebaut und als OBJ Files abgelegt. Diese fertigen Bäume verwende ich immer noch.

Alles andere mache ich dann als Postwork, zu 99% in Painter 7 und 1 % Paintshop Pro 7.

L C AR ge de be ich in Vu

3

(J)

AR: Warum hast du dich ausgerechnet für Bryce entschieden?

Beton: Weil es das erste war das ich damals in die Finger bekommen habe. Ich finde Bryce nicht in jeder Hinsicht besser als z.B. Vue, aber arbeiten lässt es sich in Bryce meiner Meinung nach schneller und einfacher. Vor allem ist es einfach Stabil! Ich liebe es.

AR: Was war dein bisher umfangreichstes Projekt/Bild?

Beton: Das war ein erotischer Comic den ich selbst erdacht und umgesetzt habe. Leider ist bisher nur das erste Kapitel fertig. (Fragt mich nicht wann ich da weitermache!)

AR: Hast du zurzeit ein größeres Projekt am laufen oder eines in Planung? Beton: Nein, zurzeit habe ich nichts geplant. Noch ist

nichts geplant. Noch ist Winterpause.

AR: Wie viel Zeit nimmt eine Szene in Anspruch, bevor du mit ihr zufrieden bist? Beton: Schwer zu sagen, zufrieden bin ich nie so richtig. Wenn
es um die Dauer für ein fertiges
Bild geht, so brauche ich dafür
vom Anfang bis zum fertigen Bild
mit Postwork normalerweise zw.
6 und 8 Stunden. Selten länger.
Ich habe aber auch schon mal 23 Tage an einem Bild gearbeitet.

AR: Woher nimmst du die Inspiration für neue Bilder? Beton: Überall her, aus Bücher, TV und Film...aus Liedern aus

dem Leben und natürlich auch aus Bildern anderer Künstler.

AR: Was würdest du 3D-Neulingen raten?

Beton: Ausprobieren !!! Und sei die Idee einfach noch so verrückt, dabei entstehen oft sehr gute Bilder und man lernt bei diesem " Spielen " die Möglichkeiten der Programme kennen.

Beispiel:

3

Ο

>

2

0

4

Man muss kein fertiges Objekt haben wenn man etwas Bestimmtes bauen will. Was habe ich an fertigen Objekten rumliegen? Aus was könnte ich das bauen was ich haben will? Ich habe Meeresgischt schon einmal aus einer Baumkrone mit Blättern gemacht. Die einzige was uns einschränkt ist unser eigener Verstand!

Schaut Euch Bilder von anderen Künstlern an, wenn Euch eins besonders gut gefällt, versucht es in 3D nachzubauen. Man lernt viel dabei, Bildaufteilung, Licht, all das schult das " Auge " und befreit den Kopf von eigenen Denkstrukturen.

AR: Kannst du dich noch an dein erstes Bild erinnern? Hast du es noch?

Beton: Mein erstes 3D Bild habe ich leider nicht mehr, es war in Poser 2 gemacht und wurde damals ziemlich negativ kritisiert. *lach*

AR: Ein Bild, das mich beson-

ders fasziniert, ist " A.M.A., the ancient machine awakes ", das man auf dreamlandIdee hatte. Ich hatte vor eine zerklüftete Küste zu bauen als ich mit den

works.com betrachten kann. Wie kam es zu diesem Bild und wie viel Zeit hat es verschlungen?

Beton: Dieses Bild ist ein gutes Beispiel was dabei rauskommen kann wenn man in Bryce spielt und eigentlich keine bestimmte MAT 's für das Wasser rumspielte. Als diese Wasserfläche so Blau wie der Himmel war kam ich auf die Idee die ganze Landschaft schweben zu lassen. Zu diesem Zweck habe ich das Bild gerendert und mir eine Transmap für die Wasserfläche gemacht um

(c) by Bryce-Board.de 2006

dort Wolken einzuarbeiten. Das sah aber nicht so gut aus wie ich dachte und ich habe die Idee wieder verworfen. Nun hatte ich aber ein Landschaftsbild das " unten rum " durchsichtig war. Ich habe dann einfach hinter dieses Landschaftsbild in Bryce noch diese " Maschine " gebaut. So kam es zu diesem Bild. Die reine Arbeitszeit dürfte so bei 12 Std. gewesen sein.

AR: Was war für dich die schönste Anerkennung bzw. Auszeichnung, die du für eines oder mehrere deiner Bilder erhalten hast?

Beton: Mein erster Award natürlich.

Aber am schönsten für mich persönlich war, als ich meine Bilder das erste mal in einem Buch veröffentlicht sah. Das war damals Digital Beautie ´s vom Taschen Verlag.

Meine Bilder in dem Buch sind nicht gerade berauschend, aber die Freude war sehr groß.

AR: Wie stehst du zur "großen alten Kunst" und zur "modern Art"? Setzt du dich damit auseinander? **Beton:** Ich liebe Kunst. Alte und Neue.

Ich male ja schon mein ganzes Leben. In allen möglichen Techniken. Öl, Kreide, Buntstift, Airbrush. Seit 6 Jahren eben hauptsächlich am PC. Von alten Gemälden kann man sehr viel lernen.

AR: Du bist, zusammen mit Alihahd, Gründer der DREAMLANDWORKS Art Gallery. Wie kam es dazu, was hat es damit auf sich und wie seid ihr auf die Idee gekommen, die Seite als Buch zu gestalten?

Beton: Alihahd ist ein guter Freund aus den alten Renderosity Tagen, als jeder noch jeden kannte und man noch wetteiferte wer wohl das tausendste Bild in die Gallery stellt.

Man sieht es war wirklich noch die Zeit der Gründertage. Jeder träumte davon eine eigene Seite zu haben und Alihahd fragte mich

ob wir zusammen eine machen wollen. So entstand Dreamlandworks, wobei ich sagen muss das Alihahd den Löwenanteil an Arbeit gemacht hat. Die Idee mit dem Buch war auch von ihm, ich habe nur das Bild die Banner nur dafür gemacht. Er ist der Webmaster.

AR: Kannst du dir ein Leben ohne Computergrafik noch vorstellen?

Beton: Ja, aber nur schwer. Malen kann ich auch auf Leinwand oder Papier, aber das

3

Ο

ausprobieren und spielen würde mir sehr fehlen. Und...für ein reales Bild braucht man viel viel länger. Ich könnte also viele meiner Ideen mangels Zeit gar nicht auf Papier verwirklichen.

AR: Danke, dass du dir die Zeit für das Interview genommen hast! Wenn du unseren Lesern noch etwas mit auf den Weg geben möchtest, hast du nun noch die Gelegenheit dazu.

viel Spaß und Erfolg beim werkeln am PC und immer viele gute Ideen. Seid kreativ! Tom aka Beton

[ZUZ]

Download Tipps

Was ihr euch mal anschauen solltet...

Schlumpfhaus von Mad

Dieses niedliche Schlumpfhaus von Mad liegt hier im .obj Format vor und kann daher mit fast jedem 3D-Programm genutzt werden. Ausser den zwei einfachen Dachtexturen ist das Objekt untexturiert und kann von euch beliebig bestückt werden. Einem kleinen Vorort Namens "Schlumpfhausen" liegt also nichts mehr im Wege.

> Format: .obj Preis: 15 BB's

Direkt zum Download

19 Granit Texturen von Model123

Die Texturen-Sammlung von Model123 beinhaltet 19 verschiedene Granit-Texturen. Bestehend aus 15 .bmp und 4 .jpg Dateien also für jedes Programm Anwendbar. Mit einer Auflösung von 250x250 kann man diese gut verarbeiten.

Direkt zum Download

Landhaus von Dela

Ein sehr detailliertes - in Bryce erstelltes Landhaus kommt von Dela daher. Es liegt komplett texturiert vor. Wer keine Lust hat eine Aussenszene zu basteln, kann dieses Haus auch von innen her einrichten!

Benutzen könnt ihr es in Bryce 5 und 5.5 Die Datei ist zwar ca. 8,25 MB stark, aber lohnen tut sich's auf alle Fälle! ...für den Preis ;-)

Direkt zum Download

Baumset 4 von DevilsShadow

Zum obigen Download-Tipp passt dieses Set von DevilsShadow recht gut. Ein paar Bäume vor oder hinter dem Haus können ja nicht schaden! Das Baumset beinhaltet 5 verschiedene Baumarten: Eibe, Ginko, Cocospalme, Baobab und Bambus.

Direkt zum Download

Winter-Contest

and the winners are...

Der große Bryce-Board Winter-Contest mit tollen Preisen sponsored by <u>Eovia</u> und <u>Pandromeda</u> ist vorüber. Die Jury hat ihre Votings abgegeben, der Sieger und die Plazierten stehen fest!

om 01. Dezember 2005 bis zum 31. Januar 2006 hatten die User des Bryce-Boards die Möglichkeit ihre Bilder für den Wintercontest einzureichen. Das Thema lautete "(Alb-)Traumplätze". Gemeint waren Orte, die es eigentlich nicht gibt/geben kann, wie Himmelreich, Hölle, schwebende Inseln, kopfstehende Häuser...

"Die Nymphen können gleichviel gut zu den Menschen sein wie bösartig und wild. Wunderschön von Ansehen

Horus-67 zu seinem Bild:

der Fantasie sind waren keine Grenzen gesetzt.

27 Bilder wurden eingereicht. Vielen Dank an alle die mitgemacht haben!

Die Entscheidung fiel nicht leicht und auf dem zweiten und dritten Platz gab es sogar eine Punktegleichheit, so dass die abgegebene Stimme des Jurymitglieds vom Sponsor gemäß den Regeln entschied. Als Sieger ging letztendlicher hervor: Horus-67 mit seinem Bild "Spielende Nymphen". Die Plazierten, das Bild mit der besten Idee und alle Bilder in der Übersicht sowie die Auflistung der Preise findet ihr auf den nächsten Seiten.

[DJB]

Active Rendering

Ausgabe 02/2006

und Duft gedacht zeigen die Nymphen zwar ihre verführerischen Reize, stillen aber nicht das geweckte Verlangen. Für diese Szene musste ich meinem Rechner mit 1GB RAM zusätzlich und einer besseren Grafikkarte bestechen. Die Szene umfasst ca. 2,7 Millionen Polygone und brauchte am Ende trotz weicher Schatten doch nur knapp 3,5 Stunden zum Rendern (NACHDEM ich die optimalen Einstellungen gefunden habe...) Die einzeln verlegten Fliesen, die Peitsche und die Steine sind mit Hexagon modelliert. Die Kleidung wurde teilweise mit Hexagon angepasst, die Liegefläche bestehend aus Kissen und Tüchern wurde in Hexagon modelliert und texturiert. An dieser Stelle möchte ich meiner Lebensgefährtin Conny dafür danken, daß Sie mich mit Kritik unterstützt hat und mir die Zeit zugestanden hat, die ich in den letzten Wochen tags und nachts hierfür aufgebracht habe." Carsten Hensch 2006

nsgesamt hat die Jury, die aus dem Administrator des Bryce-Boards, zwei weiteren Team-Mitgliedern des BB sowie dem Sponsor eovia und einem der Administratoren des Aweida 3D Pixel StudioWebseiten Teams bestand, 155 Punkte vergeben. Die höchste Gesamtpunktzahl, die ein User theoretisch auf sein Bild vereinen konnte war 50. Bei der Bewertung hat jedes Jury Mitglied seine eigenen individuellen Schwerunkte gesetzt. Letztendlich konnte das Gewinnerbild drei mal die volle Punktzahl von 10 für sich gutschreiben und damit klar als Sieger feststehen.

Platz 1

Horus-67

mit "Spielende Nymphen" 38 von 50 Punkte Herzlichen Glückwunsch zum Gewinn von: Carrara 5 Pro, Hexagon (gestiftet von eovia) und MojoWorld 3 (gestiftet von Pandromeda)

Platz 2 Maxime

mit "Insel der Fantasie" 16 von 50 Punkte Herzlichen Glückwunsch zum Gewinn von: Hexagon (gestiftet von eovia)

Platz 3

mit "Grüße aus Traumland " 16 von 50 Punkte Herzlichen Glückwunsch zum Gewinn von: Hexagon (gestiftet von eovia)

Angebot bei Renderosity.

Für das Bild mit der besten Idee erhält **Adelchen** für ihr "Unterwasserfisch-Hotel" MojoWorld 3 (gesponsort von Pandromeda) Bei der Verlosung unter allen Teilnehmern (per Zufallsscript) haben gewonnen: **Allibaba, axolotl und rammstein** jeweils ein Produkt nach Wahl aus meinem

Aber damit noch nicht genug, in den nächsen Tagen erhalten ALLE TEILMEHMER als "Dankeschön" dieses Hausmoder

Winter Contest

alle Bilder im Überblick

Wenn ihr die Bilder in voller Größe und die Informationen dazu sehen wollt, schaut auf der <u>Contest-Übersichtsseite</u> oder in dem entsprechenden Thread im Board vorbei.

(c) by Bryce-Board.de 2006

Sepia-Effekt Tutorial für Photoshop

ieses Tutorial wurde mit der Trial-Version von Photoshop CS2 (in englisch) erstellt, es sollte allerdings ab Version 7 einwandfrei funktionieren. Die einzelnen Schritte werden immer nur sehr kurz angesprochen, etwas Erfahrung im Umgang mit Photoshop sollte also vorhanden sein.

Wir werden dieses Bild mit den

Bordmitteln von Photoshop - also ohne spezielle Filter, mit einem schönen Sepia-Effekt Überziehen.

Öffnet das zu bearbeitende Bild und verringert die Sättigung [strg] + [shift] + [u] Dupliziert die Ebene mit dem Bild [strg] + [j] und stellt den Ebenenmodus auf Overlay. Wählt die Ursprungsebene aus und wendet folgende Einstellungen an: **Image | Adjustments | Brightness/Contrast** 25 und -25

Image | Adjustments | Color

Balance 25, 0, -25 Filter | Noise | Add Noise...

Amount: 7,5% Distribution: Gaussian Monochromatic Filter | Noise | Dust & Scratches... Radius: 5 Pixel Thereshold: 25 Levels Zurück zum Bild, welches auf Overlay eingestellt ist:

Image | Adjustments | Brightness/Contrast

50 und 65

Image | Adjustments | Color Balance

25, 0, -25

Mit Schrift und Hintergrund sieht das Ganze dann wie nachfolgend aus. Die verwendete Schriftart heißt übrigens Marcelle. Danke an MoNrAil, welcher das Bild zur Verfügung gestellt hat. [ZUZ]

Ū

1

0

+-

Ausgabe 02/2006

Zu guter Letzt

ielen Dank für das positive Feedback auf unsere erste Ausgabe! Ihr habt uns gezeigt, dass die Arbeit und der Schweiß nicht umsonst waren. Auch in Zukunft nehmen wir gerne eure Meinung entgegen

um die AR noch besser werden zu lassen! Sendet einfach eine eMail an leserbrief@bryce: board.de - wir freuen uns darauf!

Impressum

Kontakt:

Active Rendering ist ein Projekt des Bryce-Boards www.bryce-board.de in Kooperation mit www.hupe-graphics.de *Redaktionsanschrift:* hupe-graphics Danica Hupe Amselweg 1 31749 Auetal eMail: info@bryce-board.de Tel /FAX: 05753/961145

Redaktion: Herausgeber, Chefredakteur und V.i.s.d.P.: Sascha "djblueprint" Hupe [DJB]

lakteure: fan "Zuzler" Kübelsbeck [ZUZ] mer "wenne" Gut [WEN] kus "Psychoraner" Gribhofer [PSY]

Titelseite by PSY, Bild auf Titelseite: Wettbewerbsbeitrag von Carsten Hensch (Horus-67) Layout by DJB (C) 2006 by www.bryce-board.de Das Bryce-Board und AR werden gehostet bei www.framecom.net

Hinweis:

Die Active Rendering (AR) und ihr gesamter Inhalt sowie der Inhalt des zum Heft gehörenden Bonus-Downloads sind Urheberrechtlich geschützt! Eine Weiterverbreitung jeder Art, im Ganzen oder Teilweise, auf herkömmlicher oder elektronischer Weise ohne vorberige schriftliche Genehmigung des Herausgebers ist verbotent Alle Rechte vorbehalten!

Wenn fhr Dritte auf die AR aufmerksam machen wollt, verweist sie auf das Bryce-Board: http://www.bryce-board.de

5000

Obwohl wir alle Artikel sorgfaltig überprüfen, können Fehler nie ausgeschlossen werden. Alle Angaben in der AR sind deshalb unverbindlich und sollten nicht ungeprüft übernommen werden!

AR-chiv

b sofort sind Informationen über den Inhalt der jeweiligen Ausgaben von AR sowie die Ausgaben selbst auf folgender Seite verfügbar: <u>www.bryce-board.de/activerendering.php</u> [DJB]

Augen auf!

n Kürze wird es im Bryce-Board einen kleinen Häusle-Bau-Contest geben, also haltet die Augen offen. Zu finden wird er im <u>Quick Challenges</u>

Forum sein.

Auflösung des Nikolausrätsels

n der AR 1/06 gab es ein kleines Nikolausrätsel. Das Rätsel ist eigentlich ganz

simpel zu lösen: C sagt Rot. A und B müssen schweigen, da sie nur die Wand sehen. Da D schweigt weiß C, dass D blau und rot sieht. Würde D zwei rote oder blaue sehen, hätte er selbst die andere Farbe. Da C blau sieht, hat er rote Kleidung.

Na, wer hat's gewusst?

[ZUZ]