



Rendering

Bryce Board News

weitere Reviews:



CARRARA 5
The Powerful, Approachable, Complete 3D Solution

Carrara 5
Cinema 4D: **HAIR**

...und einige mehr!

Download des Monats

Küchenbausätze von Monrail & Wenne

Download Tipps

Mad's Fantasywaffenset & Wennes Topf- und Pfannenset

Tutorial:

Bryce

- Texturieren von untexturierten .3ds-Objekten
- verschiebung einer Achse
- realistisches Modellieren eines Ölfasses

umfassendes **Hexagon** v1 Tutorial von Wolfgang Rode



... weitere Tutorial zu C4D und DAZ-Studio

3D-Schrift um eine Sphere legen

Sonstige Themen:

Dundee Comic #3

Homepage Tipps

u.v.m.



Interviews

mit 3DKiwi &

Dani und Thilo (tbs)

unter anderem **Reviews** über



und CDs von **creative3d**

Editorial

Eigentlich solltet ihr die Ausgabe die ihr gerade in den Händen haltet gut 4 Wochen eher zu Gesicht bekommen... aber erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt...

Leider hat ein krankheitsbedingter Ausfall meinerseits die Sache verzögert. Doch was soll's, nun ist es soweit.

Aller guten Dinge sind 3, so heißt es. Daher haben wir versucht, die AR Ausgabe 3 auch noch interessanter und umfangreicher zu gestalten.

Ihr findet daher in dieser Ausgabe mehr Reviews, mehr Tutorials, mehr Interviews - kurzum:

einfach mehr Inhalt als bisher. Daher verwundert es auch nicht, dass wir, obwohl wir den Zeilenabstand beim Text reduziert haben, diesmal auf stattliche 65 Seiten AR kommen. Allein 31 Seiten Tutorials zu Cinema 4D, Bryce, Hexagon und DAZ|Studio, sowie 18 Seiten Reviews haben wir für euch zusammengestellt.

Hinzu kommen zwei, wie ich finde, hochinteressante Interviews mit insgesamt drei Interviewpartnern.

Ich hoffe, die Zusammenstellung ist und gelungen. Macht euch selbst ein Bild. Über Feedback freuen wir uns natürlich jederzeit!

Bedingt durch das späte Erscheinen dieser Ausgabe, werdet ihr bis zur nächsten Ausgabe nicht ganz so lange warten müssen. Die AR 4/06 ist für Mitte bis Ende Juni geplant—vorausgesetzt, es kommt nicht wieder anders... ;-)

Nun aber viel Spaß beim Lesen der neuen AR!
Euer

DJB blue print



Download zum Heft

Auch zu dieser Ausgabe gibt es wieder einen Bonus-Download. Dieser enthält - neben diversen Screenshots zu den Tutorials im Heft in voller Größe - teilweise auch Szenen-Dateien der Tutorials und andere Goodies. Der Link mit dem ihr an den Bonus-

Download kommt lautet:

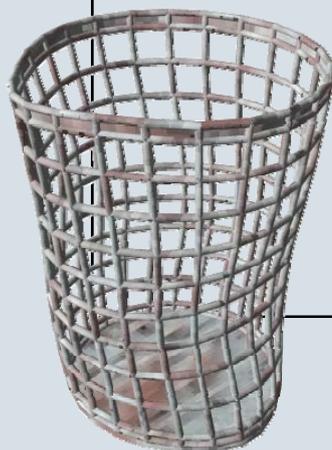
<http://bonus.activerendering.de>

Die Datei zum aktuellen Heft heißt AR003_Bonus.rar und ist 15,8 MB groß. Zum entpacken wird ein Programm benötigt, das RAR-Dateien entpacken kann (z.B. WinRAR).

Viel Spaß damit!



[DJB]



Inhalt

Rubriken

Editorial	Seite 2
Bonus Download	Seite 2
Inhalt	Seite 3
In eigener Sache	Seite 4
Download des Monats	Seite 12
Downloadtipps	Seite 29
Webseiten-Tipp	Seite 58
Zum guter letzt...	Seite 65
Impressum und Hinweise	Seite 65

Reviews

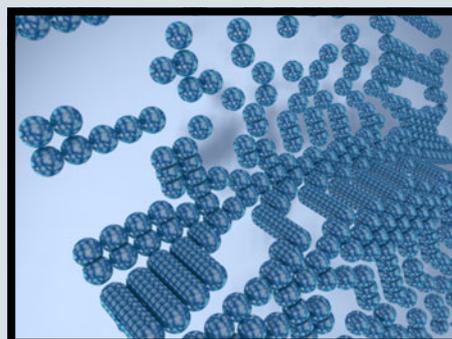
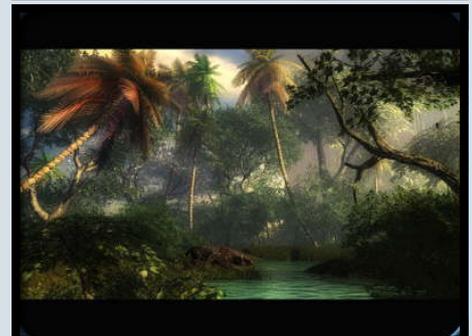
Carrara 5 Pro	Seite 5
HAIR	Seite 15
Total Textures Vol. 1-15	Seite 25
DiTools 1.42	Seite 30
Universe	Seite 36
Material CDs für Bryce	Seite 41

Tutorials

Sesam öffne dich (für Bryce)	Seite 13
Realistisches Ölfass (für Bryce)	Seite 18
Rost Shader (für Cinema 4D)	Seite 34
DAZ Studio Einführung	Seite 38
Texturieren eine importierten Objektes in Bryce	Seite 43
3D-Schrift um eine Sphäre legen (für Hexagon)	Seite 48
Loft-Nurbs Tutorial (für Cinema 4D)	Seite 59

Interviews

Mit 3Dkiwi	Seite 10
Mit Dani & Thilo	Seite 22



In eigener Sache

An dieser Stelle möchte ich ein paar Worte über die ActiveRendering und einige Neuerungen ab der dritten Ausgabe verlieren.

Zunächst der Hinweis, dass die AR ab sofort unter der Internetadresse www.activerendering.de zu erreichen ist – natürlich funktioniert aber auch weiterhin der Zugang über das Bryce-Board. Dementsprechend haben sich auch die E-Mailadressen der Redaktion geändert.

Für allgemeine Anfragen verwendet bitte:

info@activerendering.de.

Beiträge oder Hinweise redaktioneller Art bitte an:

redaktion@activerendering.de.

Habt ihr ein Produkt, das wir in

einer der nächsten Ausgaben einem Review unterziehen sollen, dann mailt an:

reviews@activerendering.de und

wenn ihr in der ActiveRendering werben wollt, dann liegt ihr mit:

werbung@activerendering.de

richtig.

Auch hier gilt, die alten Adressen behalten ihre Gültigkeit, und wenn ihr mal an eine falsche Adresse mailen solltet, werden wir die Mail entsprechend weiterleiten.

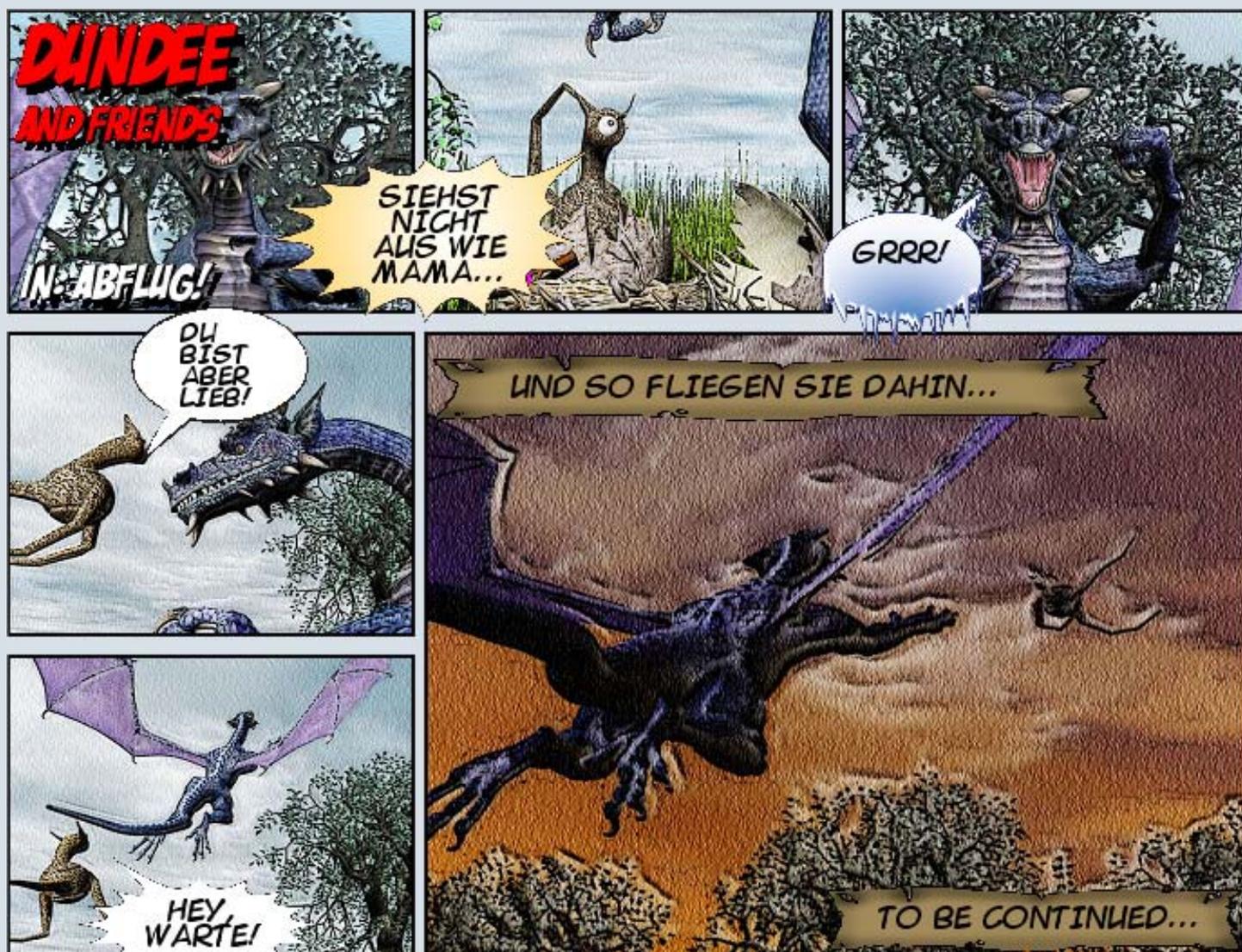
Dann haben wir auf mehrfachen Wunsch einen Newsletterservice eingerichtet. Unter <http://www.activerendering.de/newsletter/newsletter.php> könnt ihr euch in unsere Newsletter-

liste eintragen und erhaltet so immer Nachricht, wenn die neue Ausgabe der AR erschienen ist oder wenn wir spezielle Aktionen (Wettbewerbe u.a.) veranstalten. Für alle, die registrierte Mitglieder im Bryce-Board sind, erfolgt auch weiterhin eine (zusätzlich) Benachrichtigung über eine Admin-Mail – falls ihr dies in eurem Profil zugelassen habt.

Abschließend möchte ich noch einmal dazu aufrufen, uns zu unterstützen. Wir suchen weiterhin Leute, die Tutorials und Artikel schreiben – sei es als „freier Mitarbeiter“ oder als Mitglied im Redaktionsteam – Interesse? Einfach eine Mail an:

info@activerendering.de.

[DJB]



Carrara 5 Pro

Ein Review von Sascha Hupe

Es ist über 1 ½ Jahre her, dass ich mein erstes Review über Carrara, damals in der Version 3, geschrieben habe. Inzwischen ist eovia (<http://www.eovia.com>) mit seinem Flaggschiff bei Version 5 angekommen, ein neues Review ist daher überfällig.



Es hat sich viel getan, das kann ich vorausschicken.

Nachdem ich mir die Feature-Liste angesehen habe, waren meine Erwartungen ziemlich hoch. Ob sie erfüllt oder enttäuscht wurden, lest ihr in diesem Artikel...

Das Review basiert auf der Download-Version von Carrara 5 Pro. Der Download ging zügig von statten und die Installation verlief problemlos. Seit Erscheinen hat Eovia auch einige Service-Updates herausgegeben, die einige kleinere Fehler korrigieren. Für das Review hatte die Software überwiegend den Stand 5.0.4 und 5.0.5. Am 03.04.2006 erfolgte dann die Freigabe des kostenlosen Updates auf Versionsnummer 5.1, welches unter anderem einen überarbeiteten Tree-Editor mitbringt. Die Installation der Updates ging ebenfalls schnell und unproblematisch über die Bühne.

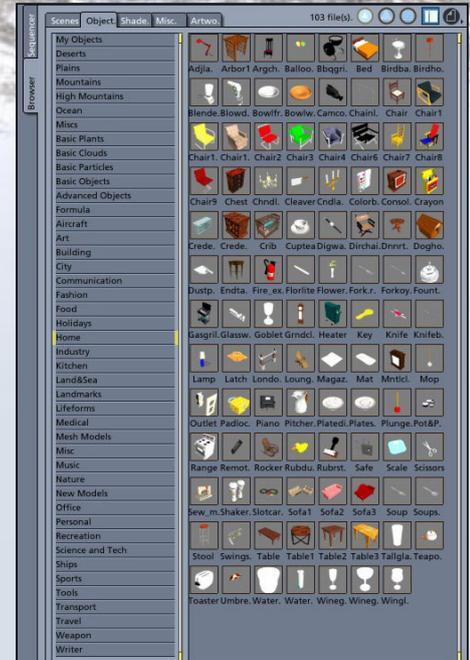
Neben dem eigentlichen Programm erhält man auch noch zusätzlichen Content, der unter anderem aus mehreren Modellen von DAZ (www.daz3d.com) besteht (immerhin im Wert von rund \$200 – bezogen auf den regulären Preis bei DAZ)! Im Einzelnen sind dies: M1025 HMMWV

(HUMVEE), Power Boat, Biplane, Angelfish, Marlin, Buck, Rhino, Millennium Dog LE, Songbird, Victoria 2.0 Reduced Resolution Figure. Weiterhin sind als Bonus ein Character-Animations-Tutorial und einige Texturen – darunter auch HDRI Images – enthalten. Insgesamt ein rundes Bonus-Paket, auch wenn man fairerweise sagen muss, dass die DAZ-Zugaben sich dann am besten nutzen lassen, wenn man neben Carrara auch noch Poser sein Eigentum nennt.



Dank des mitgelieferten Contents fällt ein Einstieg nicht schwer. So stehen bei dem Szenen-Wizard (Angaben basieren auf Version 5.0.x und können nach dem Update auf 5.1 abweichen) z.B. 238 vorfertigte Szenen in unterschiedlichen Bereichen zur Verfügung: 43 Himmelpresets, 60 Landschaften, 12 Space-Szenen, 17 Indoor-Szenen, 26 Beleuchtungssituationen, 14 Verpackungsmaterialszenen, 27 Logo-Presets, 11 GISzenarien, 8 Animationen, 3 Quicktour-Szenen, 9 Special. Aber damit nicht genug. Über den Objektbrowser sind zahlreiche Objekte verfügbar, mit denen man seine Szenen ausschmücken kann. Übersichtlich in mehrere Kategorien aufgeteilt finden sich dort u.a. auch Spezial-Effekte wie animierte Partikelobjekte (Wellen, Fontainen, Pyro-Effekte). Optimal auch, um daraus zu lernen... Auch wenn einige der Objekte recht simpel gehalten sind und

nach meinem Geschmack teilweise etwas detaillierter sein könnten, so ist es doch ein guter Grundpool um seine Szenen – besonders im Hintergrund – aufzufüllen.



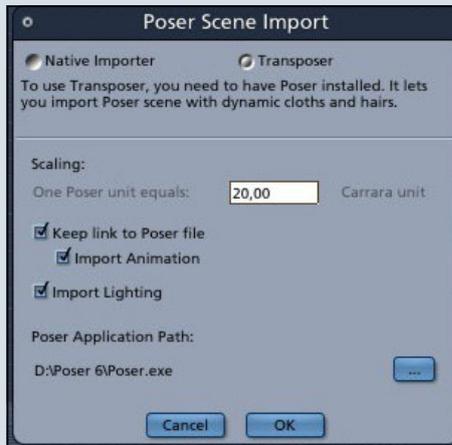
Das als PDF mitgelieferte Handbuch geht auf 881 Seiten auf alle wichtigen Funktionen ein und bietet auch einige Tutorials zum besseren Verständnis und Erlernen der Funktionen. Schade jedoch, dass die enthaltenen Abbildungen nicht farbig gehalten sind. Wer lieber ein gedrucktes Handbuch möchte, muss \$29 zusätzlich investieren oder die PDF-Version selbst ausdrucken.

Das Interface wurde verbessert und sorgt für einen besseren Workflow. Die Carraratypischen „Räume“ (Assemble-, Model-, Storyboard, Texture- und Render-Room) wurden beibehalten, jedoch optimiert. So ist es für einzelne Funktionen wie z.B. das Smoothing von Objekten nicht mehr erforderlich vom Assemble- in den Model-Room zu wechseln. Ebenfalls hervorzuheben ist, dass für fast alle Aktionen und Tools eigene Shortcuts definiert werden können.

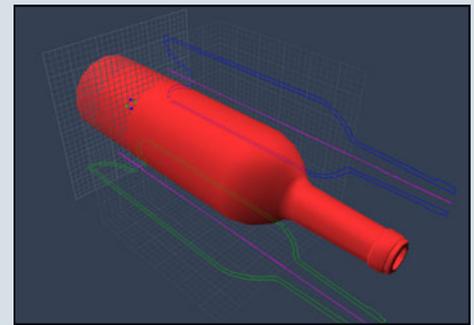
Die Feature-Liste von Carrara 5 ist lang! Erwähnt seien hier stellvertretend Ambient Occlusion, Translucency, Subsurface Scattering, Displacement Mapping, Texture Spooling, Volumetrische Wolken, der überarbeitete Tree-Editor, ein verbesserter Partikel-Generator, der Replikator und Surface-Replikator, Soft Selection, viele neue Modeling-Tools und mehr. Eine Übersicht aller Features findet lässt sich über nachfolgendem Link einsehen: http://www.eovia.com/products/carrara5/carrara_full_features.asp.

Ein weiteres Feature, auf das erfahrungsgemäß immer mehr

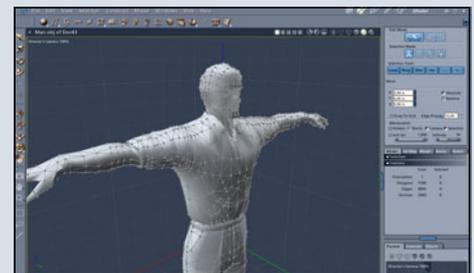
werden. So kann man auch direkt in Carrara die Figur animieren und posen.



Zum anderen das Tool TransPoser® welches auch separat erhältlich ist. In Carrara 5 Pro ist dieses Tool bereits integriert und ermöglicht es, in beiden Programmen parallel zu arbeiten, d.h. Änderungen, die man in Poser an der Szene vornimmt, werden in Carrara nach einem Klick auf den Aktualisierungsbutton auch in Carrara übernommen. Mit TransPoser® ist es auch möglich im Hair- oder Cloth-Room von Poser erstelle dynamische Haare oder dynamische Kleidung in Carrara zu importieren.



Zahlreiche Profi-Tools erleichtern einem dabei die Modellierungsarbeit. Es fehlt weder an Selektionsfunktionen - Paint Selection, Lasso Selection, Soft Selection sowie loop, rings, between, inverse, shrink und grow selection stehen zur Verfügung – noch an Tools wie Tessellate, Smooth Edges, Bevel, Extract Along Edge, Add Thickness und mehr.



Der Material und Shader-Editor reiht sich nahtlos in den bisherigen Profi-Eindruck ein. Layerbasiert und mit der Möglichkeit Mehrkanal-Shader zu erstellen lassen sich alle nur denkbaren Oberflächen simulieren. Prozedurale Generatoren für verschiedene Arten von Texturen wie Stein, Holz, Zellstrukturen,



Wert gelegt wird, ist das Importieren und Weiterverarbeiten von Charakteren und Szenen aus Poser. Carrara Pro stellt hier gleich zwei Varianten zur Verfügung. Zum einen ein integrierter nativer Import-Filter, mit dem auch die Bones, also das animierbare Skelett und vorhandene Morph-Targets aus Poser übernommen

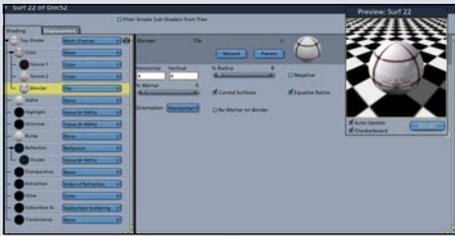


Im Test klappt sowohl der native Import und das anschließende Posen der importierten Figuren und Objekte als auch der Import über TransPoser® ohne Probleme.

Zum Modellieren stehen neben Grund- und Metaball-Objekten, Spline- und Polygon-(Vertex-) Modeling ebenso zur Verfügung, wie Formel- und Text-Objekte.

Marmor und mehr runden den Editor ebenso ab wie zahlreiche Filter und Funktionen.

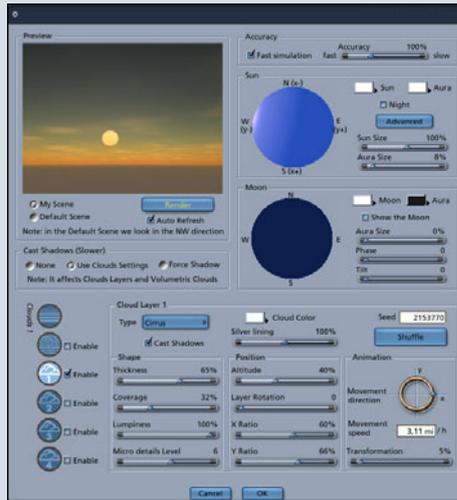
Nicht unerwähnt bleiben dürfen natürlich auch die Features Subsurface Scattering und Displacement Mapping.



Spezialeffekte (Partikel-Emitter, Feuer, Rauch....) und physikalische Kräfte (Wind, Gravitation...) lassen sich ebenso simulieren wie volumetrische Wolken und die verschiedensten Lichteffekte – vom einfachen Spot über Mondlicht hin zum Glühen aller Objekte. Das alles ist sehr einfach zu bedienen und man findet es in der Regel erst bei Programmen in einer wesentlich höheren Preisklasse.



Mit dem Atmosphären-Editor kann man die unterschiedlichsten Himmelszenarien erstellen. Neben Dunst und Nebel lassen sich bis zu 4 Wolken-schichten miteinander kombinieren, um das gewünschte Szenario zu erzeugen. Natürlich fehlt mit der Option „Realistic Sky“ auch nicht die Möglichkeit, realistische Sonnenpositionen anhand der Anga-

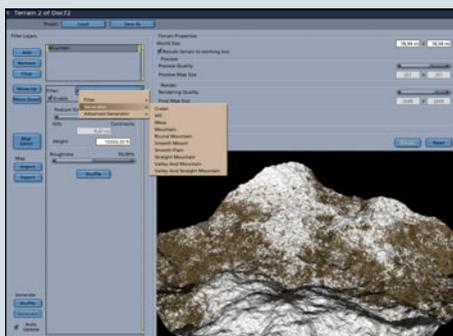


be von Datum und Uhrzeit sowie Längen- und Breitengrad zu simulieren. Nicht über den Atmosphären-Editor, aber doch als weitere Möglichkeit einen realistischen Himmel zu gestalten, stehen volumetrische Wolken zur Verfügung. Richtig eingesetzt erhöhen sie den Realismus einer Szene ungemein!

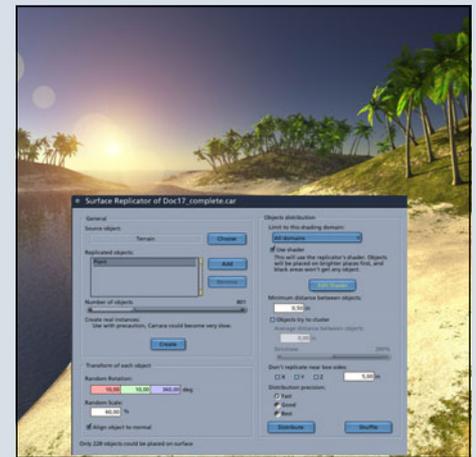
Die Ergebnisse, die sich mit dem Terraineditor erzielen lassen sind durchaus beeindruckend und realistisch. Auch hier stehen wieder zahlreiche Filter- und andere Manipulationsmöglichkeiten zur Verfügung.



Der Replikator hat sich zu einer meiner Lieblingsfunktionen in Carrara gemauert. Insbesondere



re der Surface-Replikator, mit dem es möglich ist, Objekte auf einem Terrain zufällig verteilt zu replizieren, ist ein tolles Tool. Natürlich können hier Abweichungen pro Duplikat berücksichtigt und die Verteilung kann mit Maps beeinflusst werden. Hervorragend geeignet um z.B. Bäume und Steine in der Landschaft zu verteilen und kein Baum, kein Stein gleicht dem anderen – und das mit ein paar Klicks. Klasse! Ein entsprechendes Tutorial, das diese Funktion wunderbar näher erläutert, könnt ihr in der ActiveRendering Ausgabe 2/06 nachlesen.



Der Pflanzen-Editor (bzw. Tree-Editor) stellt 28 Presets fertiger Pflanzen (überwiegend Bäume) zur Verfügung. Diese können wunderbar als Ausgangspunkt für eigene Kreationen genutzt werden. Kleiner Kritikpunkt hier: Die vorgegebenen Texturen der Bäume wirken bei näherer Betrachtung recht unrealistisch, so dass man hier auf jeden Fall selbst Hand anlegen sollte. Neben den vorgefertigten Exemplaren kann man aber auch eine eigene Pflanzen/Bäume von



Grund auf erstellen. Mit dem Update auf 5.1 wurde der Pflanzen-Editor wesentlich überarbeitet und bietet nun mehr und bessere Möglichkeiten, komplexe Bäume zu gestalten. Dazu kann man nun Stamm, Äste, Blattwerk und die generelle Gestalt des Baumes - inklusive der Animation und Beeinflussung durch Gravitation und Wind - in getrennten Menüs bearbeiten. Zusätzlich bietet ein Expertenbereich vollen Einfluss auf die Gesamtstruktur des Geästs. Die Animation eines sich im Wind wiegenden Baumes ist somit zur Sache weniger Klicks geworden.

Für Animationen bietet Carrara neben Standard Key Framing Tools u.a. spezielle Tools zur Charakter-Animation, Motion Path Funktionen, Sound Support sowie einen Graph-Editor, der die genaue Kontrolle über Bewegungskurven der animierten Objekte ermöglicht.

Im Storyboard-Room kann man seine Animation dann einfach abstimmen. Dabei wird jede Änderung, die man an einem Frame im Storyboard macht, zum Beispiel des Blickwinkels, direkt in die Animation übernommen und die gesamte Animation entsprechend geupdated. Selbst bei den Animationen gilt: Der Großteil geht sehr einfach von statten. Das Erstellen einer simplen Bewegung eines Objektes, bei der das Objekt auch noch die Farbe im Laufe der Animation ändert, ist keine Sache von Minuten sondern von Sekunden.

Die Renderengine ist schnell und liefert hervorragende Ergebnisse, auch im Bereich von Global Illumination (GI). Depth of field (Dof) und Ambient Occlusion (AO) stehen ebenso zur Verfügung wie Caustics und Motion Blur. Neben dem fotorealistischen Renderer und einem Entwurfsmodus ist auch ein Nicht-fotorealistischer Renderer verfügbar. Hiermit lassen sich

Zeichnungen, Skizzen und „gemalte“ Bilder simulieren, ideal für technische Zeichnungen oder Bilder im Comic-Stil. Die Renderengine unterstützt Multi-Threading (gilt auch für Dualcore-Prozessoren, sehr fein!) und Netzwerkrendering.



Eine Demo-Version (in Englisch oder Französisch) ist auf der Website von Eovia verfügbar: http://www.eovia.com/resources/download_prod_car.asp. Ein Blick lohnt sich auf jeden Fall, denn ein Review kann immer nur an der Oberfläche kratzen und ein bisschen neugierig machen, ausprobieren muss man aber selbst.

Fazit: Mit Carrara 5 Pro ist eovia ein großer Wurf gelungen. Das Programm kann sich dank der vielen Profi-Features

problemlos mit den teureren am Markt verfügbaren Programmen messen. Wermutstropfen ist, dass Carrara nur in Englisch oder Französisch verfügbar ist. Dementsprechend sind auch die meisten im Netz verfügbaren Tutorials und Communities auf Englisch oder Französisch. Aber sowohl im Bryce-Board als auch in der ActiveRendering werden wir Carrara-Usern auch in Zu-

kunft bestmöglich auf Deutsch unterstützen ;-). Auch wenn es sicher noch das eine oder andere zu verbessern gibt, meine Erwartungen wurden nicht enttäuscht!

Carrara 5 Pro kostet als Download-Version derzeit \$549. Als Boxed-Version kommen lediglich noch die Portokosten hinzu. Updates zu früheren Versionen sind zu wesentlich günstigeren Preisen erhältlich. Die Version Carrara 5 (ohne die Pro-Features) ist bereits ab \$249 erhältlich. Einen Vergleich der Features zwischen Standard und Pro Version kann man auf der folgenden Seite sehen: http://www.eovia.com/products/carrara5/carrara_pro_vs_std.asp.

Nachtrag: Am 25.4. gab DAZ bekannt, dass sie Eovia US Corp. zusammen mit den Programmen Carrara und Hexagon übernommen. Die Website www.eovia.com bleibt zunächst bestehen, so dass Informationen über Carrara und Hexagon dort weiter abgerufen werden können, jedoch kann man in Zukunft zusätzlich über www.daz3d.com die beiden Programme erwerben.



Carrara 5 Pro
Www.eovia.com

Kategorie: 3D Software
Preis (ca.): 436,00 EUR
Gesamtwertung: 9,5 / 10



HEXAGON 2

Model Your Inspiration

- › Verbessertes Subdivisions- und Surface-Modelling
- › Texturierung und 3D-Paint-Tool
- › Microdisplacement-Modelling
- › Brush-Modelling
- › UV-Editor mit One-Click-Unfold
- › Realistische Beleuchtung mit Echtzeit-Ambient Occlusion
- › Und Vieles mehr!



Interview mit 3Dkiwi

Nigel Doyle vom C4DCafé im Interview mit der AR

DJB Blueprint hat sich diesmal Nigel Doyle aka 3Dkiwi (<http://www.3dkiwi.co.nz/>) als Interviewpartner ausgesucht. Das kam dabei heraus:

AR: Hallo 3Dkiwi, zuerst einmal „Dankeschön“, dass du dich zu einem Interview für die AR bereit erklärt hast. Erzähl uns doch bitte zunächst ein bisschen von deiner Person, für diejenigen unter uns, die dich nicht kennen.

3Dkiwi: Hallo. Ich heiße Nigel Doyle, aber in C4D / 3D-Kreisen kennt man mich unter dem Namen 3Dkiwi. Ich beschäftige mich seit 1998 mit 3D. Ich lebe in Wellington in Neuseeland. 44 Jahre alt. 2 Kinder und eine Frau. Ich bin Mit-Begründer des C4D-Cafés.

AR: Dass 3D, insbesondere Cinema 4D deine Leidenschaft ist, kann man nicht übersehen. Wie lange bist du schon dabei und wie fing alles an?

3Dkiwi: Ich arbeite seit etwa 2 ½ Jahren mit Cinema 4D. In einem Animationswettbewerb habe ich Bodypaint 2 gewonnen. MAXON hat mir das netterweise in eine Core-Version 8.5 umgetauscht. Davor hatte ich mit einer CE6-Version aus einer Computerzeitschrift-Beilage herumgespielt und es hatte angefangen, mir wirklich Spaß zu machen. Vor C4D hatte ich ein paar Jahre lang trueSpace verwendet, und davor Bryce. Vor etwa 5 Jahren ist die Firma pleite gegangen, für die ich gearbeitet habe, und ich war arbeitslos. Ich wollte die Zeit nützen, um eine Pause einzulegen und mir einen neuen Job zu suchen. Und wo ich nun so viel Freizeit hatte, beschloss ich, mich mehr in 3D zu

vertiefen. Bis dahin hatte ich noch Bryce verwendet. Dann hab ich einiges gemacht. Ich habe mir einen neuen, viel schnelleren PC zusammengebaut und mir ein ausgezeichnetes Buch gekauft: „Real World Bryce 4“ von Susan Kitchens. Ich bemerkte, wie viel Spaß mir das Erstellen von Animationen macht. Aber bald musste ich feststellen, dass die Animationen, die ich machen wollte, in Bryce nicht realisierbar waren, also habe ich trueSpace 5 gekauft. Die damals neueste Version 6 konnte ich mir zu dem Zeitpunkt einfach nicht leisten. Bald habe ich mit trueSpace Animationen erstellt, und schließlich habe ich fast zur selben Zeit 2 Versionen von trueSpace 6 gewonnen. Außerdem wurde ich eingeladen, dem Betatesting-Team für trueSpace beizutreten. Zurück zu Cinema 4D. Die Core-Version 8.5, die ich im Januar 2004 bekam, war toll, aber ich wollte so gern die Module haben, also kaufte ich ein 8.5 XL Bundle. Bald nachdem ich das Bundle hatte, begannen die Tutorials. Das Cafe wuchs, und ich konnte auf ein Studio Bundle der Version 9 upgraden. Derzeit verwende ich das Studio Bundle 9.6 mit den Modulen HAIR und Mograph.



AR: Ist es vielleicht sogar mehr als eine Leidenschaft, verdienst du auch dein Geld im 3D-Business?

3Dkiwi: Nein, das ist nur ein Hobby. Das heißt, ich habe mir

durch den Verkauf der Bodypaint-DVD ein paar Dollar dazuverdient. Im Vollzeitjob bin ich Schulfotograf. Das mache ich jetzt seit 4 Jahren. In diesem Beruf bin ich viel unterwegs und muss oft auswärts übernachten, aber während der Schulferien muss ich nicht arbeiten, und üblicherweise bin ich mitten am Nachmittag schon fertig und wieder zu Hause oder im Motel. Vorher war ich Kaufhaus-Manager, da hatte ich nicht viel Zeit für 3D.

AR: Du bist unter anderem Mitbegründer und Administrator vom C4D-Cafe (<http://www.c4dcafe.com>), das ich als hervorragende Anlaufstelle für alle Cinema 4D-Interessierten kennen gelernt habe. Wie kam es dazu und warum würdest du das Café allen C4D-Usern empfehlen?

3Dkiwi: Nach dem Umstieg von trueSpace auf C4D habe ich die monatlichen Animations-Wettbewerbe vermisst, die von Caligari veranstaltet werden. Ich habe mich auf den verschiedenen C4D-Seiten und in den Foren umgesehen, und nirgendwo konnte man Animationen posten oder über Animation diskutieren. Mein Kumpel Crew Reynolds hatte auch zu C4D gewechselt, und auch er vermisste die Animations-Wettbewerbe. Zu den Wettbewerben gehören normalerweise auch ein paar dumme Scherze, Wortgeplänkel eben. Als wir also darüber debattierten, dass wir nirgendwo unsere Animationen posten konnten, sagte ich im Scherz: „Jetzt hab ich eine ganz dumme Idee. Weißt du, wir sollten unsere eigene Site aufmachen.“ Ein paar E-Mails gingen hin und her, und C4D-Cafe war geboren.

Ich würde das Cafe allen empfehlen, die Cinema 4D erlernen wollen und dabei auch noch Spaß haben und Gleichgesinnte



kennen lernen möchten.

AR: Du hast mittlerweile über 100 kostenlose Videotutorials zu allen möglichen Aspekten von Cinema 4D erstellt. Woher nimmst du die Ideen und die Zeit, das alles umzusetzen?

3Dkiwi: Weißt du, ich hatte eigentlich nie vor, mehr als eine Handvoll Tutorials zu schreiben. Als wir mit dem Cafe begonnen haben, schien das ein guter Weg, neue Members zu gewinnen. Jetzt macht mir das Schreiben Spaß. Im Grunde ist das meine Art, C4D zu erlernen. Wenn ich ein Tutorial schreibe, bin ich gezwungen, gründlich zu recherchieren, und so lerne ich die Optionen usw. wirklich gut kennen.

Die Ideen entspringen oft speziellen Anfragen der Members. Manchmal spiele ich aber auch nur herum und bekomme so eine Idee für ein Tutorial.



AR: Neben den vielen kostenlosen Videotutorials hast du

auch eine Bodypaint Training DVD herausgegeben (<http://www.c4dcafe.com/3dkiwi/bpshop/index.html>), ein Review in einer der kommenden Ausgaben der AR wird folgen). Können wir auch in Zukunft mit größeren Tutorial-Projekten deinerseits rechnen?

3Dkiwi: Ich hoffe doch. Ich bin ganz wild darauf, eine Mocca-Rigging-DVD zu machen, die wirklich in die Tiefe geht. Ich würde gern jedes Mocca-Tool und jedes Mocca-Object durchgehen und alle Optionen erklären. Dann habe ich einige fortschreitende, komplexere Tutorial zum kompletten Rigging. Aber wer weiß? MAXON hat gerade das großartige Mograph-Modul herausgebracht. Das macht vielleicht Spaß, mit dem herumzuspielen!!



AR: 3D und Cinema nehmen sicher einen Großteil deiner Zeit in Anspruch. Du bist verheiratet und hast zwei Kinder. Was sagt deine Familie zu deinen Aktivitäten?

3Dkiwi: LOL – Naja, ich muss zugeben, dass ich manchmal Schwierigkeiten bekomme, weil ich zu lange vorm Computer sitze. Ich versuche aber, es abends nicht später als 20.30 Uhr werden zu lassen. So habe ich vor dem Schlafengehen noch ein oder zwei Stunden Zeit für die Familie. Wenn ich in der näheren Umgebung arbeite, bin ich oft schon zu Hause,

noch bevor meine Kinder von der Schule heimkommen. So haben sie jetzt oft mehr von mir als damals, als ich den alten Job hatte.

AR: Gibt es einen oder mehrere 3D-Künstler, die dich besonders beeindruckten oder in deiner eigenen Arbeit beeinflussen?

3Dkiwi: Da gibt es viele. Animationen gefallen mir sehr, und meine Favourites sind die Killer Bean-Sachen von Jeff Lew. Am inspirierendsten waren wohl die unglaublichen Midi-Animationen von Animusic. Weil mir Animusic so gut gefallen hat und ich dann selbst einige Midi-Animationen erstellt habe, haben Crew und ich uns ja auch kennen gelernt. Wir haben uns beide dafür interessiert und hatten beide bereits ein bisschen Programmierer-Erfahrung.

AR: Wenn du unseren Lesern noch etwas mit auf den Weg geben möchtest, dann hast du nun die Gelegenheit dazu!

3Dkiwi: Genieße es. Wenn dir 3D keinen Spaß macht, dann stimmt etwas nicht. Es sollte Spaß machen.

AR: Nochmals Danke für dieses interessante Interview. Ich hoffe, wir bleiben auch weiterhin in Kontakt und wünsche dir alles Gute.

3Dkiwi: Gern geschehen. Danke, dass ihr mir diese Gelegenheit gegeben habt.

[DJB]



Download des Monats

Die Empfehlung des Top-Downloads auf www.bryce-board.de

Diesmal gibt es gleich mehrere Objekte, die den Titel „Download des Monats“ tragen. Den Anfang macht die in Cinema 4D modellierte Küche von MoNrAiL. Sie kostet 300 Bryce-Bottys und ist (gepackt) 1,98mB groß. Nach dem Entpacken ist eine .obj Datei zum Importieren in

ein beliebiges 3D-Programm im Verzeichnis.

Dieses „Monstrum“ hat allerdings keine Texturen, bei einem umfangreichen Modell wie diesem ist das Texturieren jedoch sehr zeitintensiv.

Ein Vorteil hierbei ist jedoch die Gruppierung der Objekte: Je-

weils alle Türen oder Schrankteile sind in einer Gruppe, lassen sich also auf einmal texturieren.

Falls jemandem einzelne Küchenbauteile nicht gefallen, für den hat Wenne einen Stand-Alone Ofen, zwei Kühlschränke sowie einen Unterbauschrank erstellt.

Die „Preise“ hierfür sind sehr human, die Kühlschränke sowie der Ofen kosten jeweils 10 BBs, das Unterbauschrank-Set, bestehend aus sieben Teilen, kostet 15 Bottys. Von den beiden Kühlschränken ist der zweite zu empfehlen, da er fertig Texturiert ist. Allerdings sind diese Downloads obj-Dateien und eignen sich somit nur für die Verwendung in Bryce.

Fazit:

Die Küche ist ein definitives MUST, wenn man bedenkt, dass eine (vielleicht etwas besser ausgestattete) Küche bei DAZ um die 15 Dollar kostet. Die Gegenstände von Wenne haben ebenfalls ein sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis.

[ZUZ]



Ersteller	Bezeichnung	Preis	Dateigröße	DL-Link
MoNrAiL	Küche	300 BBs	1,98mB	Link
Wenne	Unterbauschränke	10 BBs	440kB	Link
Wenne	Kühlschrank 1	5 BBs	257kB	Link
Wenne	Kühlschrank 2	5 BBs	803kB	Link
Wenne	Ofen	5 BBs	974kB	Link

Sesam öffne dich

oder die Verschiebung einer Achse — Tutorial für Bryce

Ganz ehrlich, der erste Teil des Titels gefällt mir wesentlich besser, der zweite Teil sagt aber eher aus worum es geht. Auch wenn das Thema ein wenig trocken ist und sich nicht gleich jedem erschließt, lohnt es sich doch, sich damit ein wenig auseinander zu setzen denke ich.

Jedes Objekt in Bryce ist auf drei Achsen ausgerichtet. Dabei ist es unerheblich, ob diese Objekte aus Bryce stammen, importiert wurden oder ob es sich um eine Gruppe von Objekten handelt. Diese drei Achsen sind die x, y und z Achsen.

Diese Achsen treffen in einem Punkt zusammen, dem so genannten Schwerpunkt. Generell ist dieser Schwerpunkt in Bryce nicht zu sehen, aber dennoch vorhanden. Um diesen Punkt sichtbar zu machen, muss das Objekt (oder die Gruppe) markiert werden. Danach kann man über das kleine „A“ für Attribute in den Attributemanager gelangen. Im folgenden Bild habe ich dies für das Objekt „Tor links“ gemacht und die Funktion: „Show Origin Handle“ aktiviert. Jetzt muss man ganz genau hinschauen und erkennt in der Mitte

des Objekts einen kleinen grünen Punkt.

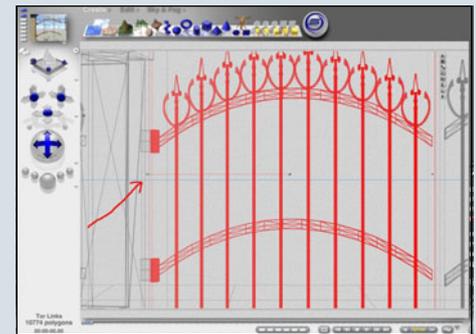
Im nächsten Bild habe ich ein wenig geschummelt und ihn vergrößert dargestellt, damit du siehst wonach du suchen musst.



Wenn du die Maus über diesen Punkt bewegst, wirst du sehen, dass sich der Mauszeiger verwandelt.

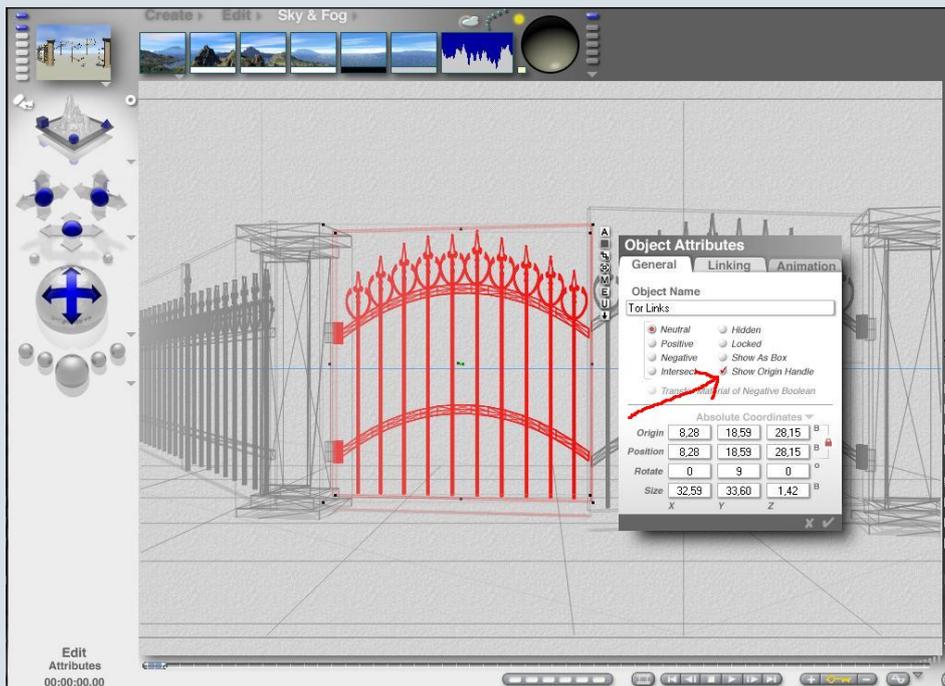
Er wird in Form von 4 Pfeilen dargestellt, die nach oben, unten, rechts und links zeigen.

Dies macht durchaus Sinn, weil der kleine grüne Punkt beim Drücken der linken Maustaste verschoben werden kann. Und wie der Titel des Tutorial „Sesam öffne dich“ schon sagt, wollen wir das Tor öffnen und natürlich auch schließen. Daher müssen wir den Schwerpunkt zwischen die Scharniere verlegen. Also fahr mit der Maus über den grünen Punkt, beobachte den Mauszeiger und sobald sich dieser in die vier Pfeile verwandelt hat, drücke die linke Maustaste und verschiebe den grünen Punkt bei gedrückter linker Maustaste. Wenn du das gemacht hast, muss dein Bild so aussehen. (Der grüne Punkt ist jetzt nicht vergrößert!!)



Danach kontrolliere noch einmal aus anderen Perspektiven (von oben, und rechts/links) ob der Punkt exakt dort sitzt wo er hin soll. Ist dies noch nicht der Fall, korrigiere bitte die Position so wie oben beschrieben, damit er von allen Richtungen aus genau auf Höhe der Scharniere sitzt. In diesem Beispiel ist es egal, ob er sich auf Höhe des oberen oder unteren oder wie im Bild irgendwo in der Mitte zwischen den beiden Scharnieren befindet.

Das Tor soll ja um die y-Achse gedreht werden, also die senkrechte Achse, und da ist es egal, ob der Punkt auf einem der Scharniere sitzt oder irgendwo in der Mitte. Ist der Punkt nach allen Seiten richtig ausgerichtet, geht es los. Wechsle wieder in deine Hauptansicht, aus der das Bild gerendert werden soll, achte



darauf, dass dein Objekt markiert ist, und lass es einfach mal ein wenig um die y-Achse rotieren.

dich" eben. *G*
Das fertige Tor mit Zaun findest du im Bonus-Download zur ActiveRendering und im Download-

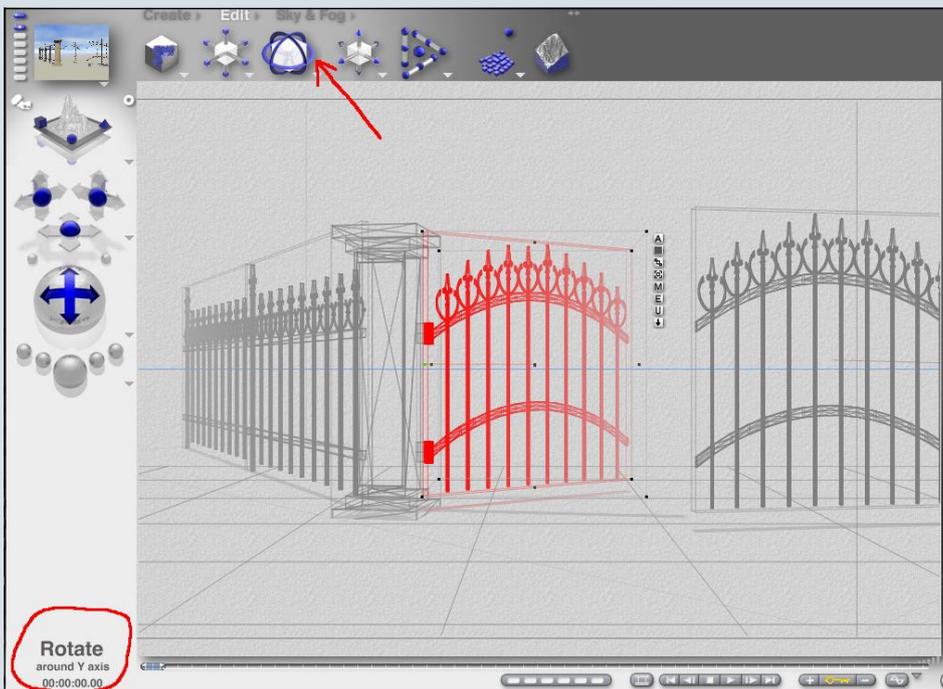
on?
Einerseits natürlich für Animationen, aber es ist auf diese Weise auch viel bequemer, eine richtige Position für ein Objekt zu finden.

Die Objekte rotieren um ihre natürliche Achse und man kann in aller Ruhe die beste Position für z.B. ein Tor finden, ohne es nach einer kleinen Rotation wieder verschieben zu müssen. Dies lässt sich natürlich mit allen Objekten machen, die es so gibt. Seien es Fenster, Fensterläden, Türen oder Tore.

So, das war's wieder einmal. Wenn du Fragen, Anregungen oder Kritiken hast, dann poste einfach im Bryce-Board oder sende mir von dort aus eine PM zu.

Viel Spaß beim Rendern wünscht

Mathias

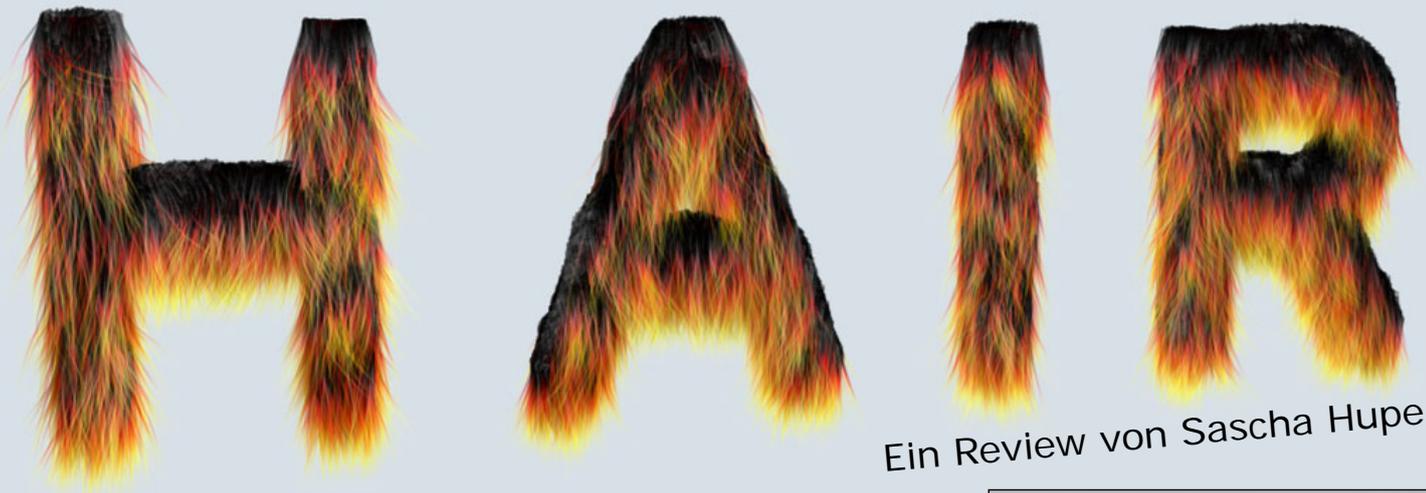


Wie du siehst, lässt sich das Tor jetzt wie von Geisterhand öffnen und schließen. „Sesam öffne

bereich des Bryce-Boards.

Wozu braucht man diese Funkti-





Ein Review von Sascha Hupe

Viel Gutes hat man schon gehört über MAXON's Modul HAIR (www.maxon.de). Was ist dran? Ich wollte der Sache einmal auf den Grund gehen und habe mir HAIR für euch einmal genauer angeschaut.

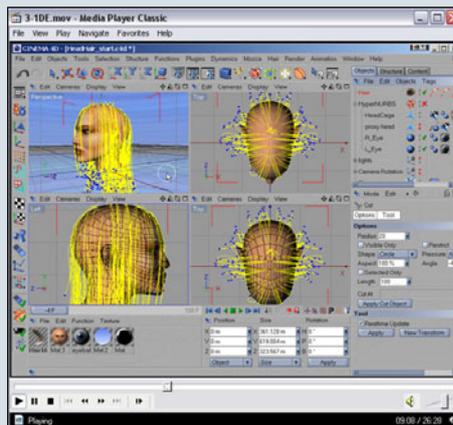
Wenn man den Flyer gesehen hat, mit dem MAXON das HAIR Modul seinen Kunden vorstellte, wurde man unweigerlich neugierig. Im Gegensatz dazu geradezu unspektakulär kommt HAIR dann in einer schlichten DVD Doppelhülle im gewohnten Cinema-Design daher. Spektakulär ist dann aber doch der Inhalt, der sich hinter den schlichten 4 Buchstaben des englischen Wortes für Haare auf den beiden CDs verbirgt. Voraussetzung für die Installation von HAIR ist eine vorhandene Installation von Cinema 4D Release 9.5.2 oder höher.

Geliefert werden zwei CDs. Auf der ersten befinden sich die Installationsdateien (inkl. dem Update 9.5.2), die zweite enthält 4 Video-Tutorials nebst dazugehö-



rigen Szenendateien.

Die Videos sind in englischer und in deutscher Version vorhanden. Das erste Video ist nur eine kurze Einführung (2:44 min.). Im zweiten Video wird gezeigt, wie man Gras mit HAIR erstellen und es in einer Animation „mähen“ lassen kann (15:45 min.).



Der dritte Teil zeigt, wie man einem knuffigen Monster sein Fell geben kann. (15:48 min.). Das letzte Video schließlich beschäftigt sich mit dem Erstellen und Stylen von Haaren auf einem menschlichen Kopf (26:28 min.). Insgesamt ein hervorragender Einstieg in HAIR, der zwar nicht alle Funktionen beleuchtet, jedoch einen Überblick über die Grundfunktionen bietet.

Während der Installation wird ein 204 Seiten starkes PDF-Handbuch (natürlich in Farbe) in das Manuals-Unterverzeichnis kopiert. Mit diesem kann man sich einen Überblick über die verschiedenen Funktionen verschaffen. Ebenfalls mitinstalliert wird eine Anzahl von



Hair-Presets. Diese können über den Content-Browser aufgerufen werden und geben einen ersten Eindruck von den Möglichkeiten mit HAIR.



Beim ersten Start von Cinema nach der HAIR-Installation fiel mir sofort der neue Menüpunkt Hair auf. Hierüber kann auf die Funktionen und Werkzeuge von HAIR zugegriffen werden. Natürlich kann man sich auch eine Palette generieren lassen.



Aber nun zum Wesentlichen: Was kann man eigentlich mit HAIR anfangen? Das Modul HAIR ermöglicht die Erzeugung und Animation von Haar, Fell und Federn sowie allem, was dem äh-

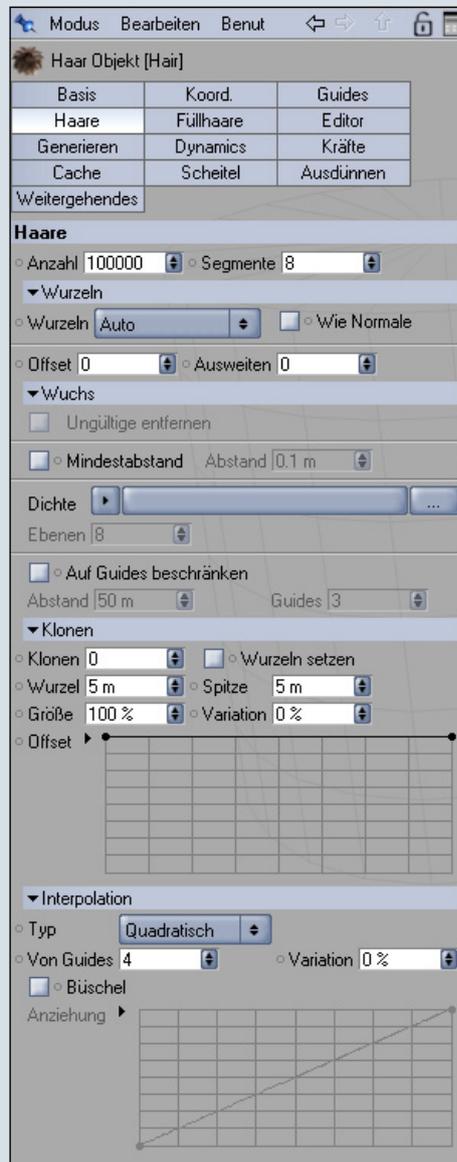
nelt – wie z.B. Gras. Je nachdem, wie viel Beobachtungsgabe und/oder Fantasie man aufbringt, sind die Grenzen einmal mehr nur durch den User selbst gesetzt. Oder hätte man auf Anhieb gedacht, dass man mit HAIR hervorragend einen realistischen Tennisball „bestoffen“ kann? Das ganze ist als Modul perfekt in Cinema4D integriert und hebt sich nicht zuletzt durch die Geschwindigkeit und den geringen Speicherbedarf von allen bisher bekannten Möglichkeiten, Haare in Cinema 4D zu simulieren, ab.

Die Bedienung ist dabei denkbar einfach. Man benötigt ein Objekt, eine Polygonauswahl oder eine Textur, auf der die Haare wachsen sollen. Anschließend ein Klick auf „Haare erzeugen“, und das HAIR-Objekt ist in der Szene und kann nun weiterbearbeitet werden. Um den jeweils erforderlichen und gewünschten Look zu erzielen, stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Stellvertretend für die eigentlichen Haare befinden sich so ge-

nannte Guides auf dem Objekt. Diese Guides lassen sich nun mit Werkzeugen wie Bürste, Kamm, Schere und mehr stylen. Hierbei kann man bestimmen, auf welchen Teil des Haares die jeweilige Aktion wirken soll, z.B. nur auf die Haarspitzen.

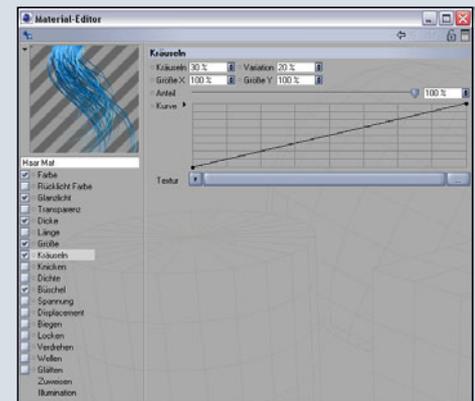


Wesentlich für die Erscheinung sind natürlich auch die grundlegenden Einstellungen, die am HAIR-Objekt vorgenommen werden, wie z.B. die Art der Verteilung, Anzahl und Wuchs der Haare, Wirkung der Dynamics auf die Haare und mehr.



Aber nicht nur mit den Werkzeugen eines Friseurs und den Eigenschaften des HAIR-Objekts erstellt man seine Traumfrisur. Haare, Fell und Federn haben in der Realität ganz spezielle optische Eigenschaften. Um dies möglichst realistisch nachzubilden, wurde ein spezielles HAIR-Material geschaffen. 18 Materialkanäle steuern das Erscheinungsbild und geben dem User alle Möglichkeiten die er braucht: Farbe, Rücklicht-Farbe,

Glanzlicht, Transparenz, Dicke, Länge, Größe, Kräuseln, Knicken, Dichte, Büschel, Spannung, Displacement, Biegen, Locken, Verdrehen, Wellen und Glätten. Mit diesen Kanälen gelangt man sehr schnell zu individuellen, natürlich aussehenden Ergebnissen. Dazu trägt unter anderem bei, dass sich viele dieser Kanäle über eine Textur steuern lassen und auch einen Wert für Variation haben.



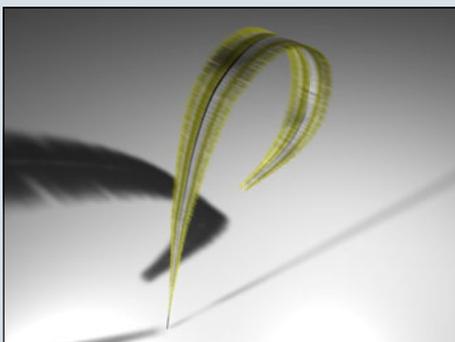
Damit nicht genug, HAIR kommt mit integrierten Dynamics daher. Das ist nicht nur Voraussetzung für realistische Animationen, sondern kann auch wunderbar zum Styling für ein Standbild genutzt werden. Die Haare selbst können mit Eigenschaften wie Steifigkeit, Kollision oder Gewicht versehen werden. Anschließend wirken Kräfte wie Gravitation, aber auch Wind, Turbulenzen oder Wirbel auf sie ein und beeinflussen so das Aussehen und Verhalten "der Frisur". Auch hier sind die Grundfunktionen wieder sehr einfach zu bedienen und bereits vorbereitet. Wenn man ein Objekt mit Haaren versehen hat, einfach auf Play drücken (oder aber die HAIR Funktion „Dynamische In-



teraktion“ nutzen) und die (künstliche) Schwerkraft den Rest erledigen lassen. Hat man durch die Dynamics einen Status erreicht, der einem zusagt, so kann man diesen mit der Funktion „Dynamics setzen“ als Standard-Zustand für die Guides vorgeben und dann von hier aus mit den übrigen Tools weiter stylen.



Wie weiter oben schon erwähnt, kann HAIR nicht nur Haare, Fell u.ä. erzeugen, sondern auch Federn. Da diese aber doch ein wenig anders aufgebaut sind als Haare, existiert hierfür ein spezielles Federobjekt. Um eine Feder zu Erstellen benötigt man ein oder mehrere Splines, die den Federkiel darstellen. Anschließend wird das Federobjekt aufgerufen und der oder die Spline (s) zum Unterobjekt des Federobjektes gemacht. Nun kann man über die Eigenschaften des Federobjektes, das HAIR-Material, die Werkzeuge und auch wieder die Dynamics das Aussehen des Federkleides beeinflussen.



Wenn es dann ans Rendern geht, zeigt HAIR eine weitere seiner Stärken. Es ist fast un-

glaublich, mit welcher Geschwindigkeit Szenen mit Hunderttausenden oder sogar Millionen von Haaren gerendert werden. Durch das Hinzufügen eines Haar- oder Federobjektes wird in den Rendereinstellungen unter Effekte automatisch ein Hair-Renderer als Post-Effekt hinzugefügt. Über diesen lassen sich verschiedene Werte, wie z.B. das Anti-Aliasing der Haare, die Wirkung von Lichtern und Schatten und andere Parameter beeinflussen. Danach heißt es dann nur noch ein Klick auf Rendern und staunen!



Wer HAIR einmal selbst ausprobieren möchte – und das kann ich nur empfehlen – sollte sich einfach die aktuelle Demo-Version von Cinema 4D von der MAXON-Website herunterladen (www.maxon.de). Diese hat HAIR bereits integriert, so dass man selbst die Möglichkeiten dieses Moduls ausloten kann.

Ein kleiner Tipp noch am Rande: wer des Englischen mächtig ist, sollte sich auf keinen Fall ein geniales Tutorial-Video von Janine Pauke (www.3dfluff.com) entgehen lassen. Erhältlich ist es for free hier: <http://forum.3dfluff.com/showthread.php?t=109>.

HAIR kann über alle MAXON Distributoren und Reseller, sowie auch im MAXON-Shop (<http://shop.maxon.net/>) bezogen werden und kostet 379,00 EUR

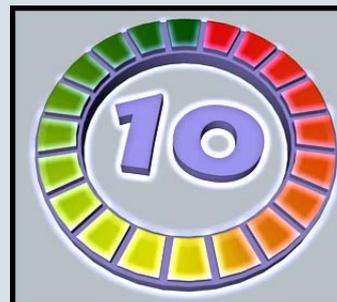
(derzeitiger Preis im MAXON-Shop).

Fazit: Wer das Review bis hierhin gelesen hat, kennt mittlerweile meine Begeisterung für HAIR. Einfache Bedienung, vielfältige Möglichkeiten und wahnsinnig schnelle Renderzeiten. Dieses Modul ist ein echtes Highlight und bietet fantastische Möglichkeiten.

Daher ziehe ich gerne und ohne Einschränkung die Höchstnote und gebe HAIR 10 von 10 Punkten! Wenn man unbedingt einen Negativ-Punkt anbringen will, dann nur, dass HAIR erst ab Version 9.5 von Cinema lauffähig ist.

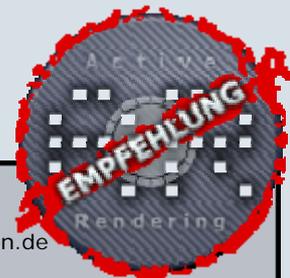
Ein Dank geht schließlich noch an John Shakespeare (www.johnshakespeare.com.au), von dem die drei großartigen mit * gekennzeichneten Bilder stammen.

[DJB]



HAIR
www.maxon.de

Kategorie: Module&Plugins
Preis (ca.): 379,00 EUR
Gesamtwertung: 10 / 10



Realistisches Ölfass

Ein Tutorial für Bryce—Part I: Modeling

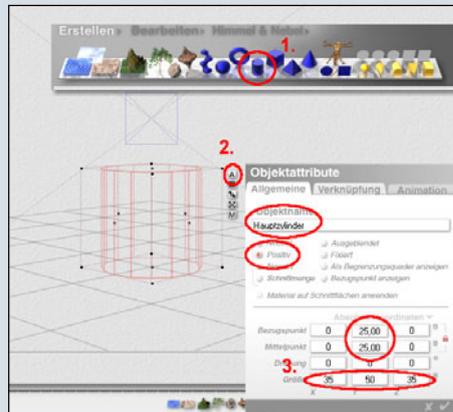


In diesem Tutorial wird das realistische Modellieren eines typischen Ölfasses ausschließlich mit Bryce erklärt. Dabei werden auch verschiedene Grundtechniken, die man zum Modellieren in Bryce einsetzen kann, erläutert, wie z.B. Boolesche Funktion, Kopieren, Mehrfach Replikation, Positionierung, Texturierung... Erarbeitet wurde das Tutorial von mir in Bryce 5, es sollte aber auch mit vorhergehenden Versionen von Bryce nachvollziehbar sein, und auch mit Bryce 5.5 und in zukünftigen Versionen funktionieren.

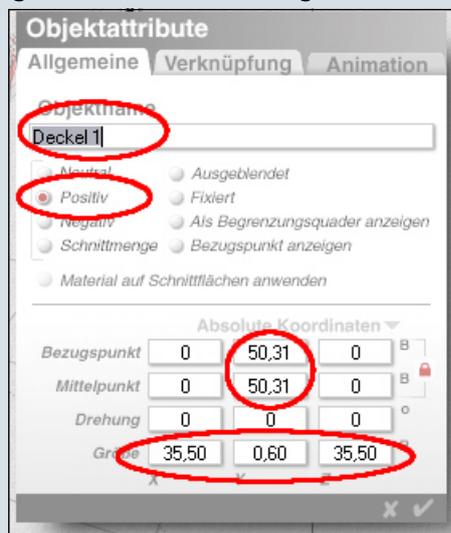
Wem das Tutorial bekannt vorkommt: es steht schon seit längerer Zeit im Bryce-Board zum Download zur Verfügung. Da aber der zweite Teil, das Texturieren, noch aussteht, habe ich mich für eine Veröffentlichung in der AR entschieden.

Wir erstellen einen Zylinder und geben ihm die Maße 35x50x35. Dazu klicken wir, bei markiertem Zylinder, auf das „A“ neben ihm. Dies bildet die Grundlage für das Fass. Am besten geben wir dem Zylinder auch einen eindeutigen Namen, damit wir ihn leichter von den weiteren Zylindern, die wir noch erstellen werden, unterscheiden können (ich habe ihn Hauptzylinder genannt). Nun ist unser Zylinder teilweise im Boden versunken. Damit die weiteren Maßangaben im Verlauf des Tutorials stimmen, bekommt er gleich die Position 25,00 auf der Y-Achse.

Im späteren Verlauf wollen wir ihn mit Rillen versehen. Damit dies funktioniert, erhält unser Hauptzylinder schließlich noch das Attribut „Positiv“. Die Attributdaten sollten nun so aussehen, wie auf dem Screenshot.

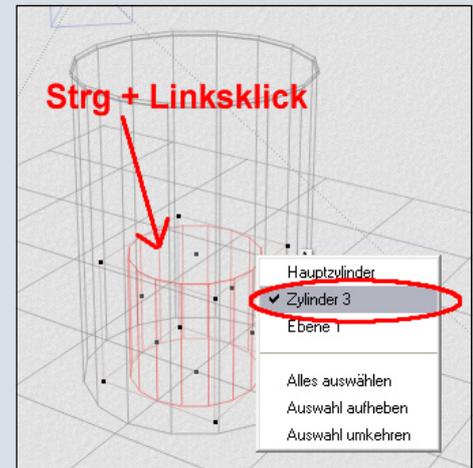


Als nächstes werden wir den Deckel und den Boden erstellen. Dazu erstellen wir zunächst zwei weitere Zylinder. Der eine, nennen wir ihn mal „Deckel 1“, bekommt die Maße 35,50 x 60 x 35,50 sowie das Attribut „Positiv“ und die Position 50,31 auf der Y-Achse, siehe Screenshot. Positiv deshalb, weil wir die leichte Vertiefung, die so ein Deckel mit sich bringt, „ausboolen“ werden, das heißt mit der sogenannten Booleschen Funktion werden wir mit dem einem Zylinder ein Stück – nämlich die Vertiefung – ausschneiden. Der Zylinder, aus dem etwas ausgeschnitten wird, muss positiv, derjenige, der schneidet, negativ sein.

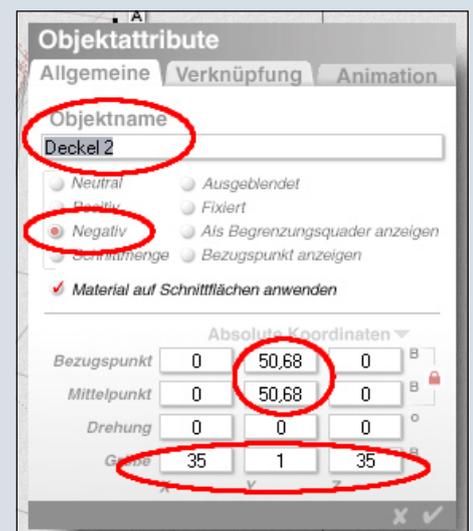


Dementsprechend wählen wir nun den zweiten neu erstellten Zylinder aus, indem wir die Strg-Taste gedrückt halten, während

wir in der Szene auf den dritten, noch nicht angepassten Zylinder klicken und aus dem dann erscheinenden Menü den Zylinder auswählen (würden wir ohne die Strg-Taste auf den Zylinder klicken, könnten wir ihn nicht auswählen, da dann immer nur der große Hauptzylinder markiert würde).

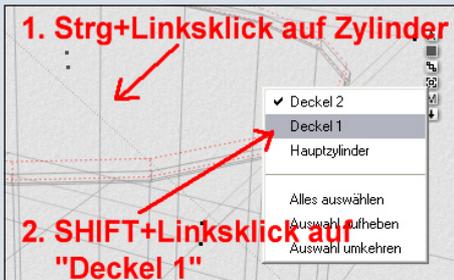


Jetzt wieder auf das „A“ klicken und die Werte 35 x 1 x 35, das Attribut „Negativ“ und die Position 50,68 auf der Y-Achse vergeben. Bei der Gelegenheit benennen wir ihn auch gleich wieder um in „Deckel 2“.

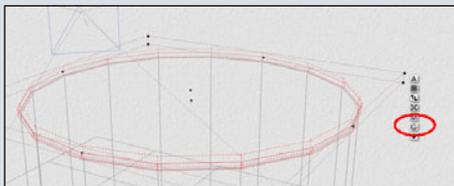


Jetzt kommt der spannende Moment des Ausschneidens. Damit die Boolesche Funktion funktioniert, müssen der positive und der negative Teil in einer Gruppe sein. Wir markieren nun also

beide Deckelzylinder indem wir bei gedrückter Strg-Taste auf die beiden Zylinder in der Szene klicken. Einer der beiden ist noch ausgewählt. „Deckel 1“ wählen wir zusätzlich aus indem wir die SHIFT-Taste (Großschreibtaste) gedrückt halten, während wir in dem Menü auf „Deckel 1“ klicken.



Nun sind beide Zylinder markiert und wir können sie durch einen Klick auf das „G“ gruppieren:



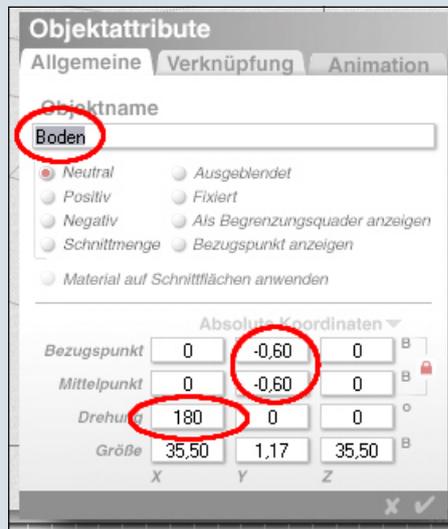
Der Deckel ist fertig. Das ganze sieht dann gerendert (etwas heran gezoomt und anders beleuchtet als in der Standardszene) so aus:



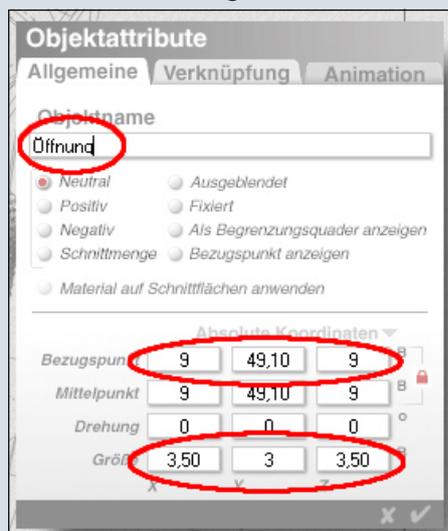
Nun brauchen wir noch einen Boden, der im Prinzip genau so ist wie der Deckel. Wir könnten das ganze also an anderer Position noch einmal machen, es geht aber auch einfacher. Wir kopieren unsere (noch markierte) Gruppe nacheinander durch die Tastenkombinationen Strg+C und Strg+V (Kopieren und Einfügen).

Eine Gruppe hat wiederum eigene Attribute. Wir klicken wieder auf das „A“ und gelangen zu den Attributen der soeben kopierten Gruppe. Hier vergeben wir zu-

nächst den Namen „Boden“ und die Position auf der Y-Achse setzen wir auf $-0,60$. Ferner führen wir eine Rotation um 180 Grad aus. Der Boden sitzt nun an der richtigen Position, und wenn wir das von unten ansehen würden, wäre ebenfalls die Vertiefung sichtbar.

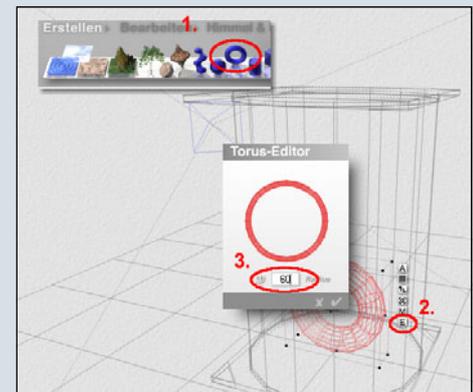


Was noch fehlt, ist die Auslassöffnung im Deckel. Dazu erstellen wir noch einen Zylinder und geben ihm folgende Maße/ Attribute: $3,50 \times 3 \times 3,50$. Position: $9 \times 49,10 \times 9$ und benennen ihn „Öffnung“.



Nun wenden wir uns den typischen Ein- und Ausstellungen eines Fasses zu. Für die Dellen nach innen bedienen wir uns wieder einer Boole'schen Funktion. Für die Dellen nach außen kommen wir mit einem weiteren Grundobjekt aus, einem Torus.

Wir erstellen also zunächst einen Torus, klicken auf das „E“ und geben den Wert 60 als Radius ein.



Dann ein Klick auf das schon bekannte „A“ und folgende Werte eingeben: $35,80 \times 35,80 \times 1,20$. Die Drehung auf der X-Achse auf 90 Grad setzen. Und die Position auf der Y-Achse sollte 16,60 betragen, siehe Screenshot.

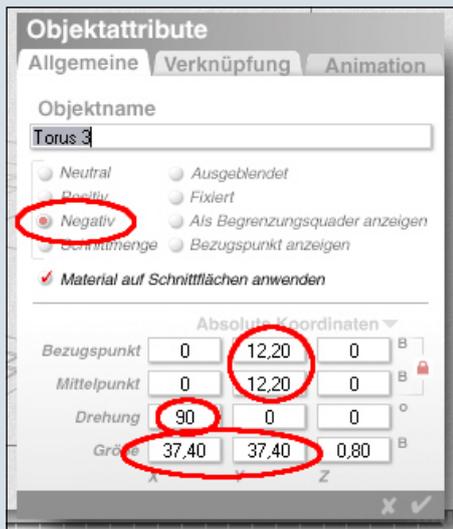


Da wir von dieser Sorte Ringe 2 Stück benötigen, bedienen wir



uns wieder der Copy & Paste-Funktion. Also Strg+C und dann Strg+V auf der Tastatur drücken. Dann wieder über das „A“ in die Attribute des soeben kopierten Torus gehen und bei der Position auf der Y-Achse nun den Wert 33,20 eingeben.

Jetzt kommen die Dellen nach innen. Auch hier ist ein Torus wieder unser Grundkörper. Also, Torus erstellen, auf das „E“ klicken, diesmal 40 als Radius eingeben. Auf das „A“ klicken und folgende Werte eingeben: 37,40 x 37,40 x 0,80. Drehung auf der X-Achse wieder auf 90 Grad setzen. Die Position auf der Y-Achse sollte 12,20 betragen. Zusätzlich setzen wir noch das Attribut „Negativ“, denn dieser Torus soll ja die Delle aus dem Hauptzylinder schneiden, siehe Screenshot.

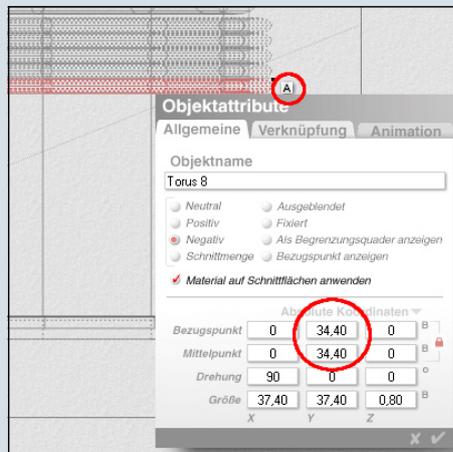


Insgesamt sollen unterhalb der unteren Delle die nach außen geht fünf Dellen nach innen sein. Eine haben wir eben gemacht, fehlen noch vier. Die könnten wir genau so machen wie die erste. Es geht aber noch schneller, mit der Funktion „Mehrfach replizieren“. Im Gegensatz zum normalen Kopieren eines Objektes hat man beim Replizieren auch gleich die Möglichkeit, eine Verschiebung oder Drehung der Kopien gegenüber dem Ursprungsobjekt anzugeben. Also ans Werk. Unser Torus ist noch markiert und wir klicken Alt+SHIFT+D. In dem Fenster,

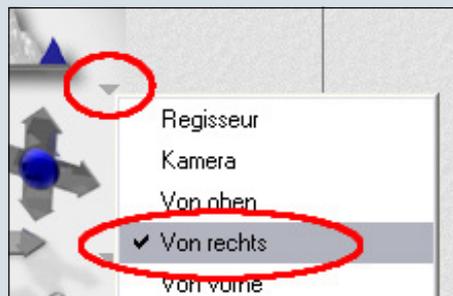
das sich öffnet, geben wir bei Anzahl 4 und bei Versatz auf der Z-Achse -0,80 ein, siehe Screenshot.



Nun das ganze noch einmal für die oberen Dellen. Dazu markieren wir erst einmal wieder eine der unteren Dellen, kopieren sie mit Strg+C und dann Strg+V. Dann wieder über das „A“ in die Attribute des soeben kopierten Torus gehen und bei der Position auf der Y-Achse nun den Wert 34,40 eingeben. Dann wieder mehrfach replizieren mit Alt+SHIFT+D. In dem Fenster, das sich öffnet, geben wir bei Anzahl wieder 4 und bei Versatz auf der Z-Achse -0,80 ein, siehe Screenshot.



Wir wechseln nun einmal in die Ansicht von „Rechts“, siehe Screenshot.



Dort markieren wir alle Teile unseres Fasses, indem wir mit der

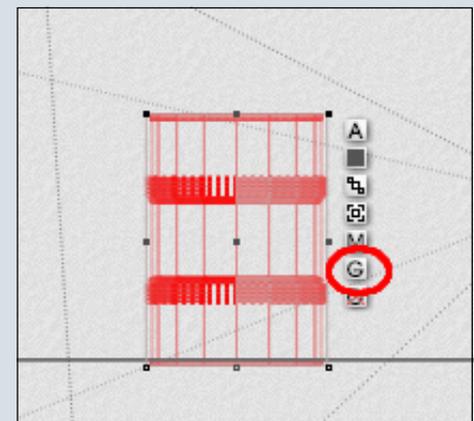
Maus bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen, angefangen links oberhalb des Fasses, um die Einzelteile ziehen:



Nun haben wir allerdings das Problem, dass die Ebene mit in unserer Selektion ist. Um dies zu ändern, klicken wir bei gedrückter SHIFT-Taste einmal links auf das Ebenen-Symbol am unteren Bildschirmrand.



Nun noch ein Klick auf das „G“ um alle Elemente des Fasses zu gruppieren und die Boolesche Funktion für die inneren Dellen zu aktivieren.



Zurück in der Regisseur-Ansicht (wieder über das kleine Dreieck wie beim Wechseln in die Ansicht von „Rechts“) und einmal gerendert sollte das Fass nun so wie auf dem nachfolgenden Screenshot aussehen (ich habe die Ebene gelöscht, damit man das ganze Fass besser sehen kann). Ich hoffe, ihr konntet dem Tuto-

rial folgen und habt jetzt auch ein fertiges Fass und vor allem Spaß dabei gehabt. Die erlernten Techniken könnt ihr nun ohne weiteres für eigene Kreationen einsetzen, lasst einfach eure Phantasie ein bisschen spielen. Ich bin schon auf die Ergebnisse gespannt!

All denjenigen unter euch, die unser Fass nun auch noch ansprechend texturieren wollen, damit es aussieht wie im Bild am Ende des Tutorials, sei der Part II dieses Tutorials empfohlen, welchen es in der nächsten AR

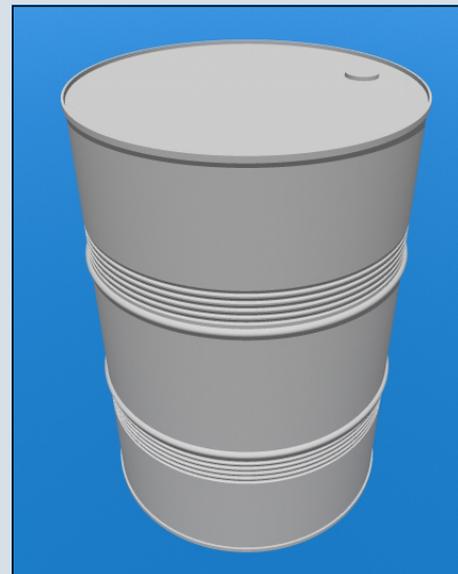
geben wird.

Bei Fragen oder Anregungen schaut doch einfach mal im Board www.bryce-board.de vorbei.

Ich würde mich auch freuen, dort das ein oder andere von euch erstellte Fass-Bild zu sehen.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

[DJB]



*Ende / The End / Fin
Part I*

Interview mit Dani&Thilo

Ein Renderpaar im Interview mit der AR

Unser diesmaliger Interviewpartner ist das „Renderpaar“ Dani und Thilo Blochmann. Ihnen gehört auch die Webseite <http://www.gallerie1.de>, auf der man ihre erstellten Werke betrachten kann.

AR: Wie seid ihr zur (3D-) Computergrafik gekommen?

Thilo: Ca.1986 habe ich im Schaufenster eines Computerladens eine Demo gesehen. Es war eine Figur aus Glaskugeln gebaut die mit 3 weiteren Glaskugeln jongliert hat, und das ganze animiert. Damals habe ich noch viel gemalt und ich war erstaunt wie realistisch die Reflexion und Refraktion der Kugeln war. Später fand ich heraus dass die Animation mit dem Programm Sculp 3d erstellt wurde, und besorgte mir mein erstes Raytracing-Programm für meinen Amiga 500.



Dani: Nachdem ich meinen heutigen Mann 1998 kennen gelernt hatte, hat er mich so lange genervt, bis ich mich auch an das Programm Bryce gesetzt habe... 8 Stunden später war mein erstes Rendering fertig, und ich präsentierte ihm dies stolz. Seit daher hat mich der Rendervirus infiziert.

AR: Wie seid ihr auf das Bryce-

ce-Board aufmerksam geworden?

Beide: Genau wissen wir das beide nicht mehr, lange Zeit hatten wir eh kein Internet und waren von der 3D-Szene komplett abgeschnitten. Wahrscheinlich später durch 5 Buchstaben bei Google „B R Y C E“

AR: Habt ihr beruflich etwas mit 3D oder Grafik generell zu tun?

Thilo: Mein eigentlicher Beruf ist Werkzeugmechaniker, aber nebenbei wenn sich etwas anbietet nimmt man das natürlich mit.

Dani: Ich bin zur Zeit Hausfrau und Mutter, wenn sich was ergibt teilen wir uns die Arbeit auf. Das ist ganz praktisch, weil Thilo auf andere Programme spezialisiert ist als ich.

AR: Mit welcher 3D-Software arbeitet ihr?

Thilo: In erster Linie das geniale Cinema4D, dort modelliere ich viele meiner Objekte, und dort rendere ich auch meine Bilder.

Von Poser nehme ich nur die Figuren, weil die wirklich schwer selber zu modellieren sind (erste Versuche ergaben nur Missbildungen ; -)

Ab und zu Vue, weil man Landschaften einfach schneller hinbekommt.

Last but not least Photoshop fürs Postwork, das sind eigentlich die Hauptprogramme.

Dann gibt es natürlich noch viele Hilfsprogramme und Plugins.

Dani: Meine Hauptprogramme sind Vue und Poser, da ich viel Nachbearbeitung an meinen Bildern mache, verbringe ich auch viel Zeit mit Photoshop. Wenn mich mein Mann wieder einmal dazu überredet, arbeite

ich auch hin und wieder mit Cinema 4D (aber eher selten, denn es ist sooo schwer). Phasenweise hat es mich auch zu dem Fraktal-Programm Apophys oder auch zu dem Landschaftsprogramm Mojoworld hingezogen.

AR: Welche bisherigen Erfolge könnt ihr verzeichnen?

Beide: Grafiken für 3 Computerspiele auf dem Amiga (Terrorliner, Arena und Das Erbe) ist aber ewig her, damals konnte man noch mit 4 Leuten ein Computerspiel herstellen und auch verkaufen.

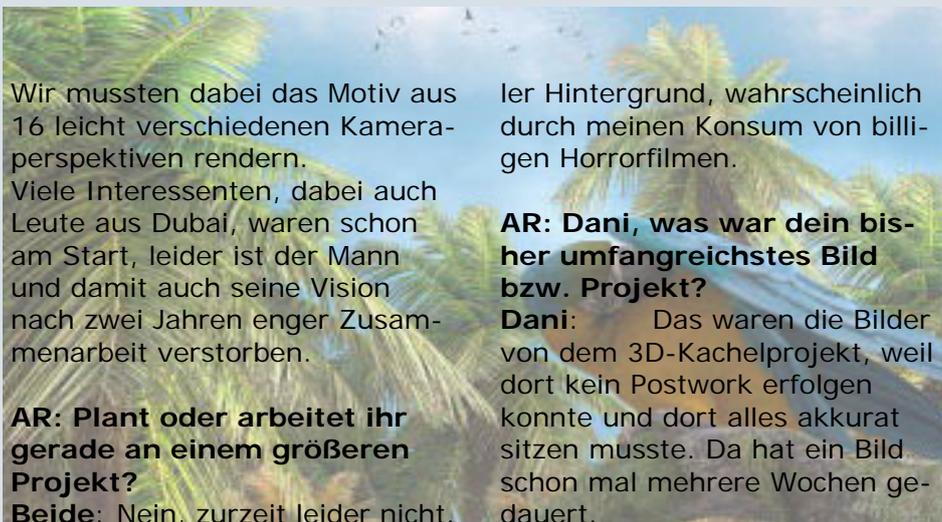
Unser Cinema 4d V8.5 haben wir bei einem Wettbewerb aus der Zeitung „Grafik & Video“ gewonnen. (erster und dritter Platz *freu*)

<http://www.grafik-video.de/extra/extra.php?so=0014>



Auftrag einer Visualisierung für einen Architekten und seine Rundbauten: <http://www.circularhouse.com>

Dann noch die Motive für einen genialen Mann namens Peter Schneider, der die ersten und einzigen 3D-Kacheln der Welt erfunden und patentiert hatte. Das Prinzip funktionierte auf einem komplizierten Lichtbrechungsverfahren, in den Kacheln waren runde Glasstäbe eingearbeitet, die dem linken und dem rechten Auge ein verschiedenes Bild gezeigt haben, wodurch der 3D-Effekt zustande kam.



Wir mussten dabei das Motiv aus 16 leicht verschiedenen Kameraperspektiven rendern.

Viele Interessenten, dabei auch Leute aus Dubai, waren schon am Start, leider ist der Mann und damit auch seine Vision nach zwei Jahren enger Zusammenarbeit verstorben.

AR: Plant oder arbeitet ihr gerade an einem größeren Projekt?

Beide: Nein, zurzeit leider nicht.

AR: Wie viel Zeit widmet ihr einer Szene, bevor ihr damit zufrieden seid?

Beide: Das variiert natürlich stark; manche Bilder sind nach 2 Stunden fertig, das sind dann aber eher abstrakte Spielereien. Oft sind es mehrere Tage, manchmal sogar Wochen, um immer noch nicht zufrieden zu sein.

AR: Dani, wie schaffst du es, immer wieder neue, spannende Bilder zu entwerfen? Woher nimmst du diese Inspirationen?

Dani: Schwere Frage, oft entstehen meine Bilder durch ausprobieren, wobei dadurch nach und nach ein Bild daraus entsteht; die Inspiration kommt von allem, was meine Augen irgendwo gesehen haben.



AR: Thilo, hattest du zum Bild "Nachts in der Pathologie" einen realen Anhaltspunkt, oder ist dieses Bild eines "wie jedes andere" auch?

Thilo: Zum Glück kein rea-

ler Hintergrund, wahrscheinlich durch meinen Konsum von billigen Horrorfilmen.

AR: Dani, was war dein bisher umfangreichstes Bild bzw. Projekt?

Dani: Das waren die Bilder von dem 3D-Kachelprojekt, weil dort kein Postwork erfolgen konnte und dort alles akkurat sitzen musste. Da hat ein Bild schon mal mehrere Wochen gedauert.

AR: Thilo, du warst ja der erste von euch beiden, der mit dem "Rendervirus" infiziert war. Wie hoch schätzt du die Ansteckungsgefahr ein?

Thilo: Die Inkubationszeit beträgt Tage bis Wochen, die Ansteckungsgefahr ist jedoch erschreckend hoch. Leider ist bis heute noch kein Gegenmittel gefunden worden.

AR: Gibt es einen Grund, warum ihr auch Erotikbilder erstellt?

Thilo: Nach einer Statistik denkt der Mann ca. 60-mal am Tag an Sex, danach wundert es mich, dass ich überhaupt noch andere Bilder mache ;-)
Und die Nachfrage ist halt sehr groß.



Dani: Tue der Männerwelt einen Gefallen (siehe oben ;-)

AR: Wie lange dauert es, bis eines der Anaglyphenbilder (ein Bild, das nur mit einer rot-grün Brille betrachtet werden kann) den gewünschten Effekt erzielt?

Beide: Im Prinzip nicht viel länger, man muss das Bild halt zweimal rendern, einmal für das linke einmal für das rechte Auge, wobei die Kamera dabei leicht gedreht wird.

Der Drehpunkt der Kamera darf nicht zu nah und nicht zu weit weg liegen, am besten auf ein Objekt in der Mitte fokussieren. Dann nehme ich das Programm 3D FotoStudio 1.2, das macht in Sekunden den Rest.



AR: Was würdet ihr 3D-Neulingen raten?

Beide: Zwei Sachen muss man getrennt betrachten. Den technischen Teil, also die Beherrschung des Programms. Die Kreativität und Beobachtungsgabe. Kennt man das Programm aus dem FF, hat jedoch keine Fantasie, dann wird das nichts. Hat man ne Menge Fantasie, aber keine Ahnung von dem Programm, wird das ebenfalls nichts.

Zu Punkt eins: Viel ausprobieren und bevor man verzweifelt, Hilfe in spezifischen Grafikboards suchen und halt auch mal das Handbuch lesen.

Zu Punkt zwei: Ob man Kreativität lernen kann, wissen wir nicht, aber wir glauben, dass eh das meiste schon mal da gewe-

sen ist und die meisten Ideen kommen halt von dem, was unser Gehirn so den ganzen Tag aufsaugt, also wenn man Musik hört, einen Film sieht, ein anderes Bild sieht oder ein Buch liest, wird man dadurch schon inspiriert, dadurch kommen, wenn man die Möglichkeiten seines Programms kennt, schon die eine oder andere Bildidee. Dann ist man kreativ.



Wichtig z.B. ist auch die Lichtstimmung und Schatten, die bringen Tiefe ins Bild und sorgen auch für die Atmosphäre. Da gibt es viele Stilmittel, z.B. starkes Highlight von der Seite, was die Konturen hervorhebt, usw. Achtet mal bei guten Filmen auf das Licht, wenn Gesichter in Nahaufnahme gezeigt werden. Oft findet man dort z.B. ein kaltes blaues Licht von der einen Seite und ein warmes von der anderen, im Vergleich mit einer Billigproduktion, wo eher ein weißes Licht voll in die Visage reingeknallt wird. Die Atmosphäre ist futsch, das merkt man nach spätestens fünf Minuten. Wichtig ist, dass man anfängt, seine Umgebung mit den Augen eines Renderers genau zu beobachten.

AR: Könnt ihr euch noch an eure ersten Bilder erinnern?

Besitzt ihr sie noch?

Thilo: Mein erstes Renderbild (eine Glaskugel auf Schachbrett) hab ich leider nicht mehr, weil das auf dem Amiga 500 war, habe aber noch frühe Anfänge von der PC-Zeit.

Dani: Ja klar! Das Bild wurde mit Bryce4 erstellt und war ein „unabsichtlich“ schwebender Berg über einer Wasserebene (damals dachte ich, der Berg wäre direkt auf der Wasseroberfläche und wollte mich auch nicht eines besseren von Thilo belehren lassen, heute lache ich darüber; natürlich hatte Thilo recht ;-)

AR: Danke, dass ihr euch die Zeit für das Interview genommen habt!
Wenn ihr unseren Lesern noch etwas mit auf den Weg

geben möchtet, habt ihr nun die Gelegenheit dazu.

Beide: Happy Rendering und: Niemals aufgeben!
Wir hoffen, euch hat es genauso viel Spaß gemacht wie uns.
Dani und Thilo

Das Interview wurde von Zuzler per E-Mail geführt. Danke hierbei an Dani und Thilo, die uns freundlicherweise ihre Bilder von ihrer Webseite für diesen Artikel und das Cover zur Verfügung gestellt haben.

[ZUZ]



Total Textures

Volume 1-15—Ein Review von Sascha Hupe

Total Textures, dieser Name steht für 15 CDs voller hochwertiger Texturen von der britischen Firma 3dtotal aus Worcester. Ich habe mir die gesamte Kollektion für AR einmal näher angeschaut.

Mit diesem Review will ich euch sowohl einen Überblick über die Kollektion an sich geben, als auch ein paar Worte zu jeder einzelnen CD, wobei sich darunter auch eine DVD verbirgt, verlieren.

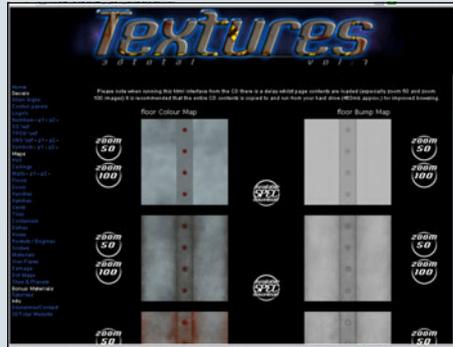
Texturen machen ein Bild mindestens genau so aus wie die verwendeten Modelle. Sind die Texturen hervorragend, wirkt die Szene professionell. TotalTextures bieten, verteilt auf 15 CDs mit unterschiedlichen Schwerpunkten, eine Fülle an Texturen für nahezu jede Gelegenheit. Insgesamt über 8 Gigabyte und um die 10.000 Ressourcendateien. Die Texturen liegen teilweise in zwei Auflösungen vor, „LOW RESOLUTION“ und „HIGH RESOLUTION“ wobei „low“ in der Regel zwischen 385x263 Pixeln und 1024x768 und „high“ zwischen 1024x1024 und 5190x3390 Pixeln bei 72 DPI liegt. Die Texturen sind entweder als JPG oder TIFF vorhanden. Zu den Texturen existiert, dort wo es sich anbietet, eine entsprechende Bump-Map.

Die meisten Texturen – ebenfalls wieder da wo es sich anbietet – sind nahtlos kachelbar. In Einzelfällen sind auch Alpha- und Specular-Maps vorhanden und Texturen mit mehreren Layern als PSD enthalten. Dirt- und Schatten-Maps fordern dazu auf, die „saubere“ Textur mit ein wenig „Dreck“ zu versehen und so den Realismus noch einmal zu erhöhen.

Neben dem Hauptinhalt – den Texturen – befinden sich auf den

CDs auch noch zusätzliche Inhalte wie Tutorials, Galerien, Shader für 3dMax oder Cinema4D oder sogar Modelle.

Um bei dem ganzen Inhalt nicht die Übersicht zu verlieren, ist der Inhalt jeder CD über ein HTML-Interface zugänglich und kann so übersichtlich betrachtet werden.



Es empfiehlt sich auf jeden Fall, die CDs auf die Festplatte zu kopieren damit der Zugriff bei der täglichen Arbeit schneller erfolgen kann.

Ein Großteil der Texturen basiert auf Fotos, die von Hand nachbearbeitet wurden, aber auch handgemalte Texturen höchster Qualität sind dabei.

Kommen wir aber nun zu den einzelnen CDs und ihrem Inhalt:

CD1 – v1 general Textures



Der Name ist Programm, die erste CD enthält eine Sammlung diverser Texturen aus den verschiedensten Bereichen. Enthalten sind Ziegelstein-, Stoff-, Boden-, Metall-, Schieferdach-, Stein-, Holz- und Sonstige Texturen sowie Fotos die als Hintergrund nutzbar sind, Himmelbilder, Schatten-Maps von Bäumen und Dirt-Maps. Der Bonus besteht aus einer Galerie und einer 3D Studio Max Library mit allen Texturen sowie zusätzlichen 3D Studio Max Shadern.

CD2 – v2 aged&stressed



Auf dieser CD befinden sich Texturen verschiedener Oberflächen mit Dreck, Beschädigungen und Alterserscheinungen. Abgedeckt werden die Bereiche Ziegelsteine, Beton, Metall, Gestrichen, Pflaster, Stein, Holz und Sonstige. Zusätzlich sind diverse Referenz-Fotos, sowie Himmel-Bilder ebenso enthalten wie Schatten-Maps und diverse Dirt-Masken. Der Bonus besteht hier aus Galerie, 3D Studio Max Library und einem Tutorial „Texturing Tips“.

CD3 – v3 base&layers



Der Inhalt lässt sich wunderbar als Grundlage für eigene Texturkreationen oder einheitliche Oberflächen wie Stein, Beton u.a. verwenden. Die Texturen mit den zugehörigen Bump-Maps sind in farbliche Gruppen aufgeteilt. Zusätzlich gibt es noch Sky-Maps, Dirt-Maps und Texture-Masks. Der Bonus besteht aus einer Galerie und einer 3D Studio Max Library.

CD4 – v4 humans & creatures



Menschlichen Charakteren und (außerirdischen) Kreaturen kann man mit dem Inhalt von Volume 4 ihr Aussehen verleihen. Unterteilt in die Kategorien Menschen

und Kreaturen gibt es Texturen für Augen, Fell bzw. Haar, Haut und mehr. Bonus ist neben 15 Fotografien von Körpern by www.3d.sk ein Eyemaker PSD-File jeweils für Menschen und Kreaturen mit dem sich leicht eigene Augen-Texturen erstellen lassen.

CD5 – v5 dirt & graffiti



Diese Sammlung ist einer meiner Favoriten. Aufgeteilt in die Kategorien nicht kachelbar, horizontal kachelbar und voll kachelbar gibt es zahlreiche Texturen und Masken, um seine Szenen mit Schmutz, Dreck und Beschädigungen zu überziehen und sie so gebraucht und alt erscheinen zu lassen. Die Texturen sind nicht dafür gedacht einzeln angewendet zu werden, vielmehr kann man mit ihnen vorhandene Texturen entsprechend bearbeiten und so z.B. einen Riss in eine Glasscheibe oder ein Einschussloch in die Metallplatte oder einfach nur den Dreck der Straße an eine Autokarosserie bringen. Angewendet im Alpha-Kanal einer Textur machen sie sich großartig.

Zusätzlich befinden sich noch verschiedene Graffitis auf der CD damit man seine Wände schön „beschmierern“ kann...

Der Bonus besteht aus mehreren Tutorials und einer graffiti_viewer.psd mit der man die enthaltenen Graffitis vor verschiedenen Wandhintergründen betrachten kann um sich so ein Bild von der Wirkung zu machen.

CD6 – v6 clean textures



Eine optimale Ergänzung zu der CD Nr. 5. Hier bekommt man zahlreiche „saubere“ Texturen, so als ob der Maler grad da war, der Fliesenleger grad seine Arbeit beendet hat. Ideal für sterile Bilder, und in Kombination mit dirt&graffiti lässt man die sauberen Sachen schnell altern. Enthalten sind Texturen aus den Kategorien Ziegelsteine, Teppiche, Gewebe, Metalle, Steine, Bodenfliesen, Dachziegel, Wandfliesen, Tapeten, Holz, Arbeitsplatten, Sonstiges sowie einige Schatten-Maps. Der Bonus besteht aus diversen Tutorials.

CD7 – v7 sci-fi



Die Texturen auf CD Nr. 7 sind speziell dafür gedacht, Science-Fiction Modelle und Szenen zu texturieren, und ist ein weiterer meiner Favoriten. Es finden sich hierbei die verschiedensten Arten von Texturen übersichtlich und in zahlreiche Kategorien aufgeteilt. Ob man einen Schriftzug, eine Textur für ein Kontrollpanel, Einschusslöcher oder die Haut eines Raumschiffes sucht, man wird fündig und das in der gewohnt guten Qualität. Der Bonus besteht erneut aus einigen Tutorials.

CD8 – v8 vehicles



Für dieses CD ist Texturen als Inhaltsangabe untertrieben. Neben diversen Texturen, die man auf Vehikel verschiedener Art anbringen kann – wie z.B. Rennnummern, Dreck, Anzeigen – sind auch themenspezifische 3D-Modelle enthalten. Hierzu zählen

Felgen mit Reifen, Anzeigeinstrumente und Bremszubehör im dxf-Format. Ferner befinden sich auch noch komplette Car-Paint-Shader für Lightwave, Cinema 4D und 3DStudio Max auf der CD. Bonus sind erneut einige Tutorials.

CD9 – v9 ancient tribes & civilisations



Die Nummer 9 der Sammlung umfasst Texturen, die typisch für eine bestimmte Kultur sind. In den Kategorien Afrikanisch, Aztekisch, Keltisch / Wikinger, Ägyptisch, Griechisch / Römisch, Indisch / Islamisch, Japanisch, Mittelalter und Neandertal finden sich die verschiedensten kultur- und stammestypischen Grafiken. Bonus sind Tutorials.

CD10 – v10 Trees & Plants



Die Nummer 10 ist aufgrund des großen Umfangs auf einer DVD untergebracht. Sie enthält Bilder von Bäumen unterteilt in die Kategorien Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Evergreen/ Tropisch und Stümpfe – natürlich immer mit entsprechender Alpha-Map, so dass sie wunderbar als ressourcenschonende 2D-Map eingesetzt werden können. Ferner Rindentexturen, Büsche, Gräser, Blätter und Sträucher. Bonus sind Tutorials.

CD11 – v11 Alien Organic



Der Name ist Programm. Die Außerirdischen werden mit diesen Texturen zum Leben erweckt. Unterteilt in die Kategorien Blau, Braun, Grün, Grau, Rot, Gelb und Sonstige verbergen sich zahlreiche Texturen, um außerirdischen, organischen Formen eine Oberfläche zu verleihen. Bonus sind Tutorials.

CD12 – v12 Textures from around the World 1



Teil eins der „Texturen aus der Welt“ beinhaltet länderspezifische Texturen aus Amerika, Ägypten, England, Deutschland, Ungarn und Italien. Bonus sind Tutorials.

CD13 – v13 Textures from around the World 2



Der zweite Teil der Reise um die Welt bringt Texturen aus Japan, Neuseeland Portugal, Spanien Schweden und Tunesien auf den heimischen Rechner. Bonus sind ebenfalls diverse Tutorials.

CD14 – v14 Fantasy



Fantasy-Texturen aus den Bereichen Architektur, Rüstung, Kleidung, Boden, Motive, Schriftzeichen, Himmel, Bäume und Waffen machen die vorletzte CD der Kollektion aus. Dabei finden sich sowohl „saubere“ Texturen als auch solche mit Kampf-/

Gebrauchspuren in der Sammlung. Bonus sind erneut verschiedene Tutorials.

CD15 – v15 Toon Textures



Den Abschluss der Kollektion bildet eine besondere CD. Basieren die Texturen auf den vorhergehenden CDs überwiegend auf nachbearbeiteten Fotos, so sind hier alle Texturen „handmade“, wie es sich für Toon/Comic-Texturen gehört. Das ganze ist aufgeteilt in 8 Sets, die in sich eine stringente Linie verfolgen und so dafür sorgen, dass Szenen, die mit den Texturen eines Sets versehen sind, in der Farbgebung eine Einheit bilden. Inhaltlich sind Dachziegel, Wände, Fußböden, Zäune, Türen, Fenster, Hölzer, Natürlich, Boden, Steine, Fauna und Himmel berücksichtigt. Bonus sind Toon-Tutorials.

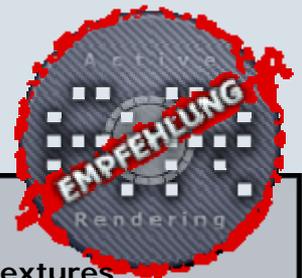
Wie ihr seht, ist die Sammlung unglaublich vielseitig und nahezu jeden Themenbereich abdeckend. Eine Beschreibung zu jeder CD in Englisch, mit Vorschau des Inhaltes könnt ihr hier einsehen: <http://www.3dtotal.com/textures/>.

Die CDs sind über den Online-shop auf der Seite des Herstellers (<http://www.3dtotal.com/>) erhältlich. Die Preise liegen bei 42,00 EUR zzgl. Versandkosten pro CD wobei es ein Bonus System gibt, d.h. je mehr CDs der Sammlung man erwirbt, desto mehr Rabatt erhält man. Das fängt an bei 5% Rabatt für 2 CDs und endet bei 25% Rabatt beim Kauf aller 15 CDs, so dass

hierfür ein Preis von 472,50 EUR zzgl. Versandkosten zu Buche schlägt.

Fazit:

Die Qualität der einzelnen Texturen ist hervorragend, die Vielfalt ist enorm und gut durchdacht, die Kombinationsmöglichkeiten sind schier unendlich und das Preis-/Leistungsverhältnis stimmt. Die gesamte TotalTextures-Kollektion erhält daher von mir die volle Punktzahl und damit eine uneingeschränkte Empfehlung der AR. Wer gute Texturen zum Aufwerten seiner Szenen sucht, ohne diese mühsam selbst erstellen zu wollen, kommt an dieser Sammlung nicht vorbei. Entsprechend eindrucksvoll ist auch die Liste der Referenzkunden.



	<p>Total-Textures Vol. 1-15 www.3dtotal.com Kategorie: Texturen Preis (ca.): 473,00 EUR Gesamtwertung: 10 / 10</p>
--	--

Nachtrag:

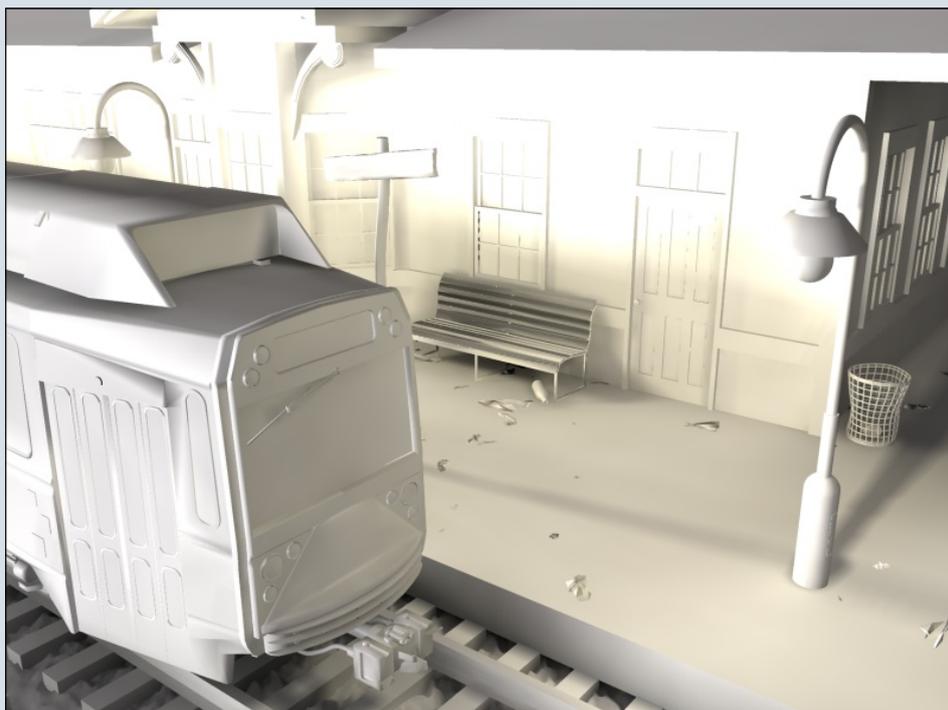
Mitte April 2006 hat 3dtotal die Überarbeitete Version der ersten CD (General Textures) veröffentlicht. Der Umfang wurde erheblich vergrößert und nun haben alle Texturen auch Normal- und Specular-Maps. Insgesamt ist der Umfang nun dreimal so hoch, daher musste auch auf eine DVD ausgewichen werden. Der Preis liegt bei 46,-- € für diese DVD und reduziert sich auf 23,-- € wenn man bereits die erste CD besitzt. Zum Zeitpunkt dieses Reviews lag uns leider nur die alte Version vor, so dass über die neue Total Textures V1: R2 General Textures an dieser Stelle keine weiteren Angaben gemacht werden. [DJB]



© 2006 by djblueprint

Diese kleine Szene soll in Ergänzung des vorhergehenden Reviews einmal ein praktisches Anwendungsbeispiel der Texturen von 3dtotal zeigen. Die texturierte Szene ist zu 99% mit Texturen von den Total-Texture CDs texturiert. Gerendert in Cinema 4D. Ein bisschen Postwork ist auch dabei. Ich habe sehr viel mit Schmutztexturen und Dirt-Masks gearbeitet. Mit der Beleuchtung der Szene bin ich zwar nach wie vor nicht zufrieden, aber mit den Texturen :-). Vielleicht poste ich im Board ja mal ein Update. Das Bahnhofsgebäude ist ein Modell aus dem Paket „Railroad Station“ für Poser von [Vanishing Point](#). Die Straßenbahn ist ein free Model von Matt Harter (www.3dtransit.com).

[DJB]



Downloadtipps

Downloads auf www.bryce-board.de

Mads Fantasywaffenset

Das vierteilige Waffenset von Mad, bestehend aus einer Axt, einer Sichel, einem Dolch und einem Schwert zum Preis von je 15 Bryce-Bottys sind definitiv einen Blick wert, wenn man in seiner Szene noch Hieb- oder Stichwaffen benötigt. Die Waffen kommen im .obj Format, das sich einfach in Bryce oder jedes andere 3D-Programm importieren lässt. Zum Texturieren kann man die Objektgruppe auflösen, um dann zum Beispiel den Griff extra zu texturieren. Dies dauerte in Bryce pro Objekt geschätzte fünf Minuten. Einzig die Sichel ist etwas umständlich zu texturieren, da man die Klinge nur als Ganzes mit einer Textur belegen kann. Zudem ist bei ihr der Griff im Vergleich zur Klinge etwas klein geraten. Die Objekte an sich sind sehr gut modelliert und lassen sich auch gut „in Szene“ setzen.

Insgesamt ein empfehlenswerter Download, wenngleich das Texturieren für Anfänger möglicherweise etwas schwer ist.

Downloadlinks (jeweils 15 BB's)

[Axt \(780kB\)](#)

[Dolch \(741kB\)](#)

[Sichel \(378kB\)](#)

[Schwert \(1,04mB\)](#)



(v.l.) Sichel, Schwert, Dolch, Axt (unten)

Wennes Topf- und Pfannenset

Passend zum Download des Monats hat Wenne auch gleich ein Set aus Töpfen und Pfannen erstellt. Es besteht aus sechs Elementen, das eine beschichtete sowie eine unbeschichtete Pfanne mit Deckel, ein flaches und ein hohes Topfset sowie ein Milchtopfset beinhaltet. Dies alles ist in einer .obp-Datei verstaut, die gepackt eine Größe von stattlichen 10,6 Megabytes hat. Der Download eignet sich somit nur zur Verwendung in Bryce. Der Preis von 30 Bryce-Bottys ist angesichts der großen Auswahl an Töpfen, die bereits fertig texturiert sind, mehr als angemessen.

Download:

[Topf- und Pfannenset \(10,6mB\)](#)



(im Uhrzeigersinn, v.o.l.)
Topfset hoch, Topfset flach,
Milchtopfset, beschichtete Pfanne,
unbeschichtete Pfanne
(jeweils mit Deckel)

[ZUZ]

Ihre
Anzeige
hier?
Kein
Problem,
fordern Sie
weitere
Informationen
an unter

werbung@activerendering.de

Zielgerichtete
Werbung,
preiswert in
der AR!

Active
Rendering

DiTools 1.42

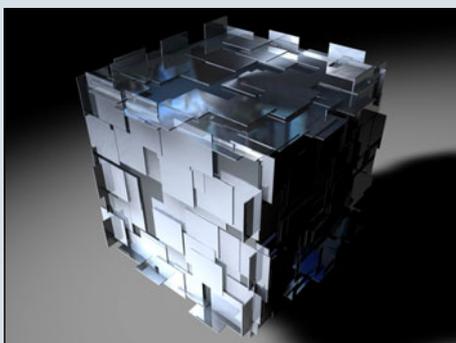
Ein Review von Sascha Hupe

Dieses Review beschäftigt sich mit DiTools von <http://www.remotion4d.net/>.

Es handelt sich dabei um eine Plugin-Sammlung für Cinema 4D, in der vorliegenden Version 1.42 ist mindestens das Release 8.5 erforderlich.



Insgesamt bringt die Sammlung verschiedene Deformer, Modifier, Shader, Xnodes, Post-Effects und ein Surface-Painter-Tool mit. Eine der hervorste- chenden Eigenschaften vieler Di- Tools ist die Möglichkeit, über Texturen die Funktion des Tools zu beeinflussen und über Filter dem Tool mitzuteilen, wie die Texturen interpretiert werden sollen.

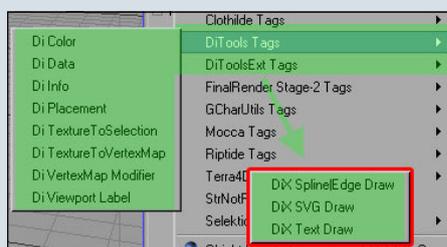


DiTools sind gefährlich. Besonders für mich. Sie machen süchtig, kosten Zeit, weil man sich in den Möglichkeiten verliert, und machen dabei auch noch Spaß! Es gibt unendliche Anwendungs-

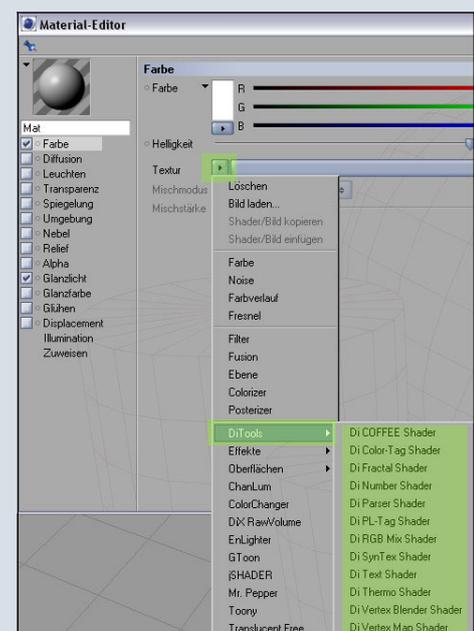
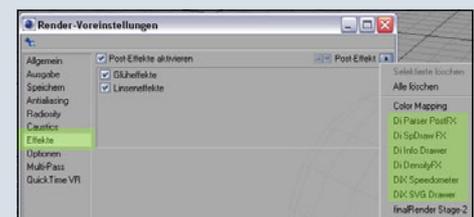
möglichkeiten und die Tools fordern dermaßen zum Ausprobieren heraus, dass man dabei schnell die Zeit vergisst. Aufgrund der Vielfalt der verschiedenen Tools kann und will dieses Review nur einen ganz kleinen Einblick geben und damit neugierig machen. Zum Glück gibt es eine 24-Tage- Demoversion, die ich jedem ans Herz legen kann, der tiefere Einblicke gewinnen möchte – allerdings weist die Homepage darauf hin, dass die Demo auch nur mit der Demo-Version von Cinema 4D funktioniert – was ich aber nicht getestet habe.



Nach der für ein Plugin üblichen Installation finden sich DiTools an den verschiedensten Stellen wieder. Im Plug-ins-Menü, bei den Tags, in den Rendersettings als Effekte und bei den Materia-

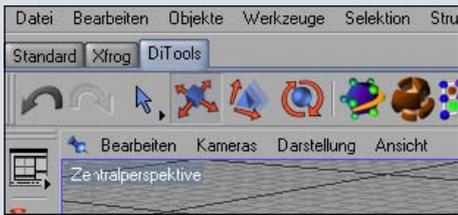


lien – sowohl als eigenständige Materialien mit dem Di FractalTracer und dem DiX Volume Tracer als auch in Form verschiedener Shader, die ganz wie die Cinemaeigenen Effekte und Oberflächen eingesetzt werden können.

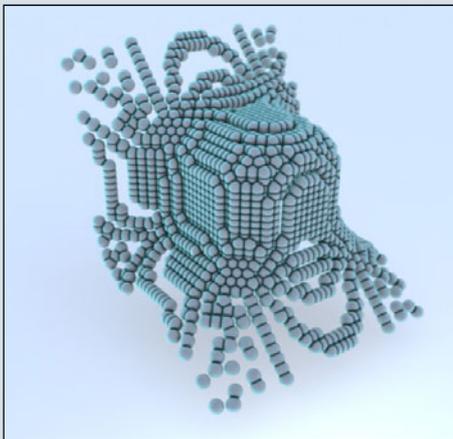


Schließlich kann man sich auch eine Palette generieren lassen die man – wenn man es gerne bequem hat – neben der Standard und ggf. anderen Paletten fest platzieren kann – so hat

man immer Zugriff auf die wichtigsten Tools.

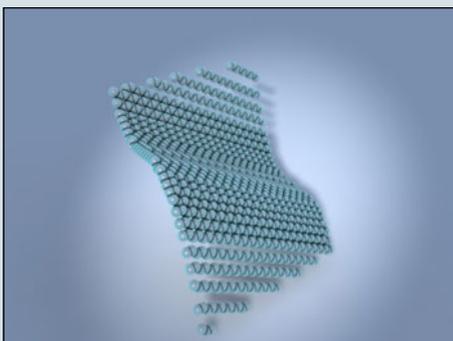


Im Folgenden seien einige wichtige Tools kurz mit Namen und Funktion erwähnt: Zunächst der Di Cloner, er dupliziert Objekte und richtet sie an anderen Objekten aus.



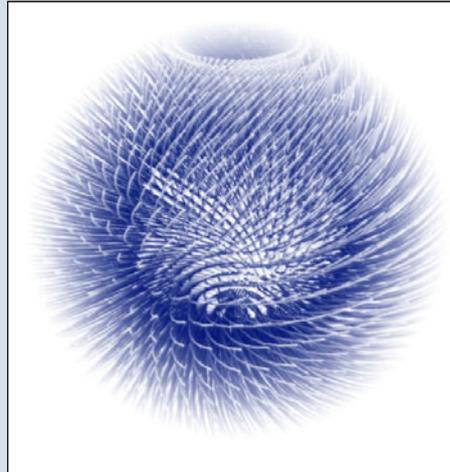
Der Di Shaper verformt Objekte durch Texturen. Di Tessa verändert das Aussehen von Grund- und Polygonobjekten auf verschiedene Arten. Di Parametric erzeugt Objekte durch Formeln. Di Polygen erzeugt Polygone aus Splines. Di Splinegen ist das Gegenstück zu Polygen und erzeugt Splines aus Polygonflächen mittels einer Textur.

Di Contour erzeugt Splines aus Texturen, Punkten oder Partikeln. Der Di ParserDeformer deformiert Objekte anhand von Formeln. Der Di VMDeformer deformiert Objekte anhand von



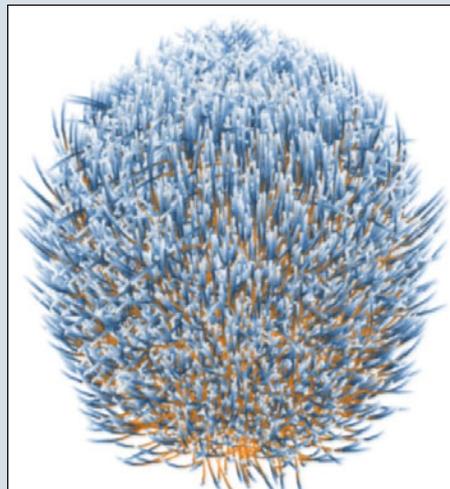
Punktewichtungen (Vertex-maps).

Der Di ParserSpline erstellt ein Spline aus einer Formel. Der Di Projector projiziert Splines auf Polygonobjekte mittels PlacementTag. Der Di SplineDeformer deformiert Objekte mit einem Spline. Mit dem Di NurbsDeformer können Objekte an einem Beziér-Nurbs entlanggeführt und deformiert werden.



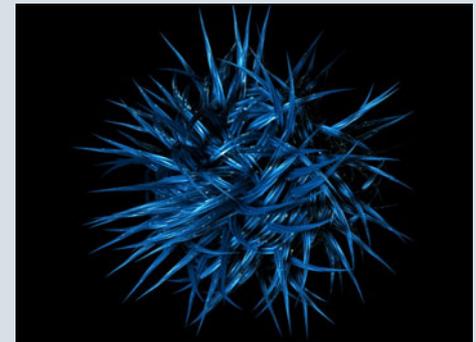
Mittels Di IsoCloner kann man Objekte anhand von Formeln (implizit) klonen. Di SimplySpline reduziert die Punktzahl eines Splines um dadurch effektivere Splines zu erhalten. Als letztes erwähnt der Di Painter. Mit ihm kann man z.B. in Verbindung mit dem Di Cloner die duplizierten Objekte direkt auf die Oberfläche „malen“ oder über den PLS Shader das „gemalte“ beim Rendern sichtbar machen.

Hinzu kommen noch weitere Tools, Shader und Expressions.

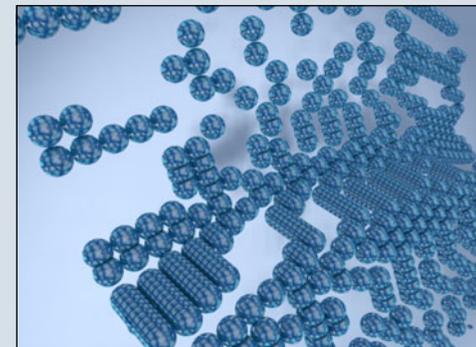


Insgesamt also eine Vielzahl kreativer Werkzeuge!

Wichtig bei der Anwendung ist, dass man nicht in zu starren Grenzen denkt. So führt oft die Kombination verschiedener Tools zu völlig neuen Ergebnissen, die man vorher nicht für möglich gehalten hat.



Selbstverständlich sind nahezu alle Funktionen animierbar. Dies z.B. auch für den Di NumberShader, mit dem man dadurch einen Countdown als Textur auf ein Objekt bringen kann.



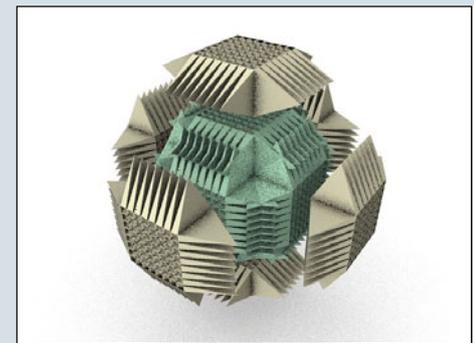
Ein Manko ist sicherlich die eingeschränkte Dokumentation. Es existiert nur ein Handbuch in Englisch welches auf der Version 1.1 basiert. Da aber viele Tools intuitiv zu bedienen sind, lässt sich das meiste mit ein wenig „Forscherdrang“ erschließen. Auch gibt es einige wenige Tutorials im www, die einem bei den ersten Schritten oder konkreten Vorhaben unter die Arme greifen. Am wertvollsten sind in dem Zusammenhang auch die Beispieldateien die auf der Remotion-Seite zum Download bereit stehen.

Bei konkreten Fragen hilft einem das Support-Forum (<http://forum.terraforming.net/forum/forumdisplay.php?f=128>) in der Regel kurzfristig weiter. Nichts desto trotz ist die fehlende Dokumentation ein Aspekt der eine Spitzenwertung für diese Plugin-sammlung verhindert.

Auch wenn die Homepage nicht auf dem aktuellsten Stand ist (es wird z.B. von DiTools 1.41 gesprochen, man erhält aber 1.42) und vielleicht auch nicht den seriösesten Eindruck macht, sollte das nicht abschrecken. Die Tools sind wirklich umwerfend und ihr Geld wert!

Erwerben kann man DiTools über die Homepage des Herstellers <http://www.remotion4d.net>

via Share*it oder Paypal für derzeit 99,00 EUR.



nicht nur - aber auch - für abstrakte Bilder gebracht werden kann. Wermutstropfen: Oft ist viel Zeit erforderlich, um die Funktionen der einzelnen Tools voll zu durchschauen und 100%igen Nutzen daraus zu ziehen - Schuld ist die teilweise mangelhafte Dokumentation. Wer sich nicht sicher ist, sollte vor dem Kauf auf jeden Fall die Demoversion ausprobieren. [DJB]

Fazit:

Wer es hat, mag es nicht mehr hergeben. DiTools bieten viele nützliche Funktionen, die man

<p>A circular review score graphic. The number "8,5" is in the center, surrounded by a ring of colored segments (purple, blue, green, yellow, orange, red) representing a scale from 1 to 10.</p>	<p>DiTools 1.42 www.remotion4d.net</p> <p>Kategorie: PlugIn Preis (ca.): 99,00 EUR Gesamtwertung: 8,5 / 10</p>
---	---

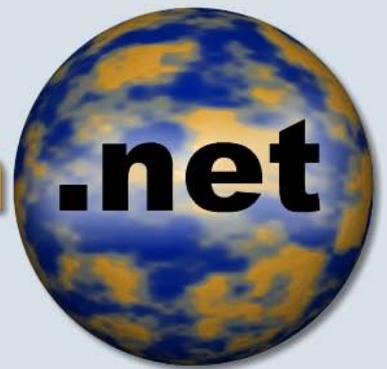




und

werden gehostet von:

framecom



.net

Warum nicht auch...

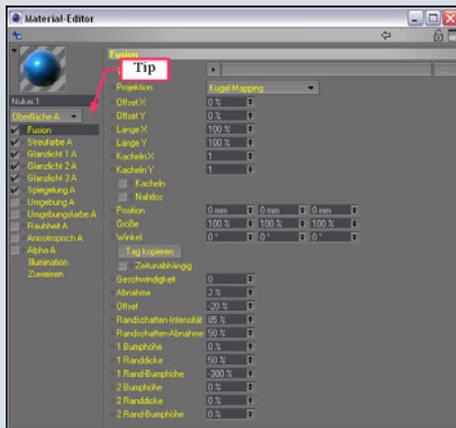
DEINE Bilder
auf DEINER Homepage
bei DEINEM neuen Webhoster:

www.framecom.net

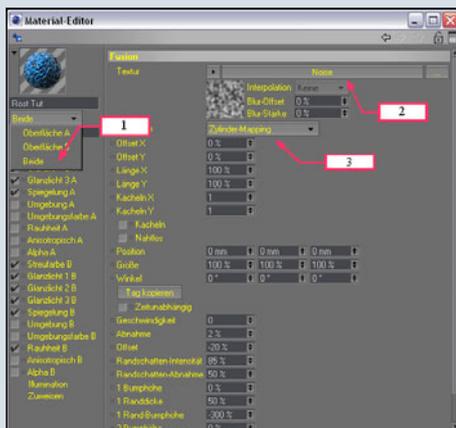
Rost Shader

Ein Tutorial für Cinema 4D von 3dps

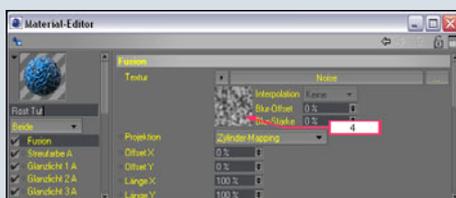
Wir öffnen einen 2 Kanal Shader, am besten geht der Nukei Shader, der standardmäßig in Cinema vorhanden ist.
Tipp: Am besten Ihr nennt den Shader gleich um, ich hab ihn „Rost Tut“ genannt.



1. Einstellung auf beide „für Zwei Kanal Bearbeitung“
2. Textur auf Noise einstellen
3. Projektion auf Zylinder-Mapping einstellen. „Ich möchte damit nachher ein Fass texturieren.

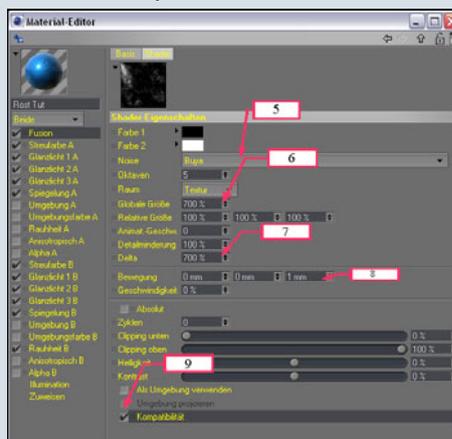


4. Wir klicken auf die Noise-Grafik, um eine andere Struktur Oberfläche zu bekommen.

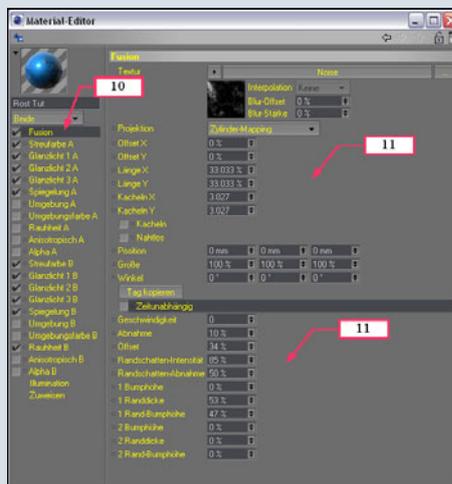


5. Noise auf Buya einstellen (Buya bringt den Rost zum Vorschein z.B. das Aufplatzen der Farbe)
6. Die Globale Größe auf 700% einstellen (umso größer der Wert ist, desto geringer die Größe der Rost Flecken)
7. Delta auch auf 700 % einstellen
8. Bewegung in der Z-Achse auf 1mm stellen
9. Kompatibilität aktivieren.

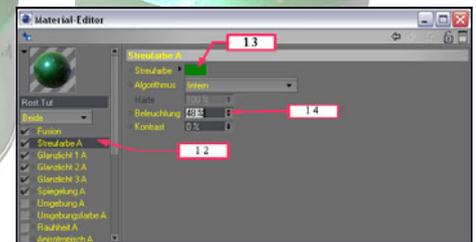
Tipp: Einfach mal an den Parametern rumspielen und sehen was dabei passiert.



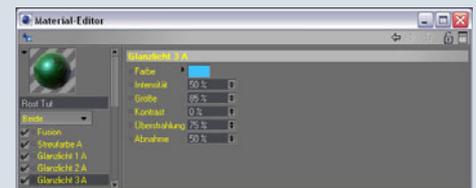
10. Auf Fusion klicken um zurück zu springen — nun haben wir unsere Ausgangs-Maske
11. Alle Parameter wie auf diesem Bild übernehmen die Parameter erklären sich meist von selbst.



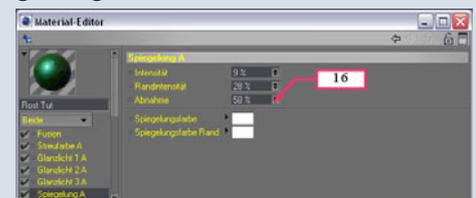
12. Und nun springen wir zu Streufarbe A. Mein Fass soll die Farbe grün als Grundfarbe bekommen.
13. Farbe einstellen
14. Beleuchtung der Farbe



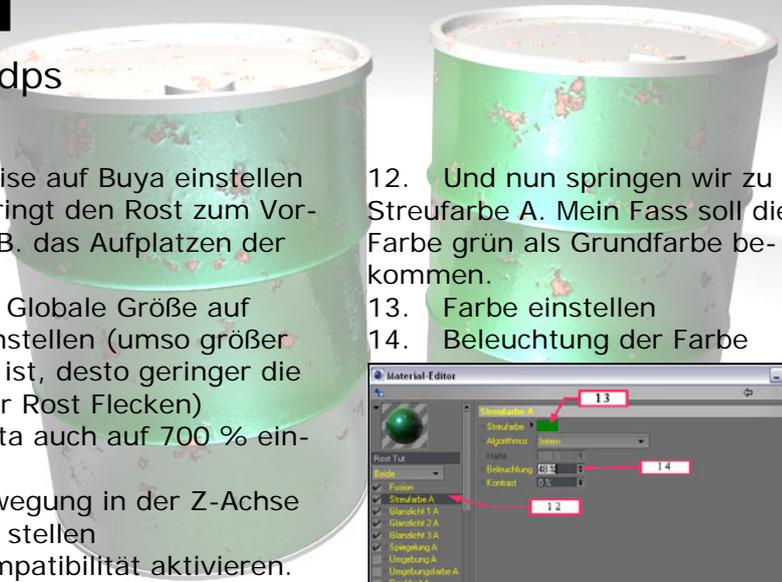
15. Nun kommen die Parameter für die Glanzlicteinstellungen von 1A bis 3A, einfach die Parameter übernehmen oder ihr geht nach eigenen Einstellungen einfach mal ausprobieren.



16. Nun kommen wir zur Spiegelung der Farbe

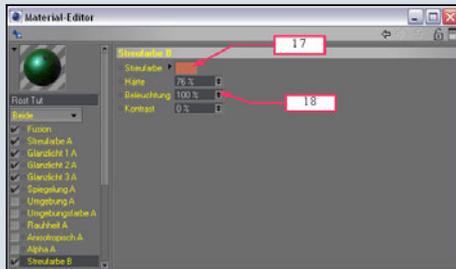


Diese Einstellungen sind für den Grundfarbkanal A, das heißt, mein Fass bekommt die Farbe Grün.
Wir kommen nun zu Kanal B, der ist für den Rostanteil meines Shaders zuständig.

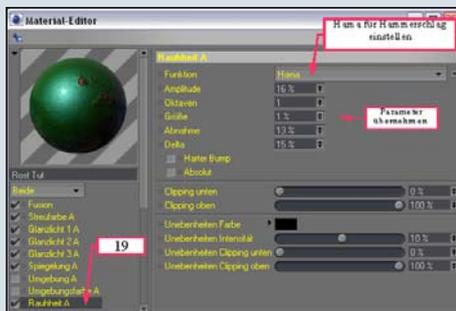


17. Streufarbe B, das heißt, dass ich die Farbe meines Rostanteils bestimme (R-196 G-109 B-84)

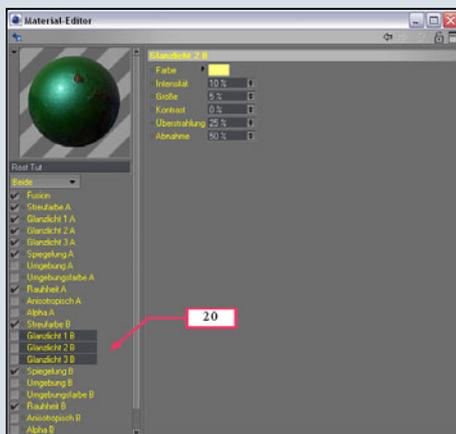
18. Die Parameter übernehmen



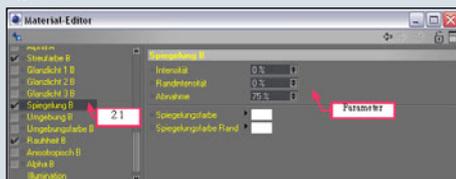
19. Nun auch die Rauheit A aktivieren um eine Lackoberfläche zu erzielen mit feiner Hammer-schlagoberfläche.



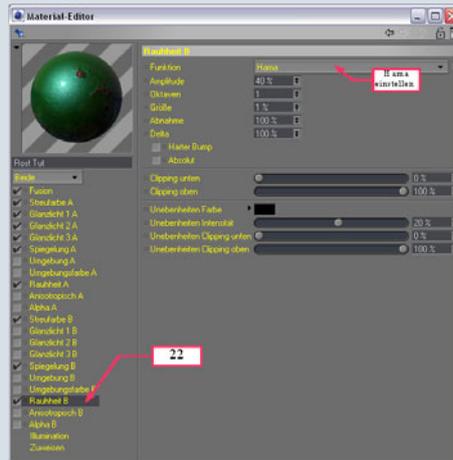
20. Alle Glanzlichter des B-Kanals abschalten.



21. Die Spiegelung des Kanals B aktivieren und Parameter gegebenenfalls übernehmen.



22. So, jetzt kommt der Endspurt: nur noch die Rauheit B aktivieren und gegebenenfalls die Parameter übernehmen wie z.B. Hama Shader.



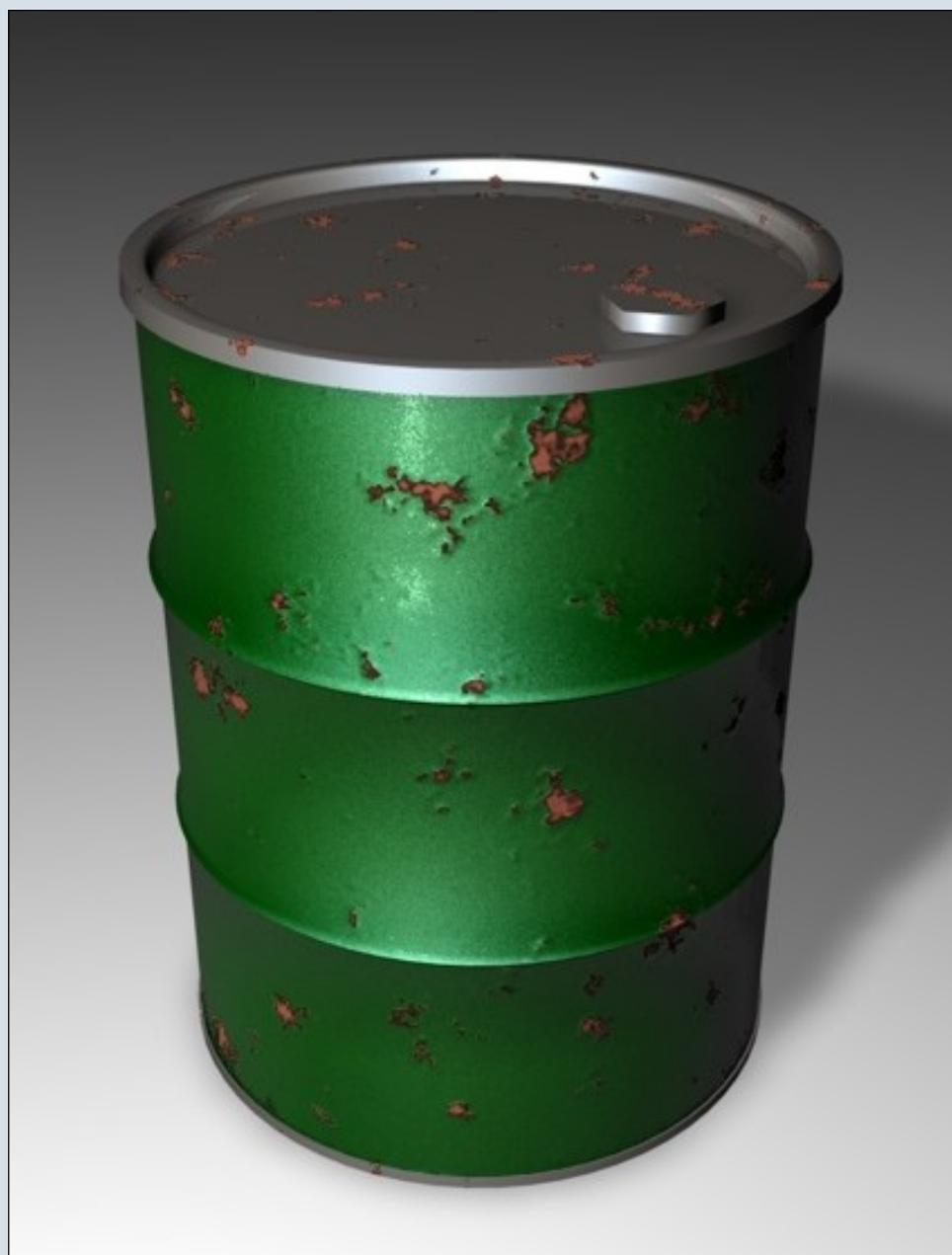
habt. Man kann mit Shadern fast alle Oberflächen erzielen und gestalten, einfach mehr ausprobieren und an den Parametern experimentieren .

3dps (Rainer Aweida)

Ein Dank an dieser Stelle an 3dps für die Genehmigung, sein Tutorial in der AR abdruckten. Wie bei allen Tutorial findet ihr alle Screenshots in voller Größe im Bonus-Download zur AR (siehe Seite 2).

[DJB]

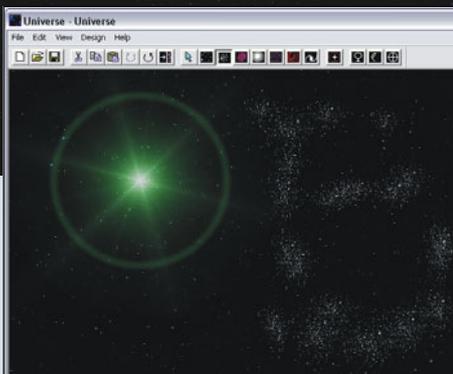
Ich hoffe, dass alles verständlich rübergekommen ist und ihr einiges über Shader mitbekommen



Universe

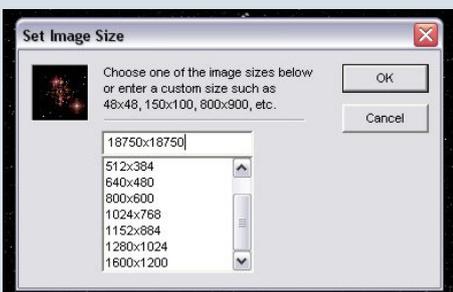
Ein Review von Sascha Hupe

Der Weltraum, unendliche Weiten... Computergrafik und Science-Fiction sind von je her eng miteinander verbunden. Mit diesem Review zu dem ÜIC - Universe Image Creator der amerikanischen Firma Diard Software (<http://www.diardsoftware.com>) möchte ich euch ein kleines Programm vorstellen, das sicher nicht nur Sci-Fi Fans begeistern wird.



Mit dem Tool lassen sich Welt- raum-Bilder mit Sternen, Gala- xien, Planeten und mehr relativ einfach erstellen. Dieses Review bezieht sich auf Universe Version 1.63 (Standalone). Die Software läuft unter Windows 98, Me, 2000, oder XP Betriebssystemen. Es gibt auch eine Version als Plugin für Grafikprogramme, die die Adobe Photoshop 4.0 Filter Plug-in Spezifikationen erfüllen, hierzu lest ein Review in der kommenden Ausgabe der AR.

Wenn man über File | New (Shortcut Strg+N) eine neue Szene erstellt, kann man zunächst die Größe bestimmen. Universe erzeugt alle Bilder in 24 bit true color. Die Maße des zu erzeugenden Bildes lassen sich

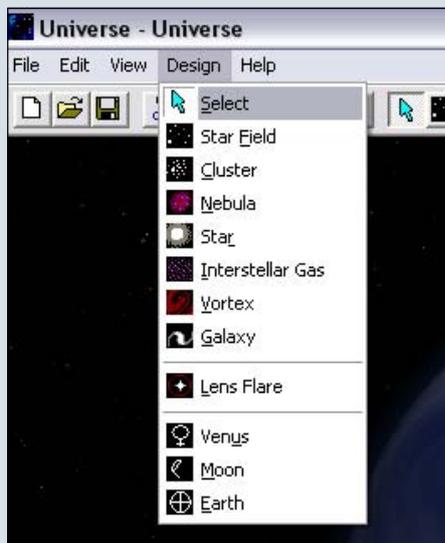


frei bestimmen; einige gängige Größen kann man aus einer Liste auswählen. Laut Handbuch ist die Grenze nach oben nur durch die Größe des Arbeitsspeichers beschränkt.

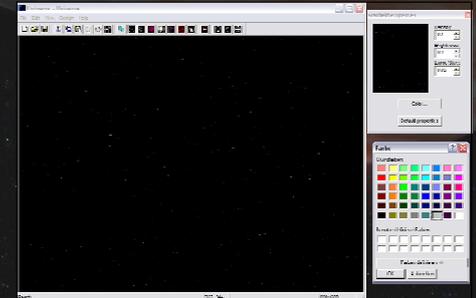
Im Test war das Erzeugen eines neuen Bildes mit 18.750x18.750 Pixel auf meiner Maschine möglich, jedoch wurden hierbei über 1 GB RAM belegt und manche Aktionen bei dieser Größe führten zum Absturz. Ein Bild mit 10.000x10.000 Pixel war problemlos möglich, hier ließen sich auch sämtliche Aktionen absturzfrei ausführen. Der Arbeitsspeicherbedarf hierbei lag bei bis zu 600 MB. Sofern man mit handlicheren Bildgrößen arbeitet, sinkt der Arbeitsspeicherbedarf natürlich entsprechend, so belegte Universe bei einem Bild von 2056x2056 Pixeln - je nach Aktion - nur um die 30 MB.



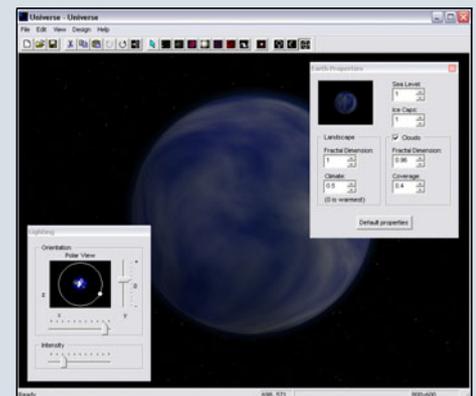
Die einzelnen Objekte (Planeten, Sterne usw.) lassen sich ganz einfach durch Klick auf den entsprechenden Button oder das Menü und anschließenden Klick in die Szene, bzw. „Aufziehen“ in der Szene erstellen. Je nach Art des Objektes stehen über zusätzliche Menüs, die beim Klick auf den jeweiligen Button erscheinen, verschiedene Einstellmöglichkeiten zur Verfügung.



Hierüber kann die Erscheinung des Objektes (z.B. Farbe/n, Helligkeit, Form) beeinflusst werden.



Im Einzelnen können folgende Objekte in einer Szene verwendet werden: Sternfeld (Star Field), Sternhaufen (Cluster), Nebelflecken (Nebula), Sterne (Star), Gaswolken (Interstellar Gas), Wirbel (Vortex), Galaxien (Galaxy), Reflexlichter (Lens Flare) sowie drei unterschiedliche Arten von Planeten nach dem Mustern von Venus, Mond und Erde. Die Objekte sind teilweise transparent, so dass sie miteinander kombiniert zahlreiche Möglichkeiten bieten. Aus diesen Grundobjekten lassen sich eine Vielzahl denkbarer Space-Szenarien zusammensetzen.



Über ein Selektionstool (Select) lassen sich – leider nur rechteckige – Bereich des Bildes auswählen bzw. maskieren und anschließend über Copy&Paste oder Löschen (Clear) weiterverarbeiten. Ist eine Selektion aktiv, wirkt das Sternfeld nur im Bereich der Selektion, so dass dadurch z.B. einzelne Bereiche mit einem dichteren Sternentep-

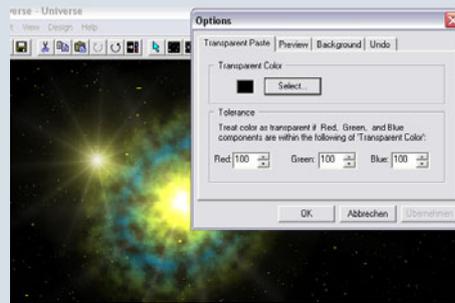
pich belegt werden können. Über Copy & Paste lassen sich beliebige Bilder aus der Zwischenablage in das aktuelle Projekt einfügen. Aber nicht nur Bilder aus der Zwischenablage, auch Bilder aus einer gespeicherten JPG oder BMP-Datei können über das Menü (Edit | Paste File) eingefügt werden. So kann man z.B. ein Raumschiff in die Szene bekommen, welches nachträglich noch durch einen Planeten teilweise verdeckt wird.



Wenn man dabei die Shift-Taste gedrückt hält, ist auch das Einfügen mit Transparenz möglich, jedoch muss man vorher die Transparenzfarbe und Toleranz in den Optionen entsprechend definiert haben. Ebenfall bei den Optionen kann man die Hintergrundfarbe des Bildes bestimmen. Auch die Größe des Undo-Speichers (in MB) kann hier gesetzt werden. Oberste Grenze ist 100 MB.



Wenn man sein Werk speichern möchte, hat man die Wahl zwischen (unkomprimiertem) JPG, 24-bit BMP und 256 Color BMP. Hilfe steht in Form einer HTML-Seite zur Verfügung, auf welcher



die grundlegenden Eigenschaften des Programms kurz erläutert werden. Ferner gibt es eine MSN Group (<http://groups.msn.com/Universe1>) und eine YahooGroup (<http://groups.yahoo.com/group/UniverseImageCreator/>) zu Universe, allerdings beide nur in Englisch. Wenn ihr eure Fragen in Deutsch stellen wollt, könnt ihr das natürlich gerne im Bryce-Board tun! Auf der Homepage des Herstellers könnt ihr euch eine Shareware-Version mit eingeschränktem Funktionsumfang herunterladen, um das Programm vor dem Kauf zu testen.



Fazit:

Im wahrsten Sinne mit wenigen Mausclicks lassen sich beeindruckende All-Bilder erstellen. Der Preis ist unschlagbar. Jeder, der in seinem 3D-Programm daran verzweifelt ist, einen schönen Sternenhimmel mit Sternen und Galaxien im Hintergrund zu erstellen, der sollte den Kauf von

Universe erwägen. Abzüge in der B-Note gibt's nur wenige. So vermisse ich z.B. ein Tool, mit dem das Bild ein und aus gezoomt werden kann, damit man bei größeren Bildern einen besseren Überblick hat. Auch die Möglichkeit, für neu zu erzeugende Objekte eine feste Größe eingeben zu können, wäre toll, ebenso wie die Möglichkeit, einzelne Objekte nach der Erzeugung noch verschieben zu können, aber es muss für spätere Versionen ja auch noch Verbesserungsmöglichkeiten geben ;-).

Das Preis-/Leistungsverhältnis ist auf jeden Fall hervorragend. Universe als Stand Alone kostet derzeit \$24,95 als Downloadversion. Möchte man eine CD in den Händen halten werden nocheinmal \$16 zusätzlich fällig. Bestellt werden kann Universe auf der Seite des Herstellers: <http://www.diardsoftware.com> (dort unter „Order Products“). Die Bezahlung ist mit Kreditkarte oder über Paypal möglich. Diard Software gewährt auf Nachfrage Studentenrabatt. Man sollte unbedingt einmal die Shareware-Version ausprobieren!

In der nächsten Ausgabe lest ein Review zu der neuen Version der Plugins Planetary Edition (kompatibel zu , Paint Shop Pro, Corel Photopaint und anderen) – Universe als Plugin.



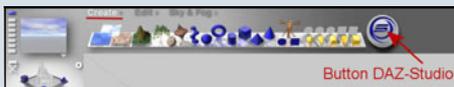
<p>Universe www.diardsoftware.com</p> <p>Kategorie: Programm Preis (ca.): 20,00 EUR Gesamtwertung: 8 / 10</p>
--

DAZ | Studio

Ein kleines Einführungstutorial für D|S von Maxime — Teil 1

Spätestens mit dem Kauf und der Installation von Bryce 5.5 wird man mit dem DAZ-Studio konfrontiert. Mit Hilfe von DAZ-Studio wird der Import von Poserfiguren nach Bryce 5.5 wesentlich erleichtert. Aber nicht nur das, man kann mit DAZ-Studio wie mit Poser Figuren erstellen, posen usw....

In Bryce 5.5 befindet sich unter dem Register Create" (Erstellen) neben den Leuchtkörpern ein Button, der das DAZ-Studio öffnet. (Man kann natürlich DAZ-Studio auch über die Programme separat aufrufen, allerdings steht dann im DAZ-Studio der Button für Bryce 5.5 nicht zur Verfügung und die Menüführung ist auch klein wenig anders).



Im DAZ-Studio angekommen sollte man sich zunächst ein wenig mit dem Menü vertraut machen. Viele Sachen sind selbsterklärend. Unter dem Menüpunkt „help“ (obere Menüleiste) gibt es auch noch mal eine kurze englische Anleitung „DAZ-Studio Quick Start“.

Um mit DAZ-Studio arbeiten zu können, sollten einige Arbeitsfenster aktiviert sein. Dazu unter „View“ (obere Menüleiste) die Option „Tabs“ anklicken und vor „Content“, „View“, „Scene“, „Parameters“, „Bryce“ ein Häkchen setzen.



Diese kleinen Arbeitsfenster lassen sich dann beliebig einstellen bzw. platzieren.

Das selbsterstellte Layout kann dann über den Menüpunkt „View“ und „Interface Layout“ gespeichert werden.



Das Fenster oder der Button „Bryce“ kann nur aktiviert werden, wenn DAZ-Studio über Bryce 5.5 geöffnet wurde. (Die Rückkehr nach Bryce wäre auch über den Menüpunkt „File“ / „Return to Bryce“ bzw. Tastenkombination STRG+ Q möglich, oder einfach durch Schließen des Studios). Wird das Studio über die Programme geöffnet, dann steht der Bryce-Button nicht zur Verfügung.

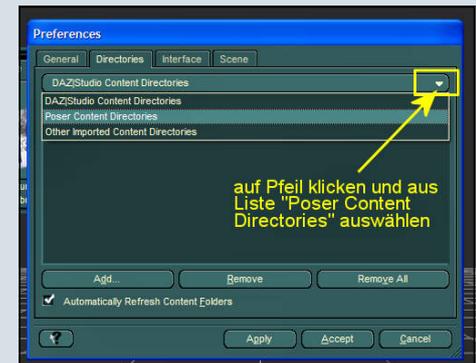
Unter dem Menüpunkt „Edit“ sollte nun das Fenster für die „Preferences“ (Voreinstellungen) geöffnet werden.

Dazu auf „Preferences“ klicken und das Fenster öffnet sich.



Am oberen Rand sind mehrere Register zu sehen, die können entsprechend ausgewählt und Einstellungen geändert werden. Unter dem Register „Directories“ sieht man einen Balken mit „DAZ-Studio Content Directories“, dahinter befindet sich ein Pfeil oder kleines Dreieck. Ein Klick darauf und es öffnet sich eine Auswahl. Hier kann man

entsprechende Ordner wählen, die man für die Arbeit mit DAZ-Studio benötigt. Wenn man z.B. Poser-Inhalte in DAZ-Studio verarbeiten möchte, dann sollte man „Poser Content Directories“ wählen.



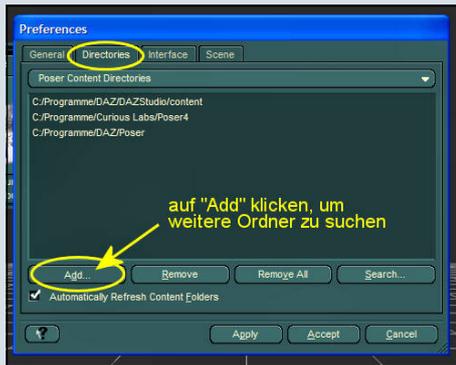
Ist z.B. „Poser Content Directories“ ausgewählt, dann sieht man darunter schon, welche Poser-Ordner oder Ordner, die Poser-Stuff beinhalten, vereinbart wurden.

Man klickt nun auf „Add“, um weitere Ordner zu suchen und hinzuzufügen.

Hat man alle gefunden, dann wird mit „ok“ bestätigt. Mit „Remove“ werden Ordner, die man unter der jeweiligen Option nicht mehr benötigt, gelöscht (dazu Ordner markieren und auf „Remove“ klicken). Mit „Accept“ werden die Einstellungen des Fensters übernommen.

Möchte man z.B. mit dem Inhalt des Poser 4 –Ordners in DAZ-Studio arbeiten, so sucht man sich den Ordner „Poser 4“ einfach heraus und fügt ihn hinzu.

Der Inhalt des Poser-Ordners ist dann im Fenster „Content“ zu sehen und kann ähnlich wie in Poser selbst verarbeitet werden. Wichtig, bei der Auswahl der „Poser Content Directories“ immer den übergeordneten Ordner des Runtime-Ordners angeben.



Für diejenigen, die kein Poser besitzen und z.B. mit Poser-Freestuff arbeiten ist es möglich die entsprechenden Ordner aufzurufen und mit ihnen in DAZ-Studio zu arbeiten.

Der Register „Interface“ ist auch ganz interessant. Unter diesem Register kann man „Tool Tips“ aktivieren, so dass diese dann angezeigt werden, und die Interfacefarbe unter „Colors“ ändern. „Interface Background“: über den Farbbalken lässt sich eine andere Hintergrundfarbe wählen (einfach über die RGB-Werte regeln oder in den Balken klicken und aus der sich öffnenden Farbpalette die gewünschte Farbe auswählen). „Interface Text“: eine andere Text oder Schriftfarbe kann gewählt werden.

Klickt man auf den Button „About Current Hardware“, so werden einem Informationen über die Grafikkarte angezeigt. U.a. die OpenGL-Version usw., „Supported“ bedeutet dabei immer, dass die jeweilige Funktion unterstützt wird. Mit der Option „Restore Factory Defaults“ lassen sich wieder die Werkseinstellungen aktivieren.



Unter dem Register „Scene“ kann, wenn gewünscht, die Startszene vereinbart werden. (Szene, die sich dann beim Starten von DAZ-Studio öffnet.)

Zu den Fenstern, die aktiviert wurden: Zunächst das Fenster „View“

Unter „View“ ist es möglich, die Einstellungen der Kamera zu verändern, d.h. mit den einzelnen Buttons lässt sich die Kamera drehen, kippen, ranzoomen usw. Dazu einfach mit der Maus über den jeweiligen Button fahren, es erscheint ein Vierfachpfeil und es wird angezeigt, welche Aktion mit dem Button ausgeführt werden kann. Dann den Button anklicken, Maustaste gedrückt halten und die Bewegung ausführen. Mit Hilfe des Pfeilbuttons (beim Drüberfahren erscheint „Reset Camera“), im Fenster rechts unten, können die veränderten Kameraeinstellungen rückgängig gemacht werden.



In der Menüleiste gibt es auch noch eine Option „Views“. Ein Klick auf diese Option und in der folgenden Liste auf „Viewport Layout“ öffnet eine Auswahlliste mit verschiedenen Möglichkeiten, um sich unterschiedliche Ansichten einzustellen. Natürlich kann man es auch nur bei einer Ansicht „Single View“ belassen.

Am oberen Rand des jeweiligen Ansichtsfensters befinden sich weitere Möglichkeiten das Fenster entsprechend zu konfigurieren.

Links oben: Ein Balken zeigt an, welche Ansicht aktuell ist.



Daneben befindet sich ein heller Pfeil nach unten. Ein Klick darauf öffnet eine Auswahlliste, um die Ansicht zu ändern.

Neben dem hellen Pfeil ist ein dunkler Pfeil nach rechts. Ein Klick auf diesen Pfeil öffnet wieder eine Auswahlliste, wo man Einstellungen bezüglich der Darstellung der Figur (Wireframe, Texture Shaded oder Cartoon Shaded usw.) vornehmen kann. Einfach ausprobieren! Hier kann auch die Hintergrundfarbe für das Arbeitsfenster geändert werden. Es ist möglich für jedes Ansichtsfenster die Optionen separat festzulegen.

Rechts am oberen Rand des jeweiligen Fensters gibt es entsprechende Button für die Kamerabewegung. Mit der Maus drüberfahren und es werden weitere Informationen angezeigt bzw. die Bewegung ist mit dem Vierfachpfeil ausführbar.



Das Fenster „Content“

Wie der Name schon sagt, wird in dem Fenster „Content“ der Inhalt angezeigt, den wir zuvor unter den Preferences (Voreinstellungen) vereinbart haben.

Die Emotions z.B. sind Poser-Stuff und ich habe sie mir in einem Extra-Ordner installiert.

Weiter kann ich auf meinen Poser 4-Ordner zugreifen, dann habe ich mir mal Poser 5 –Freestuff heruntergeladen und installiert (bis auf dynamische Kleidung und die dynamischen Haare lassen sich auch Poser 5-Inhalte in DAZ-Studio verarbeiten). Zu sehen ist dann noch der Ordner DAZ-Studio oder StudioBeta, das sind Inhalte, die zu DAZ-Studio gehören.

Nun kann auf die einzelnen Ordner zugegriffen werden, unter „Figures“ lassen sich die jeweiligen Figuren erstellen, unter „Props“ Gegenstände hinzufügen, unter „Poses“ die jeweiligen Poses zuweisen.

Ich habe mir z.B. aus dem Ordner Emotions unter „Figures“ / „DAZ Emotions“ einen Smilie herausgesucht, ihm aus den

„Props“ (Gegenständen) noch eine Träne gegeben und nun eine Pose zugewiesen.

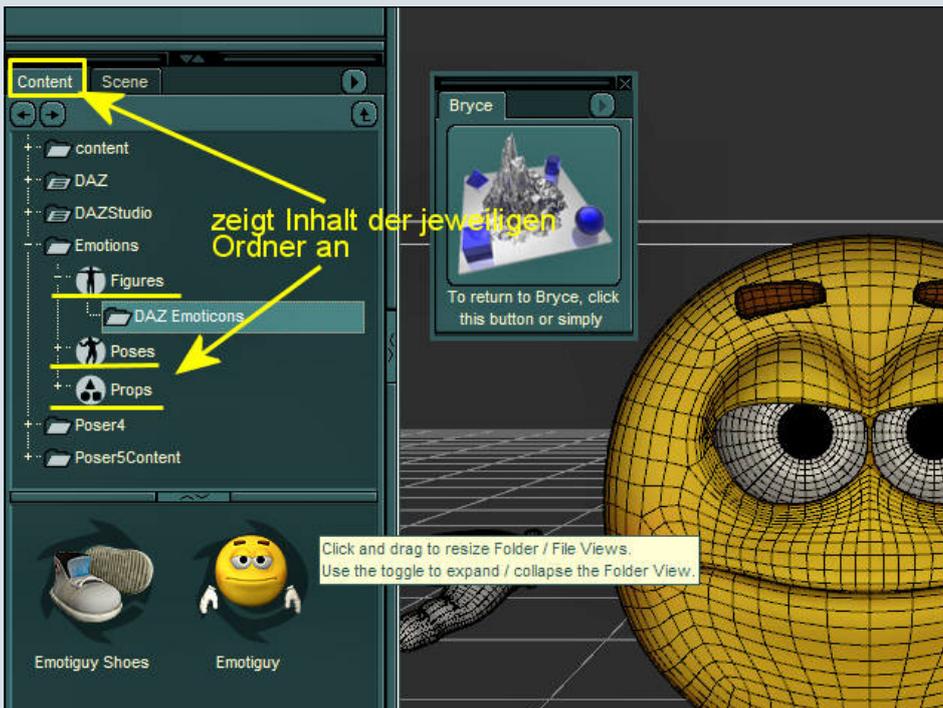
Zuvor musste ich im Fenster „Scene“ schnell die Figur des Smilies markieren, damit dieser Figur auch die Pose zugewiesen wird. Wenn z.B. die Schuhe des Smilies (sind eine einzelne Figur) markiert sind, dann kann ich dem Smiliekörper keine Pose zuweisen, weil dieser ja nicht markiert ist.

Also immer im Fenster „Scene“ die jeweilige Figur aktivieren, der man eine Pose zuweisen möchte, sonst klappt das nicht.

Teil 2 folgt...

By Maxime

© www.maximes-page.net



Vielen Dank an Maxime für dieses Tutorial.
Der zweite Teil wird ebenfalls in der AR erscheinen, also haltet die Augen offen!
In der Zwischenzeit viel Spaß beim Ausprobieren mit dem DAZ-Studio.

Übrigens, die jeweils aktuellste Version des Studios bekommt ihr kostenlos hier:
<http://studio.daz3d.com>
Derzeit aktuell ist die Version 1.3.0.1

[DJB]

Material CDs für Bryce

Ein Review von Werner Gut

Es war so weit!
Die zwei CDs von creative3d mit Materialien und Objekten für Bryce waren da. Gespannt schob ich sie gleich in mein Laufwerk—nacheinander versteht sich ;-) und entpackte die .zip-Dateien in meinen Presets-Ordner von Bryce.

Nun hatte ich eine große Auswahl von Materialien mehr zur Verfügung.

45 x Beton: für Wände und Betonboden;

20 x Dach: verschiedene Materialien um Dächer zu decken;

59 x Fassaden: für Stadtszenen und ähnlichem – moderne sowie ältere Fassaden;

25 x Felsen: um Felsen, Felswände und ähnliches zu texturieren;

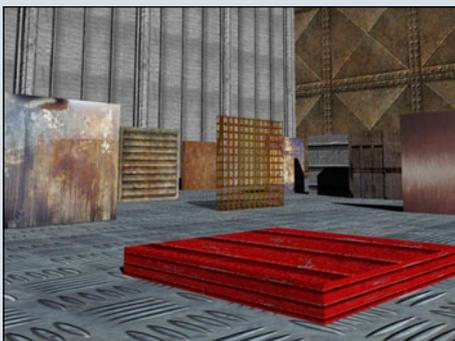
14 x Fliesen: um Wände oder Böden zu fliesen;

87 x Holz: sowohl durchgehende Holzflächen, als auch Planken oder Parketttexturen;



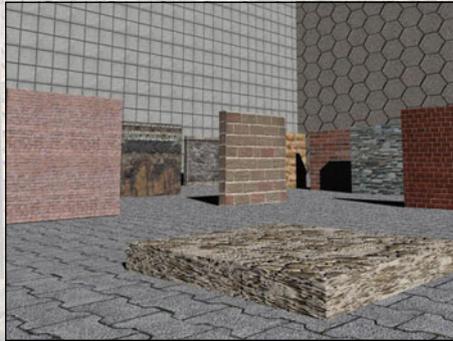
64 x Marmor: in fast allen vorstellbaren, natürlichen Farben um z.B. Paläste, Tempel oder Statuen zu texturieren.

126 x Metall: Neben glatten Metallmaterialien auch noch verschiedene Lackierungen und



mehrere Gittermaterialien.

90 Stein: Diverse Steinwände – verputzt oder roh – für alle Arten von Wänden;



13 x Strasse: Asphalt, teilweise mit Markierungen – aber auch Kanaldeckel – also sehr gut für Straßenszenen oder Stadtszenen verwendbar;

24 x Esswaren: Berge von Smarties und ähnlichem ; -)

16 x Feuer: Feuer und Blitze;

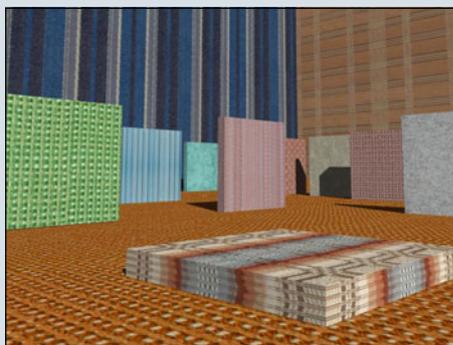
17 x Glas: Bunte Glasfenster;

30 x Papier-Tapete: zum Verschönern von Innenwänden und Einpacken;

46 x Pflanzen-Boden: Texturen für Terrains, Buschwerk und ähnlichem;

60 x Space-SciFi: Texturen für Space- und SciFi-Bilder – sowohl futuristische Wände als auch Planetenoberflächen und Spacehintergründe;

50 x Textilien-Teppich: Sämtliche Arten von textiler Innendekoration können hiermit gestaltet werden;



16 x Wasser: verschiedene Arten, eine Wasseroberfläche aussehen zu lassen.

802 verschiedene Texturen, von denen viele nahtlos kachelbar sind.

Als Minuspunkt sei hier leider anzuführen, dass mehrere Texturen nicht mit dem nötigen Bump versehen sind, was aber der etwas geübte User schnell nachholen kann. Man muss ja die Texturen, wie meist, was Skalierung und ähnliches anbelangt, sowieso den individuellen Bedürfnissen anpassen. Mit der Sortierung der Texturen kommt man gut zurecht und findet schnell das gewünschte.

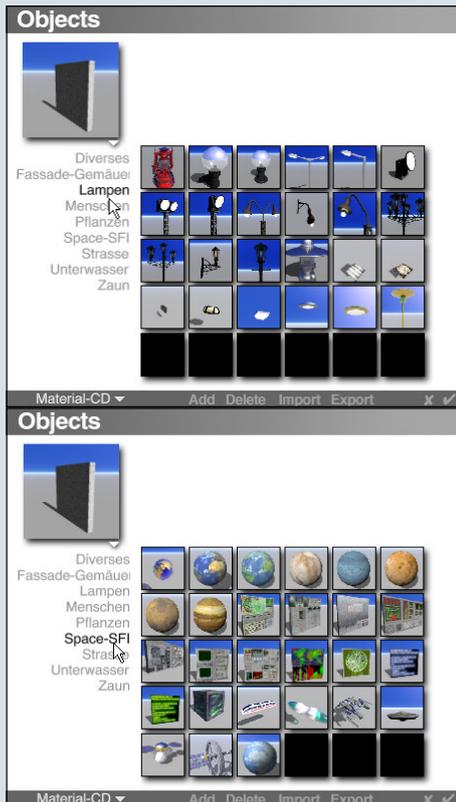


Die 200 Objekte aus den verschiedensten Bereichen sind zum Teil sehr detailliert und für viele Bereiche verwendbar. Ob es nun Teile für die Innendekoration (Lampen, Buchreihen fürs Regal, Topfpflanzen...) oder Stadtszenen (Straßenbauteile, Straßenlaternen unterschiedlichen Stils, Zäune...) als auch für SciFi-Szenen (Planeten, Raumschiffe...) sind.

Hier fand ich die Sortierung zwar nicht immer so gelungen, aber man findet trotzdem, was man braucht.

Auf der nächsten Seite noch ein paar Beispiele im Bild...

Man sollte aber darauf achten, dass man noch etwa 1,5 GB Speicherplatz (etwa 1GB die Texturen und 0,5GB die Objekte) frei hat. Natürlich braucht die Menge und der Detailreichtum seinen Raum.



Nach ein paar kurzen Tests mit den Texturen...
(Hier habe ich ein wenig die Ziegelwände und Dachtexturen ge-

testet, den Boden gepflastert und zwei Berge mit Smarties sowie Bonbons hingeschüttet. Nun noch eine Holzkiste hingestellt und etwas Wasser verschüttet. Alle verwendeten Texturen stammen aus dem Materialpaket!)



...versuchte ich mir eine komplette Szene mit den Elementen aus dem Paket zusammen zu bauen.

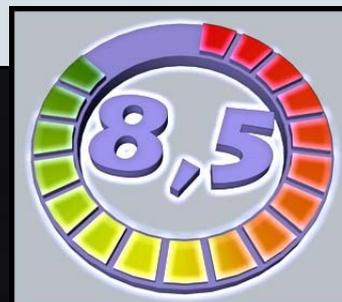
Mit der großen Auswahl an Objekten und Texturen gelang das spielend. Natürlich musste ich die einzelnen Objekte noch skalieren, damit

sie zusammen passten. Die Straßenlaterne war schon mit den notwendigen Leuchtkörpern versehen, was auch etwas Arbeit ersparte. Alle Objekte wurden direkt verwendet und nicht umtexturiert!

Fazit:

Die 25€ für die zwei CDs von www.creative3d.at sind meiner Ansicht nach gut angelegt und nicht zu teuer! Man bekommt dafür eine Menge gut gemachter Texturen und Objekte. Mit ein paar der Texturen konnte ich zwar nicht unbedingt viel anfangen (z.B. die Hausfassaden) aber das wird wohl bei jedem größeren Paket der Fall sein. Vielleicht kommt ja auch mal zu einem anderen Zeitpunkt eine Idee, bei der ich diese Texturen verwenden möchte. Trotzdem hat man Texturen für alle vorstellbaren Einsatzgebiete und viele Objekte.

[WEN]



**Material & Object
double CD**

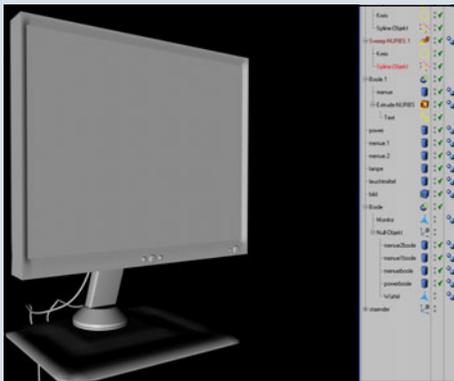
www.creative3d.at

Kategorie: Texturen+Modelle
Preis (ca.): 25,00 EUR
Gesamtwertung: 8,5 / 10

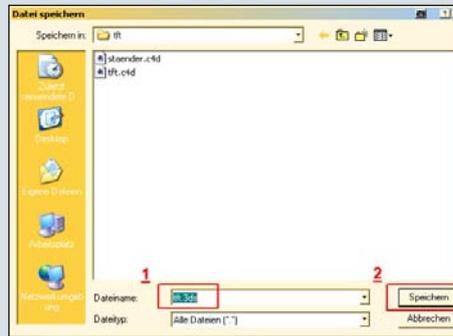
Texturieren eines importierten Objektes in Bryce

Dieses Tutorial beginnt in Cinema 4D, ist jedoch ein Bryce-Tutorial. Wer ausschließlich den Bryce-Teil lesen möchte, der kann gleich ab Punkt 3) beginnen.

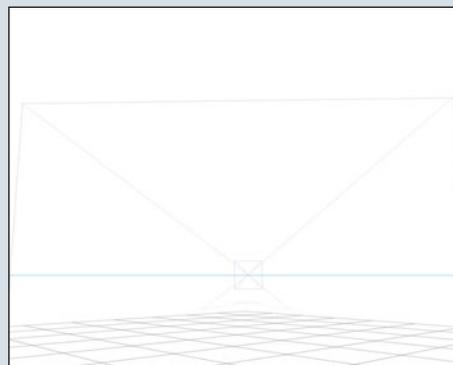
1) Um einmal ein gutes Beispiel zu haben, habe ich mir in Cinema4D einen TFT-Monitor zusammengebastelt. Dabei habe ich mit Absicht keinerlei Texturen verwendet, da die ja erst in Bryce dazu kommen sollen. Dabei ist darauf zu achten, dass man die Einzelteile auch so benennt, dass man sie in Bryce auch wiederfindet.



2) Nun exportiert man das Ergebnis unter ‚Datei‘ – ‚Exportieren‘ – ‚3d Studio‘ als .3ds-Datei. Man kann auch unter ‚Wavefront‘ als .obj-Datei exportieren, aber ich habe mit .3ds bisher bessere Erfahrungen gemacht.



3) Nun öffnet man, Welch Wunder, Bryce und hat eine leere Szene vor sich.

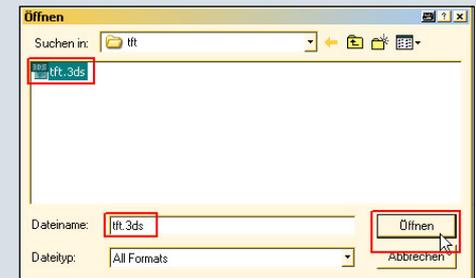


Natürlich kann man das betreffende Objekt auch schon in eine fortgeschrittene Szene einbauen, aber das wird dann leicht unübersichtlich. Daher habe ich mir angewöhnt, solche Sachen in einer leeren Szene zu texturieren.

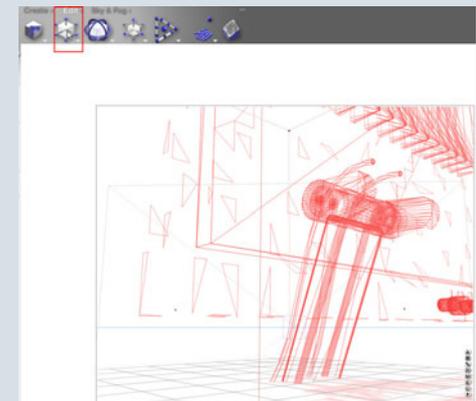
4) Nun importieren wir das Objekt. In meinem Beispiel ist das der TFT-Monitor. Dazu gehen wir im Menü (Maus



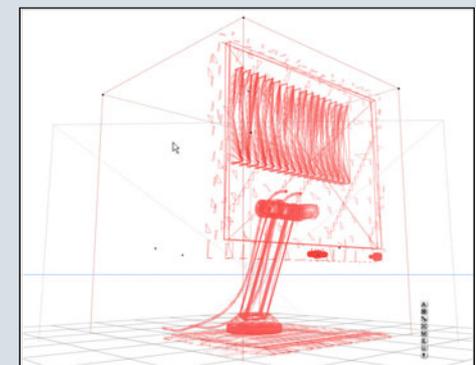
an den oberen Bildschirmrand fahren) auf ‚File‘ (deutsche Version ‚Datei‘) -> ‚Import Object‘ (deutsche Version ‚Objekt importieren‘) und sucht sich das betreffende Objekt heraus und öffnet es.



5) Sollte es, wie in meinem Beispiel, etwas groß geraten sein, so muss man es natürlich skalieren.

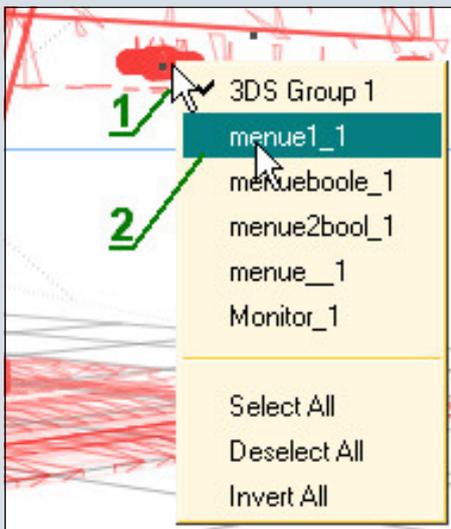


Wir drehen und skalieren es, bis es bildfüllend vor uns liegt.

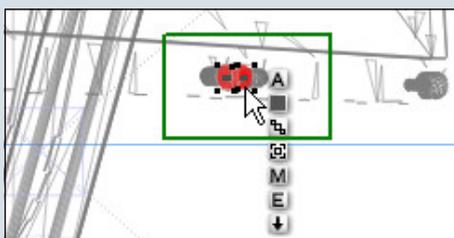


6) Noch ist es untexturiert und erstrahlt in schönstem Grau-in-Grau. Das gefällt uns natürlich noch gar nicht, deshalb wollen wir ja Texturen aus den verschiedenen Teilen haben. Wie bekomme ich aber auf die

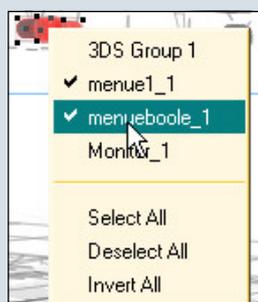
Einzelteile Texturen drauf? Das gesamte Objekt ist ja gruppiert. Gruppierung auflösen? Nein! Man kann auch die Einzelteile einer Gruppe markieren, ohne die Gruppe auflösen zu müssen. Da gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder man hält die ‚Strg‘-Taste gedrückt und klickt dann dort hin, wo das betreffende Teil liegt. Dann erhält man eine Liste aller Teile, die unter diesem Klickpunkt liegen und sucht sich aus der Liste das gewünschte heraus.



Siehe da, nun ist nur unser Menü-Knopf des TFT markiert.



Drückt man beim Auswählen in dem Kontext-Menü die Umschalttaste, so bleiben die bis dahin ausgewählten Teile markiert und das nächste Teil wird hinzugefügt. Diese Funktion ist praktisch, wenn man mehrere Teile mit derselben Textur versehen will. Also mit gedrückter ‚Strg‘ das Kontext-Menü öffnen



und dann die Umschalttaste gedrückt halten um Teile der bisherigen Auswahl hinzu zu fügen oder sie auch wieder ab zu wählen, wenn sie schon markiert sind und es doch nicht sein sollten. Erkennbar an den Häkchen vor dem Namen.

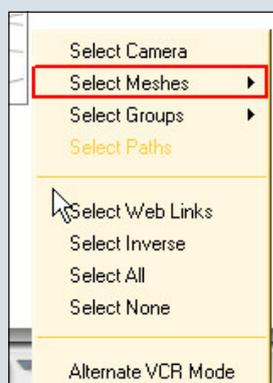
Für die zweite Möglichkeit müsst ihr erst sicherstellen, dass ihr im Programmfenster unten rechts nicht das Zeitmenü für Animationen aktiviert habt sondern das Auswahlmenü. Umstellen könnt ihr das ganz einfach durch einen Klick auf die Kugel im unteren rechten Eck.



Zeitmenü



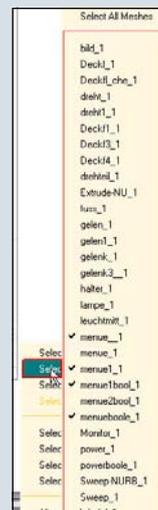
Auswahlmenü



Durch Klick auf den kleinen Pfeil... ..erhaltet ihr wieder ein kleines Kontextmenü, aus dem ihr ‚Select Meshes‘ auswählt...

... und dann alle Teile, die vorhanden sind auf einmal vor euch seht.

Auswählen und Mehrfachauswahl funktionieren dann wie beim Klick mit ‚Strg‘ im Bild. Also zum Auswählen eines Teiles einfach nur in der Liste anklicken – für Mehr-



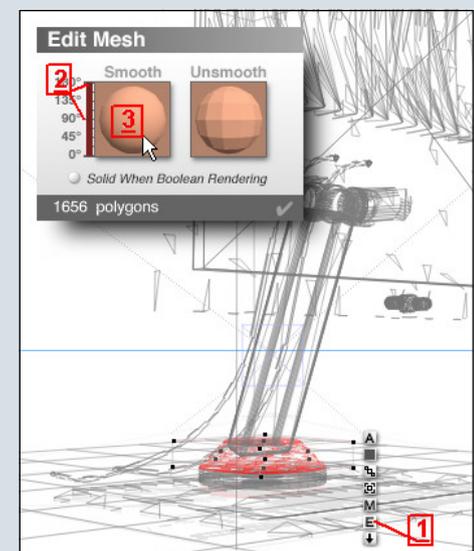
fachauswahl beim Klicken die Umschalttaste drücken.

Kleiner Tipp: Wenn ihr vorhabt, viele Teile des Objektes mit der gleichen Textur zu versehen, bietet es sich an, erst mal das gesamte Objekt mit dieser Textur zu versehen und später die Teile, die eine andere Textur bekommen sollen umzutexturieren.

In meinem Beispiel des TFT-Monitors hab ich das gemacht, da die meisten Teile ja aus dem selben Kunststoff bestehen. Also erst die gesamte 3ds-Group wieder markiert und dann die Textur gesucht, angepasst und zugewiesen.

Danach kommen dann die Einzelteile dran, die eine andere Textur bekommen sollen.

7) Natürlich kann man die Teile, wenn sie markiert sind, nach Bedarf auch glätten, was meist bei runden Teilen (Kugel, Zylinder...) eines 3ds-Objektes notwendig ist, da sie nicht unbedingt mit glatt-runder Oberfläche in Bryce importiert werden. Dazu klickt ihr erst auf das ‚E‘ neben dem Teil, dann schiebt ihr den Regler links im Glätten-Fenster nach oben und klickt dann noch auf ‚Smooth‘ (‚Glätten‘) und das markierte Teil bekommt eine glattere Oberfläche.

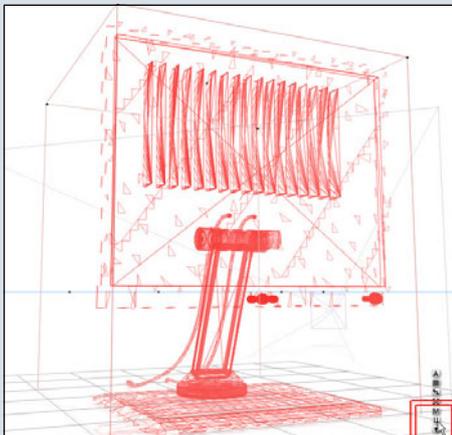


8) Nach einiger Zeit und Tests ist es dann so weit. Der TFT-Monitor hat seine Texturen.



Aber damit nicht genug! Wir wollen ja, dass der Monitor auch noch dreh- und schwenkbar sein soll.

Dazu müssen wir nun doch die Gruppierung auflösen. Wir markieren also die gesamte 3ds-Gruppe und klicken auf das ‚U‘ um die Gruppe aufzulösen.

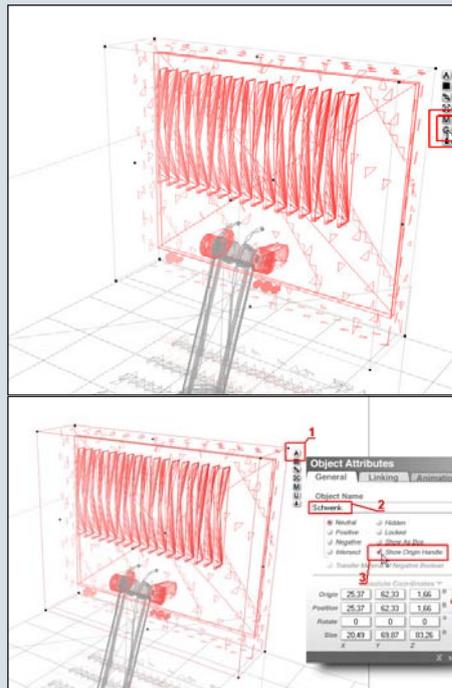


Nun müssen wir uns überlegen, was schwenkbar sein soll und was nicht.

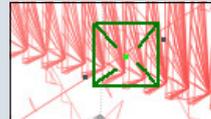
Nachdem wir alles, was beim Schwenken des Monitors mitgehen soll, markiert haben klicken wir wieder auf das ‚G‘ um diese Teile zu gruppieren.

Dann klicken wir auf das ‚A‘ neben der nun markierten Gruppe, geben ihr einen Namen (hier ‚Schwenk‘) und aktivieren ‚Show

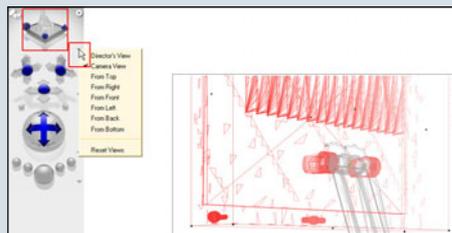
Origin Handle‘ um den Drehpunkt der Gruppe zu sehen.



Nachdem wir die Änderungen bestätigt haben sehen wir einen kleinen, grünen Punkt. Das ist der Drehpunkt der Gruppe.



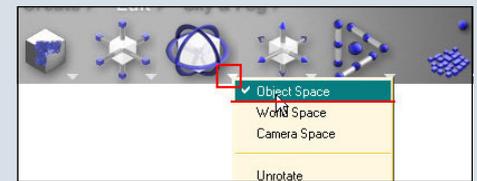
Den bringen wir, unter Zuhilfenahme der verschiedenen Kamerapositionen zu dem Punkt, um den sich der Monitor schwenken lassen soll. Hier also das Gelenk auf der Rückseite.



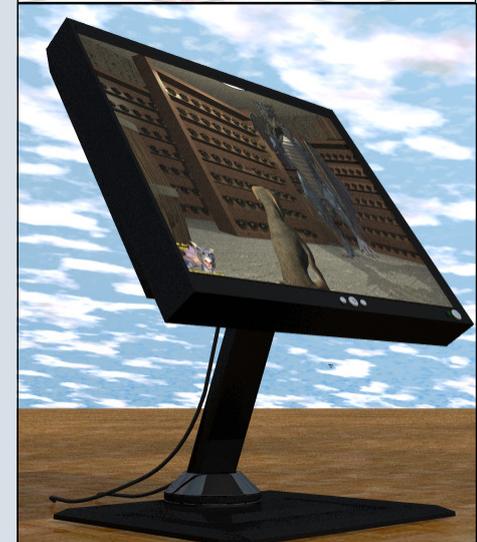
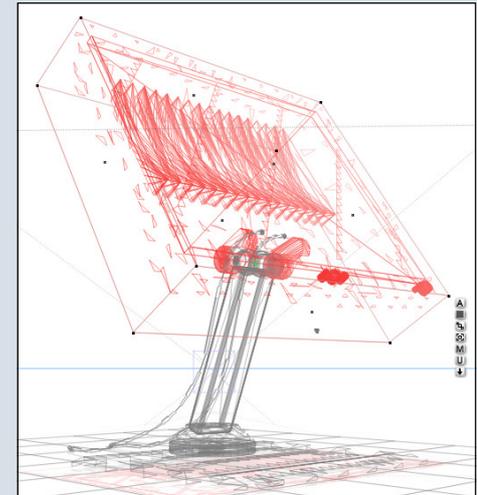
Es ist zwar oft eine ziemliche Pfiemelei, aber mit etwas Geduld bringt man den Drehpunkt schon dort hin, wo er hin soll. Kontrolliert das am besten in allen Kamerapositionen, um sicher zu sein, dass das ganze auch passt.

Wenn wir alles richtig gemacht haben, dann müsste sich der Monitor, im Objektkoordinatensystem um die Z-Achse gedreht, um das Gelenk bewegen.

Zum Testen vergesst nicht vorher auf ‚Object Space‘ (‚Objektkoordinaten‘) umzustellen.



Wir hatten Erfolg, das Ding dreht sich.



Wenn ihr nun gedacht habt, wir wären fertig, dann irrt ihr euch ;-)

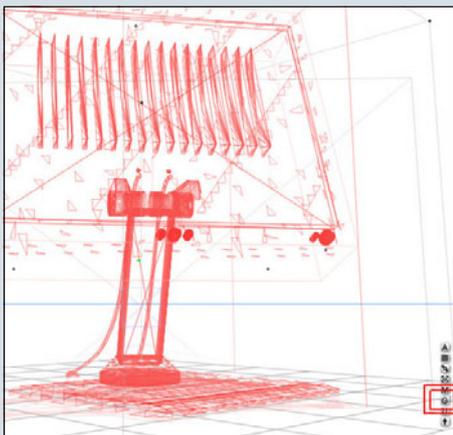
Der Monitorfuß soll ja auch noch drehbar werden. Dazu lassen wir die Gruppe ‚Schwenk‘ markiert und wählen mit gedrückter ‚Strg‘-Taste die Teile aus, die sich mit dem Monitor (Gruppe ‚Schwenk‘) zusammen drehen lassen sollen.

Dann gruppieren wir das ganze noch mal („G“), geben dem Ding einen Namen (hier „Dreh“), markieren wieder „Show Origin Handle“ um den Drehpunkt der Gruppe zu sehen, bestätigen die Änderungen und verschieben den kleinen, grünen Punkt unter Zuhilfenahme der schon oben benutzten Kamerapositionen dorthin, worum sich dann die zweite, größere Gruppe um die Y-Achse drehen lassen soll. Dann drehen wir die Gruppe um die Y-Achse im Objektkoordinatensystem.

Wenn alles richtig gemacht ist sollten wir den Monitor nach belieben schwenken (erste Gruppe) und drehen (zweite, größere Gruppe) drehen können.

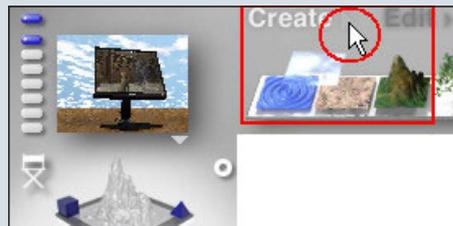


Jetzt sind wir fast fertig. Natürlich möchten wir das ganze noch in unsere Objektbibliothek von Bryce einfügen. Dazu müssen wir erst wieder alles markieren. Wir lassen also



die bisherigen Gruppen so markiert, wie sie sind, und nehmen noch die restlichen Teile dazu. Ein Klick auf das „G“ lässt den ganzen TFT wieder zur Gruppe werden.

Wenn ihr nun auf den kleinen Pfeil neben „Create“ („Erstellen“) klickt...



...öffnet sich unsere Objektbibliothek und wir können uns die Auswahl aussuchen, zu der der TFT hinzugefügt werden soll. In dem kleinen Vorschaubild sehen wir auch, ob wirklich alles dabei ist.

Nun noch auf „Add“ („Hinzufügen“) klicken...



Dann geben wir dem Kind noch einen Namen und schreiben eventuell noch ein paar Erläuterungen dazu...



...um es dann mit einem Klick auf das Häkchen hinzuzufügen.

Nun können wir über die Objekt-

bibliothek immer wieder auf den TFT zurückgreifen.



Ich hoffe, ihr könnt jetzt nach diesem Tutorial besser mit untexturierten .3ds oder .obj umgehen.

Leider musste ich oft die Erfahrung machen, dass die, die zum Teil als Freebie angeboten werden, nicht in so vielen Einzelteilen kommen und sich daher nicht so schön texturieren lassen, aber immer noch besser als so ganz ohne.

Viel Spaß beim nachvollziehen.

Alle Screenshots dieses Tutorials, sowie den Fertigen TFT findet ihr im Bonus-Download zum Heft (siehe Seite 2).

[WEN]

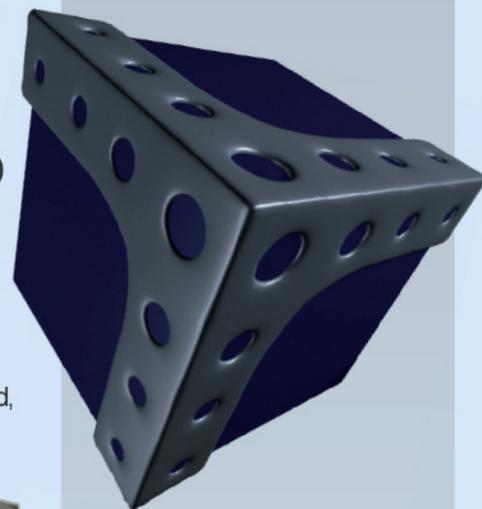
3dtotal.com

totalTextures

15 Amazing Hi-res Texture Collections for all 2D and 3D Applications and software.

Covering a wide range of topics and compatible with both PC and Mac. Dont be fooled by the price, these are NOT lesser collections, just take a look at the large companies who use total textures:

Electronic Arts, Rockstar North, Namco co.ltd, Team 17, ESPN Star Sports, Acclaim Studios, Rare Ltd, Sony Pictures Imageworks, Nike plus hundreds more.



v1

General Textures
A Collection of hi-res seamless textures covering a wide variety of subjects including many bonus features.



v2

Aged & Stressed
Meets the demand for stressed, aged, damaged and dirty textures. Again covering many subjects, being hi-res, seamless and having many bonus features.



v3

Bases & Layers
Base textures that are suitable for building up layers or applying straight to surfaces such as stone, plaster, concrete etc. This CD has many bonus features.



v4

Humans & Creatures
Suitable for texturing human and creatures. The textures range from natural, realistic eye, skin and hair textures to bizarre creature skins and eyes.



v5

Dirt & Graffiti
Dirt masks/ maps and graffiti. These have many uses, the main ones being as a mask to mix two textures together or being placed as a layer over an existing texture to add in detail and 'dirty it up'.



v6

Clean Textures
Textures which are 'clean' textures that have little or no 'aged/stressed' elements.



v7

Sci-fi Textures
The textures range from Exterior Spaceship textures to decals and Damage maps



v8

Vehicle Textures
The textures range from Tyre bump maps to cool flame decals. Included are .dxf meshes of some of the more 'common' car objects. These include Alloy Wheels, brake callipers, dials etc.



v9

Ancient Tribes & Civilisations
The textures range from Aztec, Japanese, Medieval, Greek & Roman, Celtic & Viking, Egyptian, Neanderthal, Indian & Islamic, and African.



v10

Trees & Plants
This DVD has trees based on the four seasons, and a variety of plants and grasses and leaves with each one with the very own alpha map which makes them ready to pop into any scene.



v11

Alien Organic
From the wierd and slimy, to more subtle toned skins, these textures are like nothing you have ever seen before.



v12

Around the World Vol 1
Mostly architectural textures, derived from original photography, taken all over the world.



v13

Around the World Vol 2
Mostly architectural textures, derived from original photography, taken all over the world.



v14

Fantasy Textures
Mostly fantasy textures some created from 100% original photography and others hand painted by our own texture artists.



v15

Toon Textures
Toon and stylised textures. The textures fall into 'sets' hand crafted by our artists, each set has a continuous style throughout and contain colour and bump maps which range from leaves to tiles and from wood to windows.

Permanent Deal from 3DTotal.com:

Buy all 15 CD's and save 25% on individual prices -

US-\$641 (normally \$855)
EUR-€473 (normally €630)
UK-£326 (normally £435)

Any 1 CD only \$57
(Approx. UK £29.00 / EUROPE €42.00)

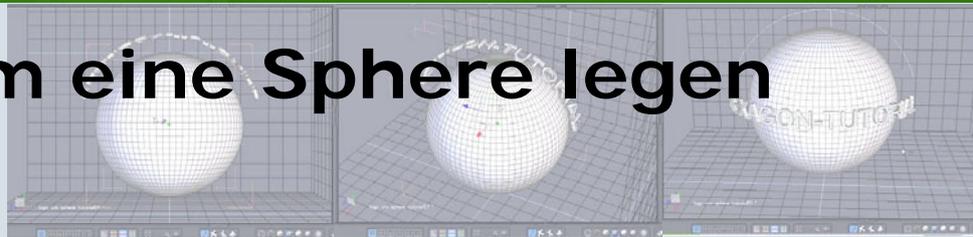
Plus Savings on ANY 3DTotal shop products

including the Shorts Drawer DVD's, Training DVD's and the Digital Art Masters Book:

Buy 2 items - save 5%
Buy 3 items - save 7%
Buy 4 items - save 9%
Buy 5 items - save 11%
Buy 6 items - save 13%
Buy 7 items - save 15%
Buy 8 items - save 17%
Buy 9 items - save 19%
Buy 10 items - save 20%
Buy 11 items - save 21%
Buy 12 items - save 22%
Buy 13 items - save 23%
Buy 14 items - save 24%
Buy 15 items - save 25%

3D-Schrift um eine Sphere legen

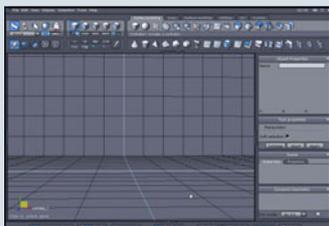
Ein Tutorial für Hexagon



Das wollen wir in diesem Tutorial machen:

Vor ein paar Wochen habe ich mit der 3D-Freeware Blender einen 3D-Text um eine Sphere herum erstellt, nach einem Tutorial von einer Blender-Website (welche das genau war, weiß ich nicht mehr). Blender hat dafür sehr spezielle Möglichkeiten, die es in Hexagon nicht gibt. Ich habe deshalb versucht, das Projekt Hexagon-spezifisch umzusetzen, und dieses Tutorial ist das Ergebnis. Das Tutorial ist - gemessen am niedrigen Schwierigkeitsgrad - sehr ausführlich geworden und hoffentlich nicht zu langweilig, wirr oder unverständlich. Ich habe versucht, meine Vorgehensweise speziell für Hexagon-Unerfahrene so ausführlich wie möglich zu dokumentieren, und deswegen z.B. auch kleine Schritte immer mit Referenzbildern illustriert. Das soll u.a. dazu beitragen, dass ihr euch am Interface orientieren und Tools oder Buttons finden könnt, auch wenn euch die Namen für diese Tools oder Buttons noch nichts sagen. Also keine Angst, den größten Teil nehmen die Bilder in Anspruch, nicht der Text. Fragen oder Kritik könnt ihr natürlich gerne im [Board](#) posten. Falls ihr Ideen habt, die das Tutorial verbessern, stelle ich gegebenenfalls auch ein Update ins Board. Viel Spaß!!

1. Als erstes Hexagon öffnen und die Datei über das Menü „File – Save as“ unter einem beliebigen Namen speichern, z.B. „Logo“ (Ich hoffe nicht, dass hier schon die ersten Fragen auftauchen...):



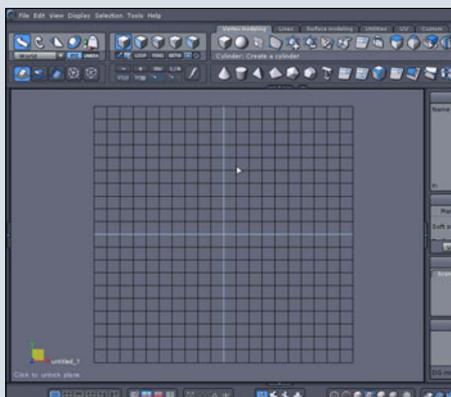
2. Auf dem Nummernblock der Tastatur die „2“ drücken (damit wechselt man in die Vorderansicht), und dann bei den Symbolleisten am unteren Rand des Programmbildschirms den ganz rechten Button anklicken, um in die orthogonale Ansicht (rechtwinklige Ansicht ohne perspektivische Verzerrungen der dargestellten Objekte) umzuschalten:



3. Mit dem Mausrad etwas herauszoomen, dann die mittlere Maustaste drücken, halten, und mit der Maus ziehen, bis das Gitter vollständig sichtbar ist. Ihr könnt dafür auch den entsprechenden Kamerazoom-Button sowie den Kamerapan-Button in den Symbolleisten am unteren Rand des Programmbildschirms verwenden (siehe nächstes Bild, die zwei rechten Buttons), um die Ansicht optimal einzustellen.



Das Arbeitsfenster sollte dann ungefähr so aussehen:



4. Außerdem die „Dynamic Geometry“ oder „DG“ (rechts unten im Programmfenster) ausschalten (Grund: wird hier

nicht benötigt, ich erkläre sie an dieser Stelle deshalb auch nicht; abgesehen davon führt sie angeblich auf manchen Rechnern zu Problemen, z.B. Programmabstürzen):



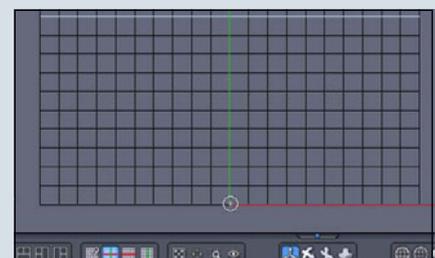
5. Unten links im Programmfenster auf die „XY“-Ebene klicken, damit unser erstes Objekt in der Arbeitsebene erstellt wird, die unserer orthogonalen Vorderansicht entspricht:



6. Auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ am oberen Rand des Programmbildschirms die Sphere anklicken:

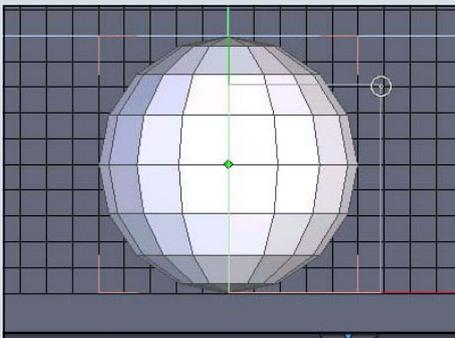


7. Den jetzt kreisförmigen Cursor an den unteren Rand und in die Mitte des Gitters bewegen:

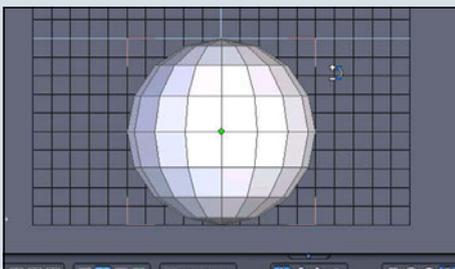


Wenn man nahe der Zielposition ist, die Shift-Taste drücken und halten, dann rastet der Cursor-kreis punktgenau unten in der Mitte ein. Wenn es nicht perfekt klappt, ist das kein Grund zur Traurigkeit. Zum einen ist das nur als kleiner Hinweis auf die Snap-Funktion mit der Shift-Taste gedacht, zum anderen können wir die Position der Sphere nachträglich auch noch in den „Object properties“ korrigieren. Wie das geht, zeige ich weiter unten.

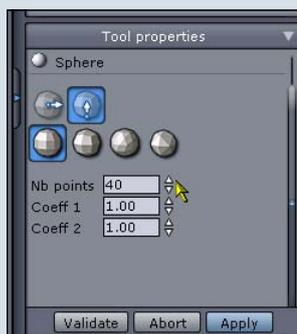
8. Jetzt auf die linke Maustaste klicken, halten, und die Maus ziehen, bis die Sphere ungefähr so aussieht:



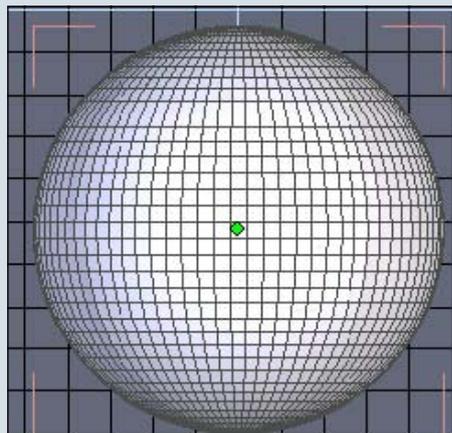
9. Dann wieder ein Mal auf die linke Maustaste klicken, der kreisförmige Cursor wird zu einem Plus-/Minus-Zeichen:



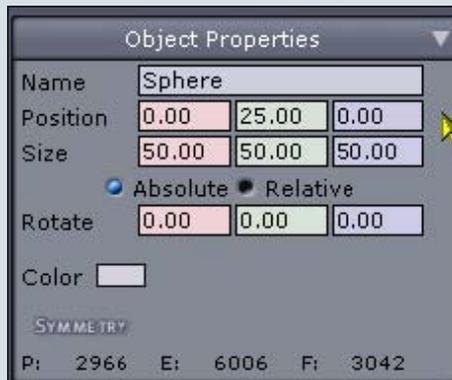
10. Rechts im Programmfenster bei den „Tool Properties“ unter „Nb Points“ den Wert „40“ eingeben und klicken wohin klicken? (man kann alternativ dazu auch auf dem Nummernblock die „+“-Taste drücken, bis der Wert unter „Nb Points“ auf „40“ gestiegen ist). Dadurch wird die Kugel



schön rund:



Weiter oben, unter den „Objekt Properties“, kann man anstelle des von Hexagon erzeugten Default-Namens einen eigenen Namen, die genaue Position und die Größe der Kugel eingeben:



Im Beispiel habe ich unter „Name“ für die Kugel „Sphere“ eingegeben. Bei „Position“ habe ich für die X-Achse (rosa) sowie die Z-Achse (blau) den Wert Null eingegeben, damit die Sphere auf diesen beiden Achsen jeweils mittig angeordnet ist.

Anmerkung: Im rechten Teil des Programmfensters, neben den Bezeichnungen „Object Properties“, „Tool Properties“, „Scene“ etc. ist jeweils ein kleiner weißer Pfeil sichtbar. Mit diesem kann man die jeweiligen Fenster auf- bzw. zuklappen, z.B. um bestimmtes Fenster vollständiger oder komplett sehen zu können. Im Bild unten habe ich alle Fenster in diesem Programmbereich zugeklappt, so dass zu keinem Bereich Details sichtbar sind.



Anmerkung zur Benennung von Objekten: Es ist empfehlenswert, aussagekräftige Namen für die einzelnen Objekte zu vergeben, damit man sie später beispielsweise im „Scene-Tree“ leichter lokalisieren und auswählen kann:



Ok, ok, hier ist es vielleicht übertrieben, es gibt momentan nur ein Objekt, ich wollte es nur mal erwähnen, es soll Leute geben, die mit vielen Objekten arbeiten und irgendwann nicht mehr wissen, hinter welchem Default-Namen sich welches Objekt verbirgt...

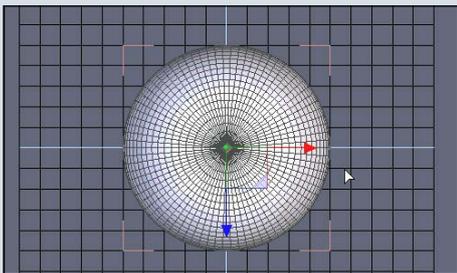
11. Jetzt müssen wir das Objekt in den „Tool Properties“ noch validieren, um es endgültig zu erstellen, also auf den Button „Validate“ klicken (wahlweise kann auch die „Enter“-Taste gedrückt werden):



Anmerkung: Nach dem Validieren eines Objekts stehen bestimmte Optionen und Eingabefelder zur Defi-

nition des Objekts, z.B. hier u.a. die „Nb points“ nicht mehr zur Verfügung. Auch die Undo-Funktion („Strg-Z“ oder „Edit - Undo“) bringt da nichts, sobald ein Objekt validiert wurde. Das Objekt wird - wenn die Undo-Funktion z.B. unmittelbar nach dem Validieren ausgeführt wird - einfach gelöscht.

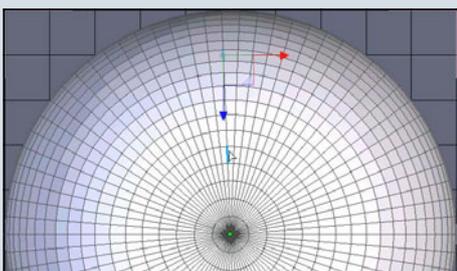
12. Als nächstes die „5“ auf dem Nummernblock der Tastatur drücken und damit in die Draufsicht wechseln:



13. Im Select-Menü am oberen Bildschirmrand „Select edges“ anklicken:



14. Eine Edge auswählen, die möglichst parallel zur Z-Achse (blauer Pfeil) ist (die ausgewählte Edge ist im Bild unten in Hellblau hervorgehoben). Der Grund: der Kreis, den wir, ausgehend von der selektierten Edge, gleich erzeugen werden, steht später in der Seitenansicht, in der wir weiterarbeiten, nicht „schräg“ da (d.h. er würde mehr oder weniger oval aussehen und nicht rund).

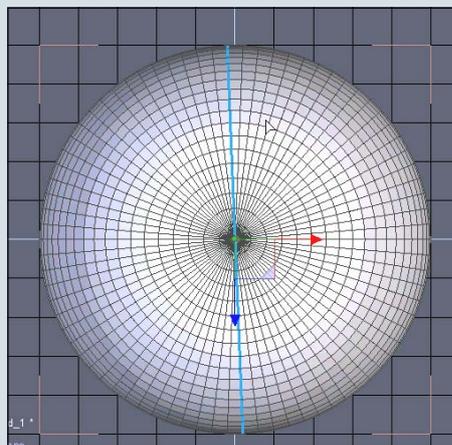


15. Im „Select“-Menü den Punkt „Loop“ auswählen,



damit werden, auf der Basis der ausgewählten Edge, automatisch alle Edges entlang dieser selektierten Edge rund um die Sphere herum ausgewählt, und wir müssen nicht alle einzeln auswählen.

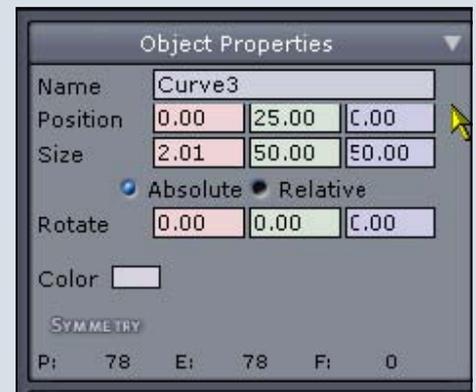
Nach dem Anklicken des Loop-Buttons sollten wir das hier sehen:



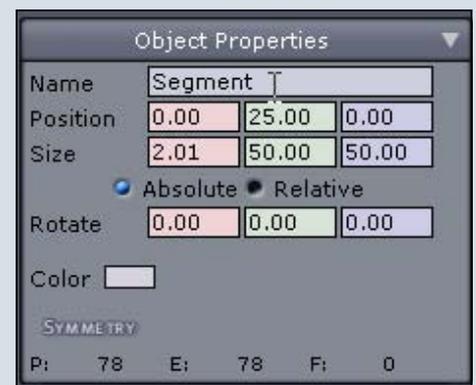
16. Mit dem Tastenkürzel „Strg-C“ die ausgewählten Edges kopieren, und mit „Strg-V“ einfügen (kann auch im Menü „Edit-Copy“ und anschließend „Edit-Paste“ gemacht werden), damit wird aus den selektierten Edges ein neues Objekt erstellt, nämlich eine Kurve (in unserem speziellen Fall ein Kreis), um die wir später ein weiteres Objekt, nämlich den Text, biegen werden:



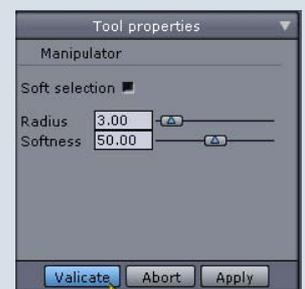
17. Rechts bei den „Objekt Properties“ (sowie weiter unten im „Scene-Tree“ unter „Scene“) ist ein neuer Name für das neue Objekt aufgetaucht: Bei mir lautet er „Curve 3“.



18. Auch dieses Objekt benenne ich gleich mal um, nämlich in „Segment“. Außer dem Namen ändern wir hier nichts.



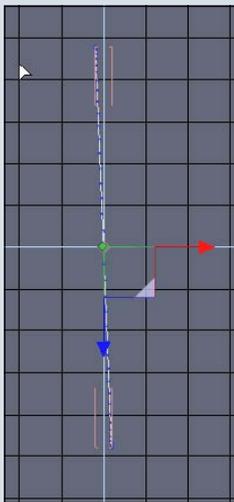
Diese Aktion validieren wir wieder in den „Tool Properties“.



19. Rechts im Programmfenster unter „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene Tree“ neben dem Namen „Sphere“ das Icon anklicken, das wie ein Auge aussieht, damit wird die Sphere versteckt und der Bildschirm etwas übersichtlicher für den nächsten Schritt:



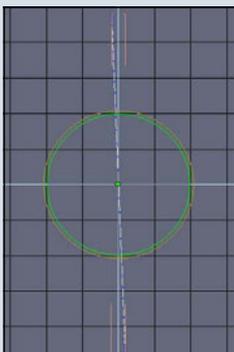
20. Wie ihr seht, ist unser neues Objekt nicht ganz parallel zur Z-Achse (blauer Pfeil und die hellblaue Linie, die von oben nach unten durch unsere momentane Ansicht verläuft).



21. Diese kleine Ungenauigkeit korrigieren wir noch. Dazu den „Rotate Manipulator“ aus dem „Manipulator-Menü“ auswählen:

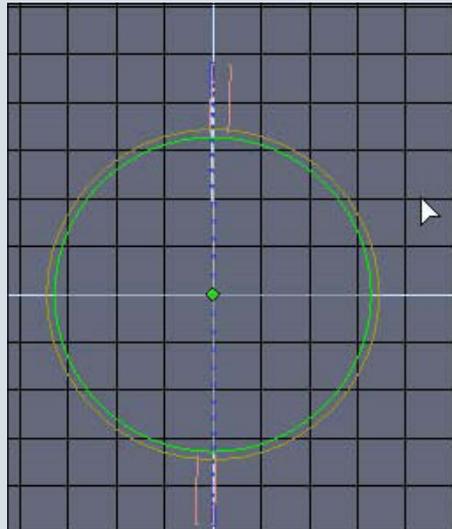


An die Stelle des blauen und des roten Pfeils (die für den „Translate Manipulator“ stehen) tritt jetzt ein Kreis, mit dem wir unser Objekt rotieren und an der Z Achse ausrichten können.



Dazu einfach mit der linken Maustaste ein

Mal auf den hellen grünen Kreis klicken. Dadurch wird die Rotation auf die Y-Achse beschränkt und verhindert, dass wir das Objekt versehentlich auch auf anderen Achsen rotieren. Dann, ohne Verwendung einer Maustaste, die Maus langsam nach rechts ziehen, bis das „Segment“-Objekt vollständig parallel zur Z-Achse ist:

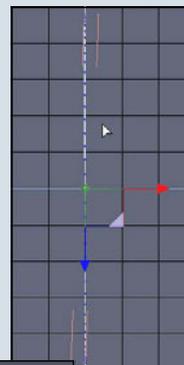


Ein Mal auf die linke Maustaste klicken, um die neue Objekt-Position zu validieren.

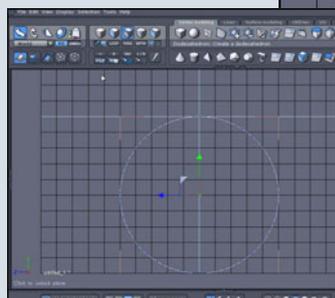
22. Im „Manipulator“-Menü wieder den „Translate-Manipulator“ anklicken.



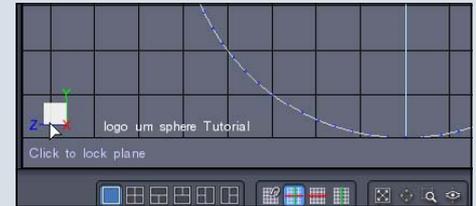
Die Kreise werden wieder zu Pfeilen:



23. Mit der Taste „6“ auf dem Nummernblock in die rechte Seitenansicht wechseln. Das Arbeitsfenster sieht jetzt so aus:



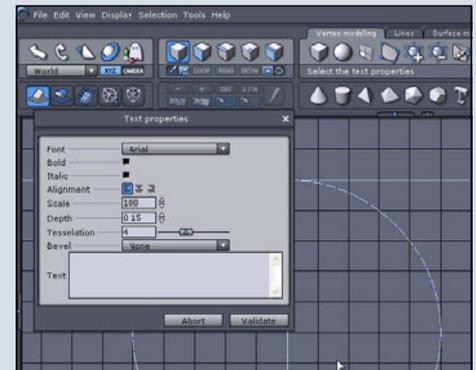
24. Als nächstes fügen wir den 3D-Text ein. Vorher aktivieren wir noch, falls nötig, unten links im Programmfenster mit einem linken Mausklick die YZ-Ebene, damit der Text in derselben Ebene erstellt wird, in der der Kreis steht:



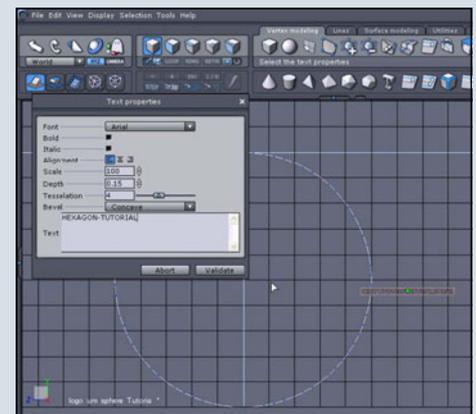
25. Oben im Programmfenster unter „Vertex Modeling“ auf das „Text 3D“-Icon klicken:



26. Jetzt an einer beliebigen Stelle im Arbeitsfenster ein Mal klicken, um an dieser Stelle den Text einzufügen. Es geht ein Fenster mit dem Titel „Text properties“ auf:

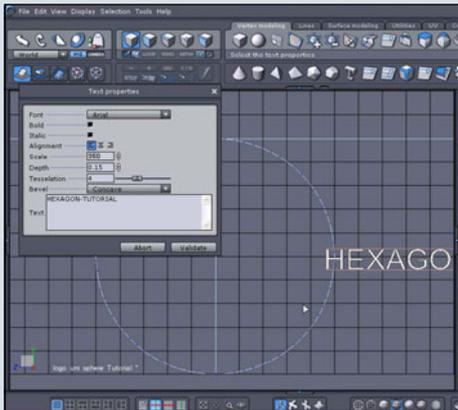


In das Feld „Text“ den gewünschten Text eingeben, im Beispiel „HEXAGON-TUTORIAL“.



Wie ihr im Bild sehen könnt, ist der Text (das unleserliche rötlich-orange Rechteck rechts) nicht besonders groß... also bleiben wir noch ein wenig in den „Text Properties“, um das zu ändern:

27. Unter der Option „Scale“ in den „Text Properties“ kann man entweder über die Tastatur eine gewünschte Größe eingeben, oder mit der linken Maustaste auf die kleinen weißen Pfeile rechts neben „Scale“ klicken und mit gedrückt gehaltener linker Maustaste die Maus nach oben oder unten ziehen, um den Text zu vergrößern oder zu verkleinern. Im Arbeitsfenster sieht man die entsprechende Veränderung in Echtzeit:



Für das Tutorial habe ich in den „Text Properties“ folgende Einstellungen gewählt (siehe auch Bild oben):

Scale: 350
Depth (Tiefe der Schrift): 0.02
Tessellation (Detailgrad der Schrift): 4
Bevel: None

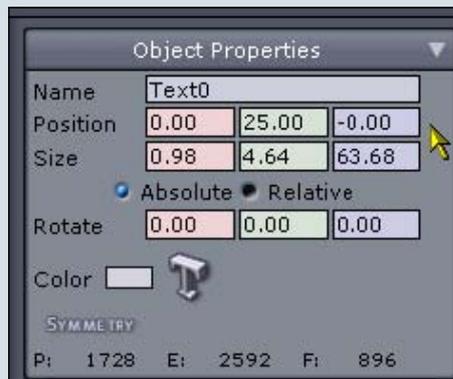
Anmerkung zu „Tessellation“: Damit kann der Detailgrad der Schrift (vor allem interessant für „runde“ Buchstaben wie „O“ oder für allgemein rundlichere Schriftarten) eingestellt werden. Dieser Wert sollte nicht zu hoch gesetzt werden, da der Rechner sonst schnell in die Knie gehen kann. Der Grund, warum ich die Geometrie des Textes nicht erst später mit einer herkömmlichen Smoothing- bzw. Subdivision-

Funktion, sondern jetzt mit der Tessellation-Funktion detaillierter gestalte ist, dass alle größeren Änderungen, z.B. auch die erwähnte Smoothing/Subdivision-Funktion, unser Text-Objekt unschön verzerren. Deswegen ist es wichtig, dem Text-Objekt jetzt das gewünschte Detail zu geben und es ansonsten im nachfolgenden im wesentlichen so zu lassen, wie es jetzt erstellt wird.

28. Nun noch in den „Text Properties“ auf den Button „Validate“ klicken, damit das Text-Objekt entsprechend unseren Eingaben endgültig erstellt wird.



29. Je nachdem, wo ihr vorher ins Arbeitsfenster geklickt habt, um den Text einzufügen, ist der 3D-Text mehr oder weniger vollständig sichtbar. Unter „Position“ in den „Object Properties“ rechts im Programmfenster korrigieren wir als nächstes die Position unseres 3D-Textes, damit er vollständig im Arbeitsfenster erscheint:

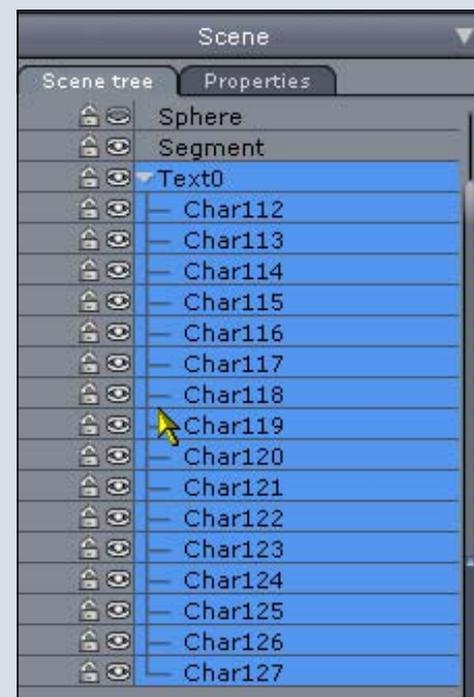


„Position“:
X-Achse (rosa): 0

Y-Achse (grün): 25
Z-Achse (blau): 0

Wie ihr in den „Object Properties“ außerdem sehen könnt, hat unser neues Objekt den Default-Namen „Text0“ erhalten. Das ändern wir in ein paar Augenblicken. Vorher möchte ich euch noch etwas zeigen.

Weiter unten rechts im Programmfenster, im Bereich „Scene“, taucht auf dem Karteireiter „Scene Tree“ auch der Name „Text0“ des neuen Objekts auf. Klickt man auf den kleinen grauen Pfeil links neben „Text0“, geht eine Liste auf, die zeigt, dass das Objekt aus verschiedenen Unterobjekten besteht, für jeden Buchstaben bzw. Zeichen eines. Immer dann, wenn dieser Pfeil neben einem Namen im „Scene Tree“ sichtbar ist, bedeutet das, dass es sich um eine Gruppe handelt, d.h. um eine Mehrzahl von Objekten, die zu einer Gruppe zusammengefasst wurden. Hexagon legt also aus den Buchstaben, die wir als Text eingegeben haben, lauter einzelne Objekte an und gruppiert diese automatisch.



Theoretisch könnten wir einen oder mehrere beliebige Buchstaben auswählen (im Bild oben sind alle blau markiert, also alle

ausgewählt) und beispielsweise getrennt von den restlichen Buchstaben skalieren, rotieren etc. Für das vorliegende Tutorial machen wir das allerdings nicht. Für den nächsten Schritt müssen wir die Gruppe zu einem einzigen Objekt verschmelzen, um dieses dann um das vorher erstellte „Segment“ biegen zu können. Dieses Biegen funktioniert nicht, solange der Text lediglich aus gruppierten Objekten besteht.

30. Um die Buchstabengruppe zu einem einzigen Objekt zu verschmelzen, wählen wir zunächst unseren 3D-Text aus (entweder im Arbeitsfenster auf den Text klicken oder im „Scene-Tree“ auf „Text0“ klicken). Im vorigen Bild ist „Text0“ sowie alle Unterobjekte blau hinterlegt, die Gruppe also bereits ausgewählt.

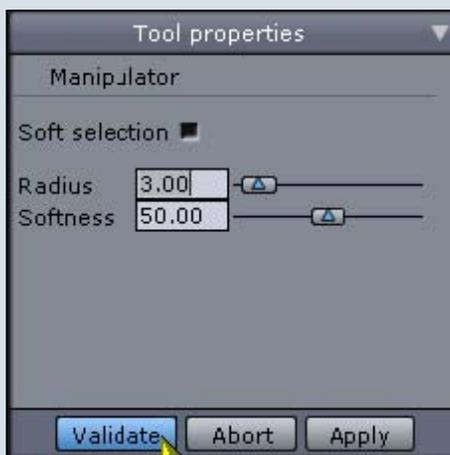
31. Oben im Programmfenster wählen wir den Karteireiter „Utilities“ aus...



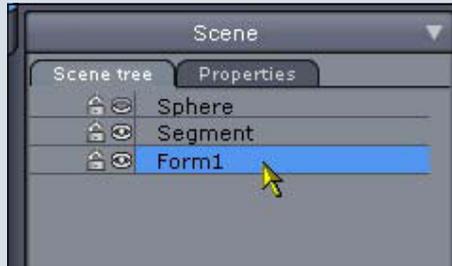
32. und klicken auf das Symbol zum Verschmelzen von Objekten („Weld“)



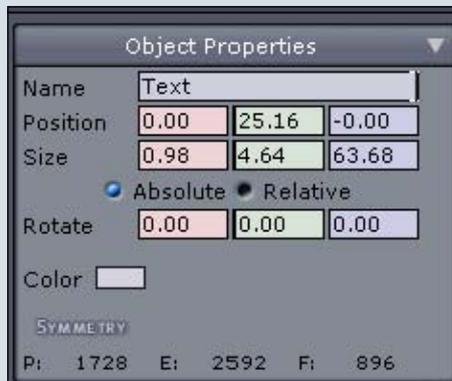
33. Um die „Weld“-Aktion abzuschließen, müssen wir sie unter den „Tool Properties“ validieren:



Wenn wir jetzt wieder unter „Scene“ in den „Scene Tree“ schauen, ist die Gruppe „Text0“ verschwunden, dafür ist ein neues Objekt da: bei mir heißt es „Form1“ und hat keinen kleinen Pfeil rechts vom Namen, ist also keine Gruppe mehr.



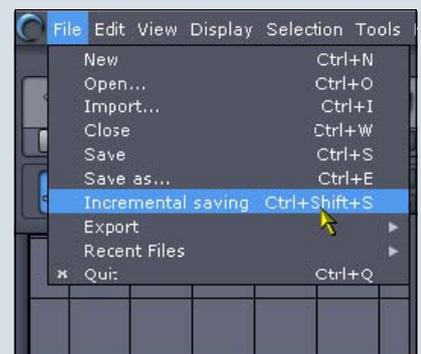
34. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, auch diesem Objekt seinen endgültigen Namen zu geben. Also taufen wir „Form1“ weiter oben in den „Object Properties“ z.B. in „Text“ um und bestätigen die Umbenennung unter den „Tool properties“ mit einem Klick auf „Validate“ oder einfach dadurch, dass wir mit der linken Maustaste irgendwo ins Arbeitsfenster klicken.



35. Ein guter Zeitpunkt, um mal wieder zu speichern („Ctrl-S“). Anschließend würde ich die Datei nochmals unter anderem Namen (z.B. „Logo 02“ o.ä.) speichern. Die nächsten Schritte erfordern ein bisschen Ausprobieren, und falls etwas schief läuft, das wir nicht rückgängig machen können, können wir notfalls unsere erste Datei wieder aufmachen, mit dieser die verpfuschte Datei „Logo 02“ überschreiben und am momentanen Stand der Dinge anknüpfen und weiter probieren.

Wahlweise kann man auch aus dem Menü „File“ den Punkt „Incremental saving“ auswählen (siehe nächstes Bild). Hexagon vergibt dann automatisch einen neuen, fortlaufenden Dateinamen (Beispiel: heißt die Datei „Logo“, vergibt Hexagon als nächsten Namen „Logo00“, dann „Logo01“ etc.).

Für das vorliegende Tutorial mag das nicht sonderlich wichtig sein, aber es ist grundsätzlich empfehlenswert, einzelne Arbeitsschritte immer wieder in neuen Dateien abzuspeichern (inkrementelles Speichern). Man weiß nie..., mal stürzt die Software ab, mal hat man keine Rückschritte mehr zur Verfügung etc. Speichert man immer wieder einzelne Schritte in einer neuen Datei ab, ist im schlimmsten Fall jedenfalls nicht die ganze Arbeit im Eimer, sondern nur ein kleiner Teil, das hält den Frust sehr in Grenzen... Inkrementelles Speichern bietet abgesehen davon aber auch die Möglichkeit, auf der Grundlage vorheriger Schritte neue Varianten seines Projektes zu erstellen.



36. Damit sich unser „Text“ möglichst genau um das „Segment“ legt, müssen wir ein bisschen experimentieren. Da jede größere Veränderung des „Text“ Objekts dazu führt, dass dieses verzerrt wird, werden wir am „Text“ Objekt selbst nichts ändern. Vielmehr werden wir aus dem „Segment“ Objekt ein Stück auswählen, dessen Größe wir durch Probieren ermitteln, und den Rest des „Segment“-Objekts löschen.

37. Unter „Scene“ im „Scene Tree“ das Objekt „Segment“ anklicken, um es zu selektieren



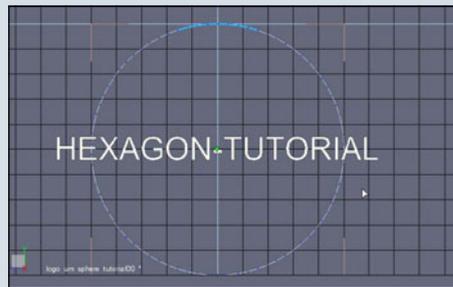
38. Im „Select-Menü“ das Symbol „Select Edges“ auswählen:



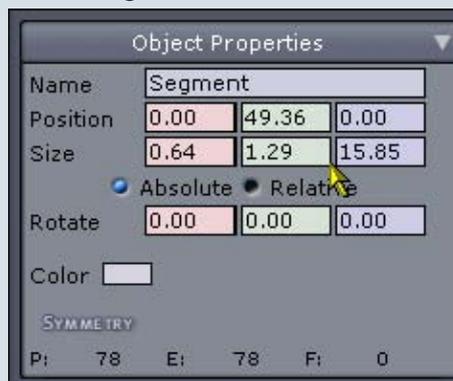
39. Im Arbeitsfenster: „Shift“-Taste drücken und halten, und mit der linken Maustaste die zwei Edges oben in der Mitte des Kreises auswählen (siehe die hellblauen Markierungen im nächsten Bild), dann die „Shift“-Taste und die Maustaste loslassen:



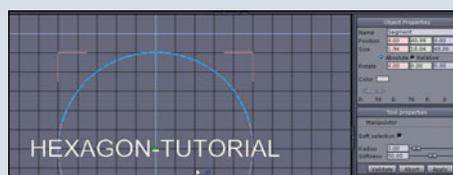
40. Auf dem Nummernblock die „+“-Taste drücken, um der Auswahl weitere Edges hinzuzufügen:



Wenn ihr einen Blick in die „Object properties“ werft, könnt ihr bei „Size“ im Feld für die Y-Achse (grün) sehen, dass sich der Wert in diesem Feld verändert hat: er steht jetzt bei ca. 1.29, nachdem ich die Plus-Taste dreimal gedrückt habe.



Im vorliegenden Fall sollte in diesem Feld ein Wert von ca. 18 stehen. Stellen nach dem Punkt (im Bild oben 1.29, im Bild unten 18.04) spielen keine Rolle. Der Wert „18“ hat hier keine Bedeutung in Bezug auf Abmessungen oder ähnliches, ich verwende ihn nur als Orientierungswert. Es ist einfacher, die Plus-Taste so oft zu drücken bis dieser ungefähre Wert erreicht ist, als Edges abzuzählen und einzeln zu selektieren:



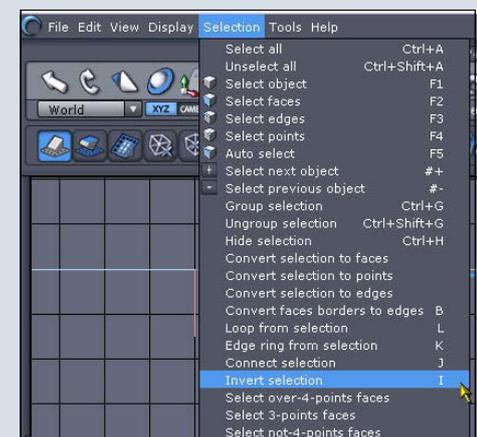
Je nachdem, wie lang euer Text ist, müsst ihr einfach testen, wie viele Edges ihr auswählen müsst, um das gewünschte Er-

gebnis zu erzielen. Das Ziel ist, die Schrift möglichst genau um das Segment zu legen. Ob ihr für eure Schrift zu viele oder zu wenige Edges ausgewählt habt, stellt sich erst einige Schritte später heraus, wie ihr gleich sehen werdet.

Hinweis vorab: Weist das „Text“-Objekt nach der Deformation eine größere Biegung auf als das „Segment“-Objekt, wurden zu viele Edges gewählt (der weiter oben erwähnte Orientierungswert in der Y Achse war zu groß). Ist die Biegung des „Text“-Objekts flacher als die des „Segment“-Objekts, waren nicht genug Edges ausgewählt (der Orientierungswert in der Y-Achse war zu klein).

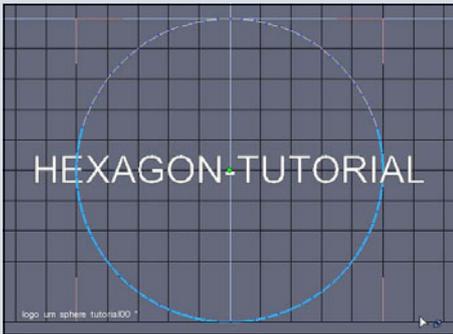
Leider habe ich kein Patentrezept dafür gefunden, ob und wie ich zum jetzigen Zeitpunkt die exakt benötigte Anzahl an Edges ermitteln kann. Wenn also jemand eine Idee hat ... her damit! Ein kleiner Trost: Der Aufwand für einen neuen Versuch ist gering. Ich habe zwei oder dreimal eine unterschiedliche Anzahl Edges getestet (d.h. den Orientierungswert verändert), bis ich für das vorliegende Beispiel beim Referenzwert 18 gelandet bin, und ich konnte jedes Mal mit der Undo-Funktion genügend Schritte zurück machen, um wieder mit der Auswahl der Edges auf dem Kreis anfangen zu können.

41. Weiter geht's: in der Menüleiste „Selection“ den Punkt „Invert selection“ auswählen.

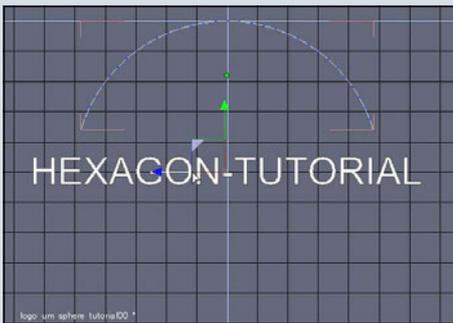


Die Auswahl der Edges wird um-

gekehrt:

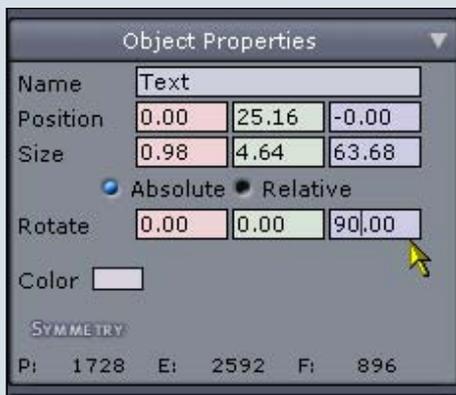


42. Jetzt die „Entf“-Taste drücken und damit die invertierte Auswahl löschen:

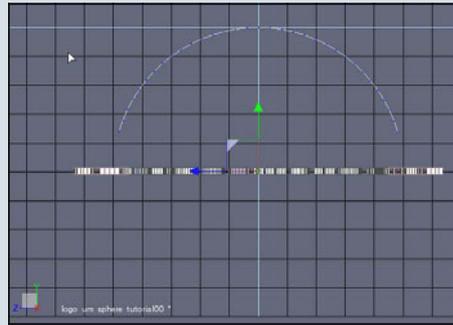


Übrig geblieben ist das Segment, um das der Text gebogen wird.

43. Vor dem Biegen müssen wir das „Text“-Objekt noch um 90 Grad nach hinten kippen (korrekt ausgedrückt: im vorliegenden Fall 90 Grad um die Z-Achse rotieren). Der einfachste Weg dies zu tun besteht darin, in der momentanen orthogonalen Ansicht zu bleiben und unter den „Object Properties“ bei „Rotate“ in das Feld für die Z-Achse (blau) die Zahl „90“ einzugeben und dies mit Enter zu bestätigen.



Im Arbeitsfenster sehen wir folgendes:



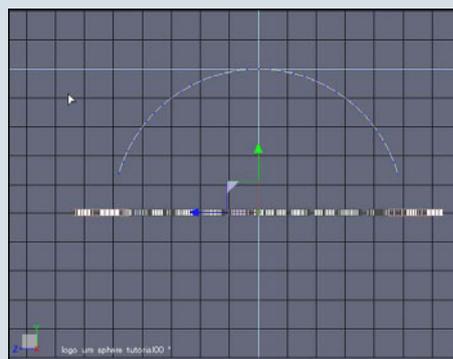
Schwer zu sagen, ob der Text richtig rum liegt, nicht wahr? Um sicherzugehen überprüfen wir das kurz:

44. Die „Alt“-Taste drücken und halten, im Arbeitsfenster auf die linke Maustaste klicken und halten, dann die Maus langsam nach unten ziehen, bis wir das hier sehen:



Sehr gut, passt. Würde der Text auf dem Kopf stehen, hätten wir zwar die richtige Achse erwischt, aber in die falsche Richtung rotiert und müssten dann statt „90“ den Wert „-90“ als Rotationswert in das Z-Achsen-Feld eingeben.

45. Zurück in die Seitenansicht geht es mit einem Tastendruck: Auf dem Nummernblock die „6“ drücken, dann sollten wir uns wieder in der orthogonalen Seitenansicht von rechts befinden:

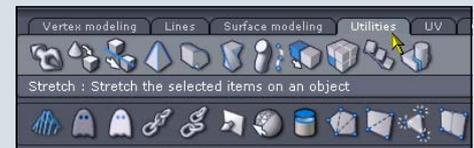


Jetzt ist es soweit, der Text wird gebogen:

46. Unser „Text“-Objekt muss ausgewählt sein (notfalls noch mal unter „Scene“ in den „Scene-Tree“ schauen, falls ihr nicht sicher seid. Das ausgewählte Objekt „Text“ ist blau markiert, falls es selektiert ist.



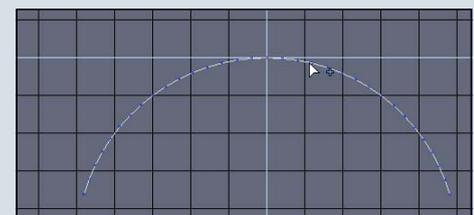
47. In den Symbolleisten oben im Programmfenster auf den Karteireiter „Utilities“ klicken:



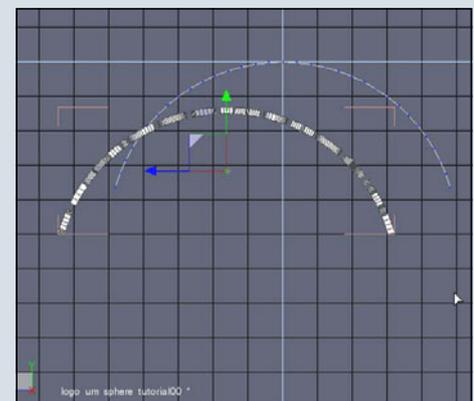
48. Auf das Tool „Bend“ klicken:



49. Im Arbeitsfenster auf das „Segment“-Objekt klicken

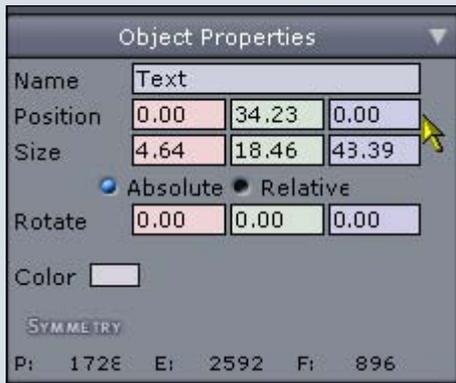


50. Na endlich!

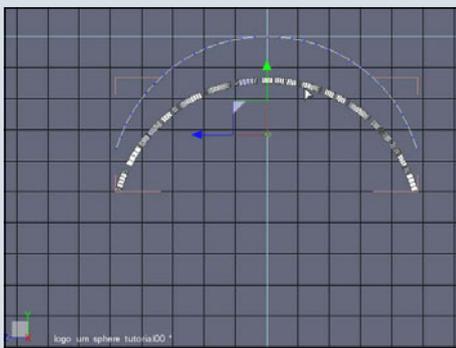


51. In den „Object Properties“ unter „Position“ den Wert „0“ in der Z-Achse (blau) eingeben und mit „Enter“ bestätigen, um unser

„Text“-Objekt mittig auszurichten.



Ergebnis:

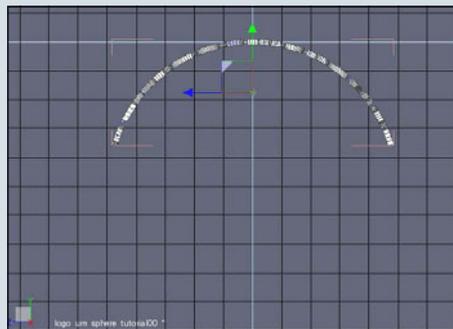


52. Mit der linken Maustaste ein Mal auf den grünen Pfeil klicken (dadurch wird das Verschieben des Objekts auf die Y-Achse beschränkt und man kann das Objekt nicht versehentlich in irgendeine komplett andere Richtung verrutschen) und die Maus (ohne Verwendung einer Maustaste) langsam nach oben ziehen, um das „Text“-Objekt am „Segment“-Objekt auszurichten. Probiert einfach mal aus, was passiert, wenn ihr die Maus nach oben, unten, rechts und links bewegt. Solange ihr nicht noch mal auf die linke Maustaste klickt, bleibt die Bewegung auf die Y-Achse beschränkt und das „Text“ Objekt bewegt sich nur nach oben oder unten.

53. Wenn die gewünschte Position erreicht ist, ein Mal auf die linke Maustaste klicken, um das „Text“-Objekt an dieser Stelle zu fixieren. Wie ihr unten sehen könnt, habe ich das „Text“-Objekt genau vor dem „Segment“-Objekt in Position gebracht. Wenn an dieser Stelle

das „Text“ Objekt zu weit gebogen ist (oder nicht weit genug), steht zu viel vom „Segment“-Objekt über, d.h. die Objekte sind nicht deckungsgleich. Dann müssen wir zum Schritt 40. zurückkehren und mit einer anderen Anzahl von Edges einen neuen Versuch starten.

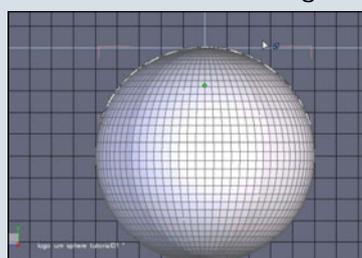
Noch mal zu Erinnerung: Hinweis: Weist der Text nach der Deformation eine größere Biegung auf als das Segment, waren zu viele Edges des „Segment“-Objekts selektiert (der weiter oben erwähnte Orientierungswert in der Y Achse war zu groß). Ist die Biegung des „Text“-Objekts flacher als die des „Segment“-Objekts, waren nicht genug Edges ausgewählt (der Orientierungswert im Feld der Y-Achse war zu klein).



54. Unter „Scene“ im „Scene-Tree“ auf das Auge neben der „Sphere“ klicken, um unsere Kugel wieder sichtbar zu machen.



55. Die Position der Schrift war bei mir noch nicht ganz perfekt, also habe ich das „Text“-Objekt noch um eine Winzigkeit nach unten verschoben, bis es ungefähr so aussah:



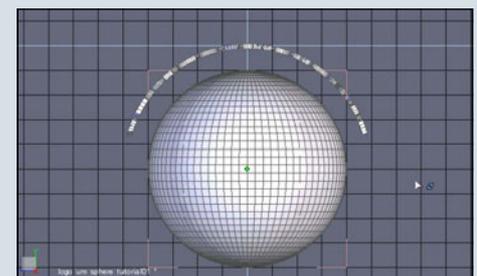
56. Damit das „Text“-Objekt nicht ganz so auf der Sphere klebt, klicken wir unter „Scene“ im Karteireiter „Scene Tree“ auf die „Sphere“, um sie auszuwählen ...



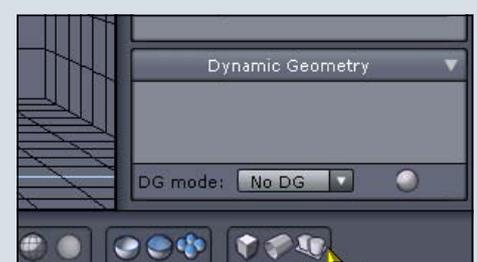
57. und skalieren die „Sphere“ anschließend in den „Object Properties“ in der Zeile „Size“ auf allen Achsen nach unten, also in allen drei Achsen-Feldern den alten Wert (bei mir „50“) mit „40“ überschreiben und dies mit der „Enter“-Taste bestätigen:



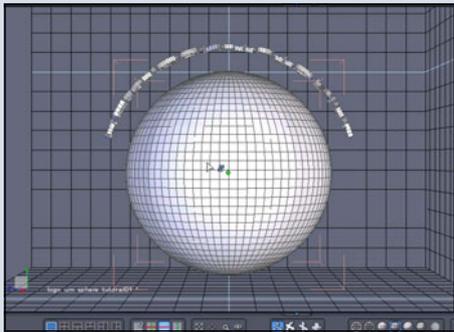
58. Jetzt sieht das ganze so aus:



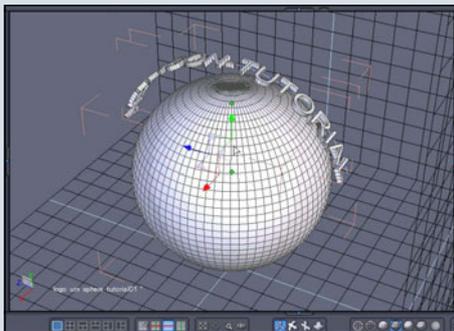
59. Unten im Programmfenster auf das Icon ganz rechts klicken, um aus der orthogonalen in die perspektivische Ansicht umzuschalten.



60. Das Drücken der Taste „0“ auf dem Nummernblock bringt uns dann in die folgende Ansicht:



61. Im Arbeitsfenster die „Alt“-Taste drücken und halten, die linke Maustaste klicken und halten, und die Maus langsam ziehen, bis ungefähr folgendes zu sehen ist:



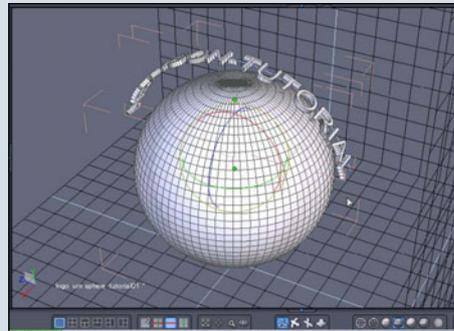
62. Unter „Scene“ den Karteireiter „Scene Tree“ auswählen, die „Shift“-Taste drücken und halten, und mit der linken Maustaste ein Mal auf „Sphere“ und ein Mal auf „Text“ klicken, um die beiden Objekte auszuwählen.



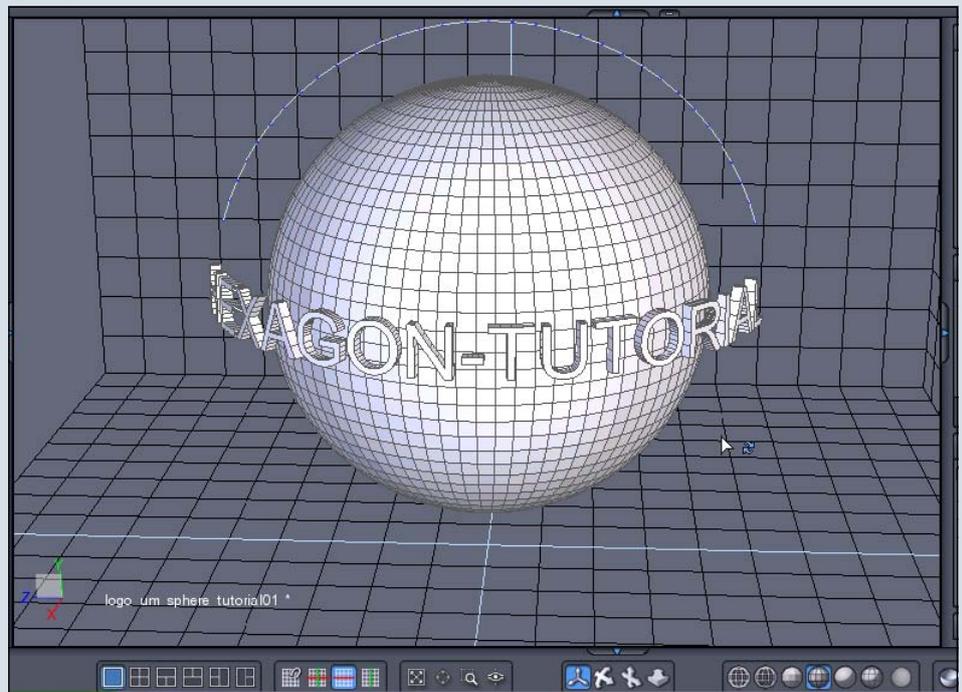
63. Im „Manipulator“-Menü auf den „Rotate Manipulator“ klicken.



64. Im Arbeitsfenster sollten jetzt nicht mehr die drei Pfeile, sondern drei Kreise sichtbar sein, die den „Rotate-Manipulator“ darstellen:



65. Mit der linken Maustaste ein Mal auf den blauen Kreis (Z-Achse) klicken, um die Rotation auf die Z-Achse zu beschränken, dann die Maus langsam nach unten ziehen. Jetzt noch zusätzlich die „Shift“-Taste drücken und halten, damit die Rotation in exakten 45-Grad-Schritten erfolgt. Die Maus langsam weiterziehen, bis das „Text“-Objekt und die „Sphere“ um 90 Grad gedreht sind (das kann ein bisschen ruckeln; keine allzu heftigen Bewegungen mit der Maus machen):



66. Fertig! Für das Bild oben habe ich die Sphere noch einmal selektiert und wieder um 90 Grad zurückgedreht, so dass die ursprüngliche Oberseite auch wieder oben ist. Es war leichter,

beide Objekte zu rotieren und eines wieder zurückzurotieren, als das Logo alleine zu rotieren und dann im Verhältnis zur Sphere komplett neu positionieren zu müssen.

67. Wenn ihr wollt, könnt ihr jetzt noch das „Segment“-Objekt löschen, das brauchen wir nicht mehr. Spätestens vor dem Exportieren in ein anderes Programm wie Bryce sollte es entfernt werden, damit es nicht versehentlich mit exportiert wird.

Ich hoffe, das Tutorial hat ein wenig Spaß gemacht.

Ihr könnt euch natürlich gerne mit Fragen an mich wenden oder Kritik, Anregungen, Änderungen, Verbesserungsvorschläge etc. posten.

Über Feedback würde ich mich freuen.

Tutorial by
Wolfgang Rode
a.k.a. contrafibularities
2006©

Webseiten-Tipp

www.mayang.com/textures/ -> Texturen in Hülle und Fülle

Auf der Seite <http://www.mayang.com/textures/> bekommt man ein großes Angebot verschiedenster Texturen. Eigentlich für jeden vorstellbaren Bereich ist dort was dabei.

Hier sieht man nun die Thumbnails der angebotenen Bilder, die in sehr hohen Auflösungen vorhanden sind (1600x1200 bis 2560x1920), also genau das, was man für Rendering-Bilder braucht.

Wichtig wäre noch zu erwähnen, dass man höchstens 20 Texturen pro Tag herunterladen kann. Was man aber einfach durch ändern der IP (aus dem Netz raus und wieder rein) umgehen kann. ;-)

Wer allerdings sehr viele der Texturen braucht, der sollte sie dann doch kaufen. Es gibt das ganze Paket als DVD für 35€.

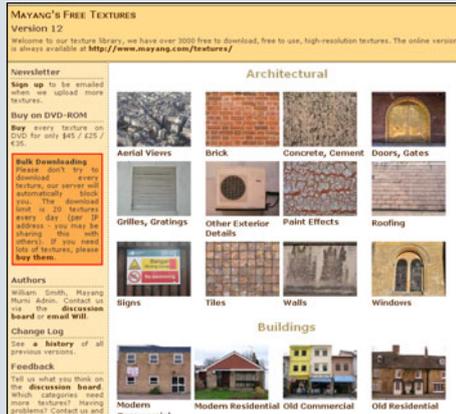
Man kann die Texturen also auch direkt herunter laden und sie als .bmp abspeichern, aber leider ist bei den heruntergeladenen Bildern auch eine Signatur unten links vorhanden. Diese kann man aber leicht mit jedem besseren Bildbearbeitungsprogramm wegschneiden.

Die Texturen sind frei verwendbar, auch für kommerzielle Nutzung.

Nur weiterverkaufen darf man sie natürlich nicht.

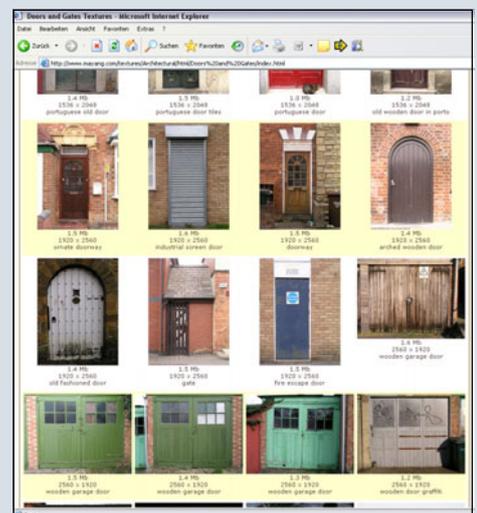
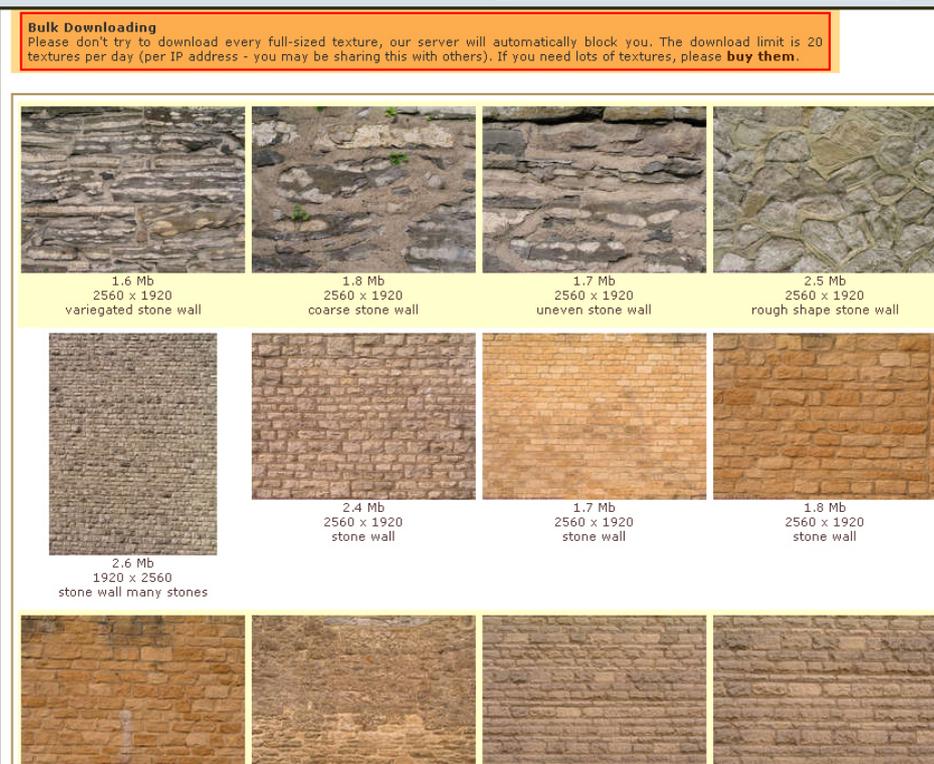
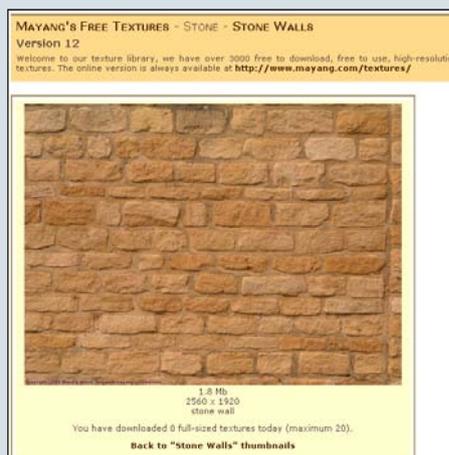
Fazit: Wer einzelne Texturen in hoher Auflösung braucht, für den ist die Seite wohl eine gute Adresse. Selten bekommt man Bilder mit einer so großen Auflösung gratis.

[Wen]



Nicht nur reine Objektfotos, sondern auch andere Texturen, mit denen man Objekte in eigenen Bildern überziehen kann. Aus den verschiedenen Bereichen sucht man sich aus zu welchem Thema man nun eine Textur braucht. Dann kommt man zur Auswahl der Texturen dieses Bereiches.

Es ist zwar leider zu bemerken, dass die meisten der Texturen nicht nahtlos kachelbar sind, aber das stört bei der Größe der Bilder oft nicht so sehr. Hat man nun ein passendes Thumbnail gefunden, so klickt man drauf und erhält eine größere Ansicht der Textur.



Loft-Nurbs Tutorial

Erstellen eines Handteils für eine elektrische Zahnbürste in C4D

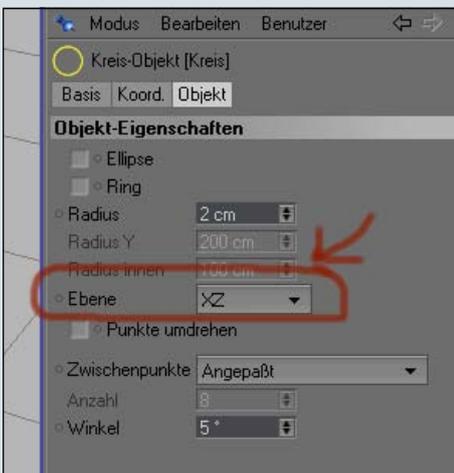
Mit diesem Tutorial möchte ich auf einfache Weise mal aufzeigen, wie schnell mittels Loft-Nurbs ein Objekt erstellt werden kann. Es handelt sich hierbei um ein aus dem Kopf modelliertes Handteil einer elektrischen Zahnbürste. Es kommt dabei nicht darauf an, eine korrekte Größe und Dimension dieser nachzubilden, als viel mehr darum, aufzuzeigen, dass so etwas auch ohne Poly-by-Poly oder Boxmodellierung möglich ist.

Um noch etwas vorweg zu nehmen, dieses Tutorial soll nur einen Anstoß bieten, wie an so eine Aufgabe herangegangen werden könnte, von daher sind Größenangaben nicht ausschlaggebend und entfallen. Ich selbst habe dieses Tutorial beim Handteil mit einer Dicke/einem Durchmesser von 2 cm erstellt.

So, fangen wir gleich mal an:

Der Kreisspline

Als erstes nehmen wir einen Kreisspline, da dieser am besten die runde Grundform des Handteils widerspiegelt, die wir erstellen möchten, und legen diesen auf die XZ-Ebene.

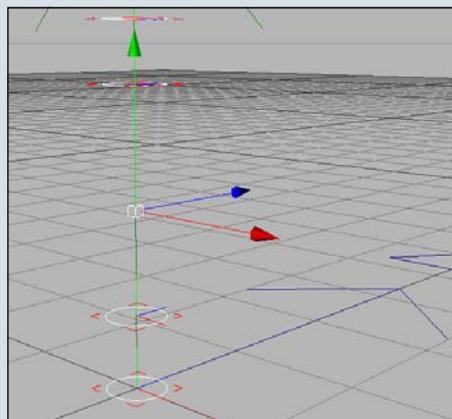


Wir markieren den Kreisspline im Objektmanager und mit der Tas-

te STRG + einem Klick der linken Maustaste erzeugen wir drei weitere Kopien.



Die Ansicht „Zentralperspektive“ sollte nun so aussehen:



Die Abstände der einzelnen Ringe ist an sich egal und geben die Höhe des Handteils wieder. Solange das ganze nicht „Verbunden“ wird, kann die Höhe immer wieder verändert werden.

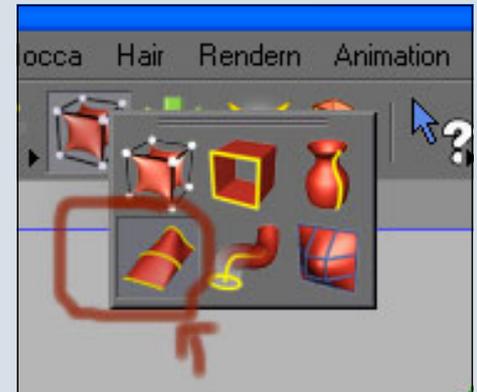
Ich denke, eine Höhe von 15 cm ist ok. und dann kommen nachher nochmals ca. 2,5 cm hinzu für den Aufsatz für die Bürste.

So, aber wie bekommen wir nun die Hülle um die Kreissplines? Ganz einfach, wir werden alle vier Kreissplines in ein Loft-Nurbs verschieben!

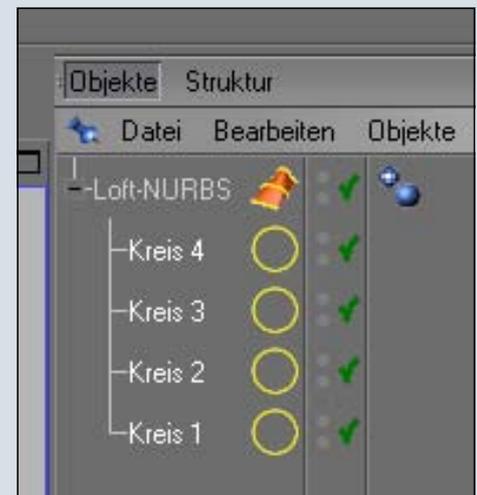
Das Loft-NURBS

Als erstes erzeugen wir ein neu-

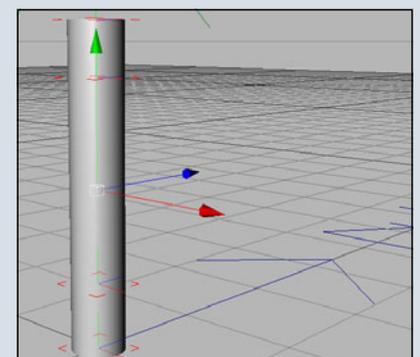
es Objekt -> ein Loft-Nurbs.



Dieses erscheint dann auch im Objektmanager und wir ordnen unsere vier Kreissplines diesem Loft-Nurbs unter. Dazu markieren wir im Objektmanager alle vier Kreissplines und schieben sie mit aufsteigender Wertigkeit von unten beginnend (Kreis1, Kreis2, usw.) in das Loft-Nurbs.



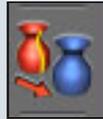
Wenn wir nun erneut in unsere Zentralperspektive schauen, haben wir bereits einen schönen Körper erstellt! Einfach und schnell oder?!



Da die Handteile aber meist nicht so langweilig geformt sind, werden auch wir es etwas abändern.

Konvertieren und Punkte verschieben

Zuerst werden wir etwas Schwung reinbringen. Dies bedeutet, wir werden den untersten Kreisspline (Kreis 1) zunächst konvertieren (Taste „c“ drücken), oder dies geht auch über diesen Button:



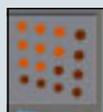
Wir erinnern uns, die Reihenfolge der Kreissplines in dem Loft-Nurbs war sehr wichtig. Zum einen, weil sich das Loft-Nurbs danach Stück für Stück aufbaut (also wenn Kreis 1 kommt und dann Kreis 4 würde es Probleme mit dem Mesh geben) und zum anderen ist bekannt, welches Kreisspline denn nun verändert werden muss.

Wir wählen im Objektemanager den Kreisspline (Kreis 1) aus und konvertieren diesen durch Drücken der Taste „c“. Und im Objektemanager erscheint der Kreisspline wie folgt:

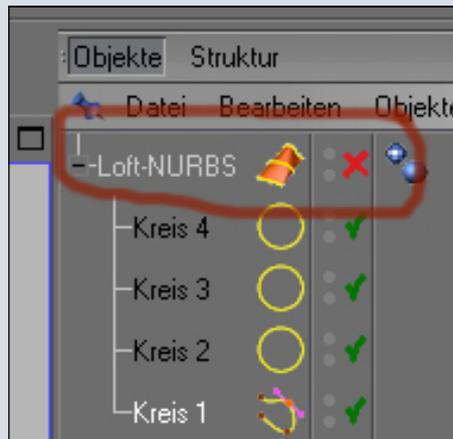


Jetzt ist es auch möglich, auf die einzelnen Punkte des Kreissplines zuzugreifen und damit dessen Form zu verändern.

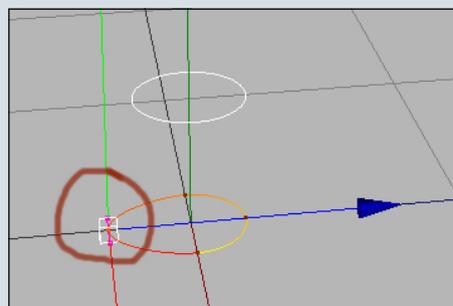
Dazu wechseln wir über den Button „Punkte bearbeiten“ in den Punkte Modus.



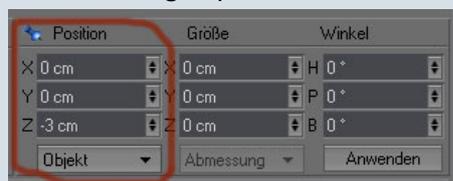
Anschließend lässt sich jeder Punkt anwählen. Um den Punkt aber auch gut anwählen und erkennen zu können, werden wir das Loft-Nurbs kurz abschalten um besser sehen zu können. Dies passiert erneut im Objektemanager. Dort befindet sich hinter dem Objekt ein grüner Haken, wenn dieser angeklickt wird erscheint stattdessen ein rotes „Kreuz“.



Nun liegen die Punkte des Kreissplines frei und können angewählt werden.



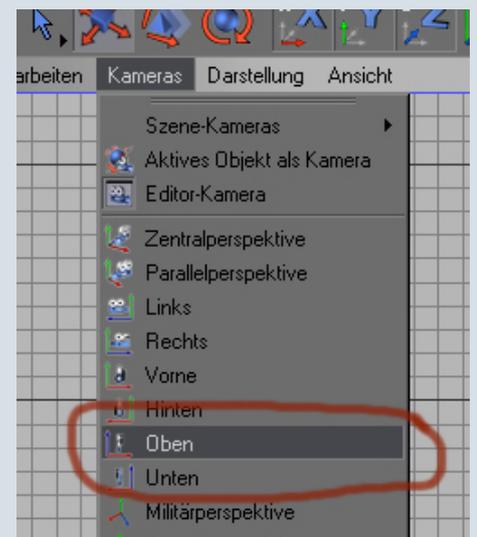
Da keine Verschiebungen der Objekte vorgenommen wurden und daher alle Punkte am Koordinatenursprung liegen, können wir den markierten Punkt auf etwa - 3 cm in Z-Richtung verschieben. Oder dies kann auch über direkte Eingabe im Koordinatenmanager passieren.



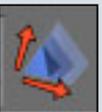
Die meisten Handteile (meines Kenntnisstandes nach) haben entweder mittig oder nach hin-

ten versetzt die Erhöhung, wo die Bürste drauf gesteckt werden kann. Dies machen wir gleich mit und markieren im Objektemanager auch gleich den obersten Kreisspline (Kreis 4).

Der nächste Schritt ist nun der Wechsel in die Ansicht -> „Oben“. Dies kann einfach durch Drücken der Taste „F2“ passieren. Oder auch über das Ansichtsmenü „Kameras/Oben“.



Nachdem nun die Ansicht „Oben“ aktiv ist, wird der Kreisspline (Kreis 4) skaliert. Dazu ist es wichtig, den Skalieren-Button zu drücken.



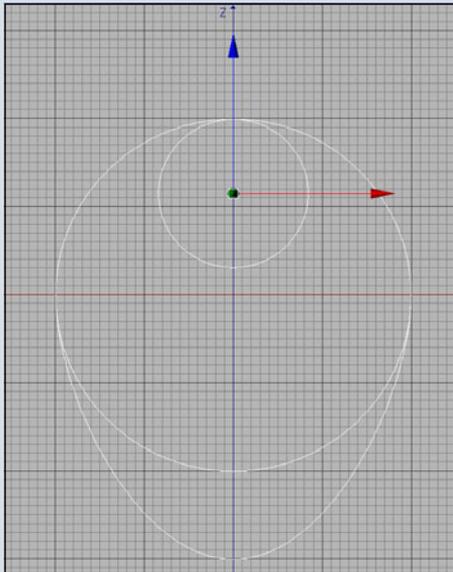
Nun erscheinen in der Ansicht drei Hebel, mit denen lässt sich nun der Kreisspline größer oder kleiner skalieren. Für unsere Zwecke skalieren wir diesen kleiner.

Anschließend schieben wir diesen nach hinten, da ich möchte, dass die Bürste hinten aufgesteckt wird. Aus dem kleinen Kreisspline extrudieren wir nachher die Halterung für die Bürste. Bevor wir aber den Kreisspline jetzt verschieben können, müssen wir das Werkzeug wechseln.

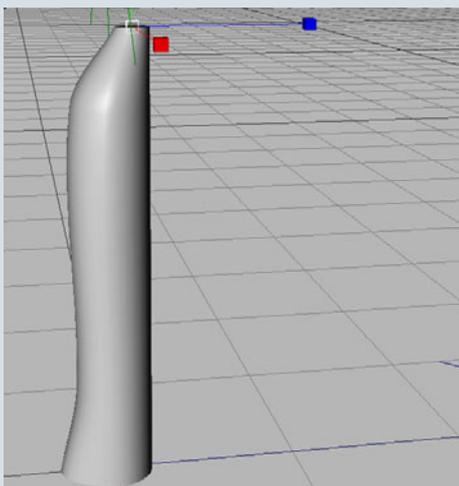
Von Skalieren auf Verschieben. Also den folgenden Button drücken.



Nun sollte es in der Ansicht „Oben“ wie folgt aussehen:



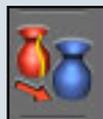
Wenn nun in die Ansicht „Zentralperspektive“ gewechselt wird (Taste „F1“), sollte folgende Szene erscheinen:



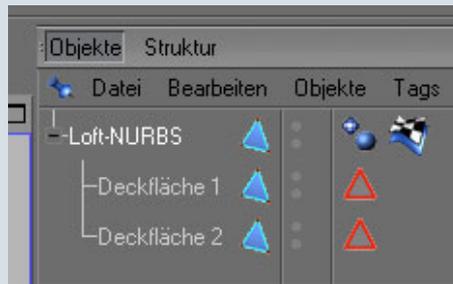
Erinnerung: Kleines Kreuz im Objektemanager hinter dem Loft-Nurbs wieder durch Draufklicken in einen grünen Haken verwandeln!

Wie bereits erwähnt, wollen wir weiter am Modell arbeiten und auch noch eine Halterung für die Bürste entwickeln. Dazu werden wir das gesamte Modell nun konvertieren, damit es möglich wird, auf Polygon- und Punkteebene an dem Handteil zu zugreifen.

Nun das Loft-Nurbs im Objektemanager auswählen und die Taste „c“ zum Konvertieren drücken oder auch den Button:



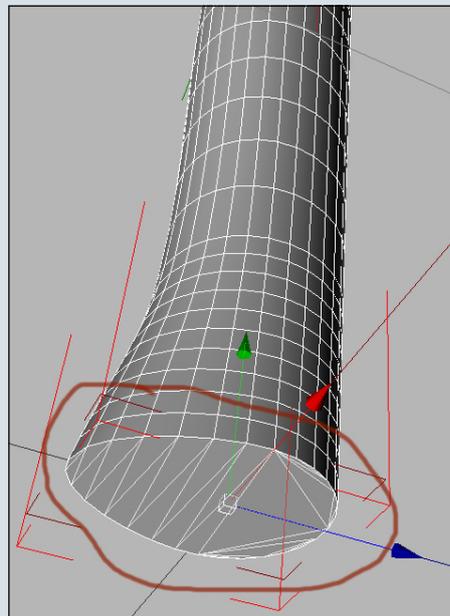
Nun sieht der Objektemanager so aus:



Die Deckflächen

Die Deckflächen sind die „Deckel“ des Loft-Nurbs bzw. des Handteils oben und unten.

Werfen wir mal einen Blick darauf:

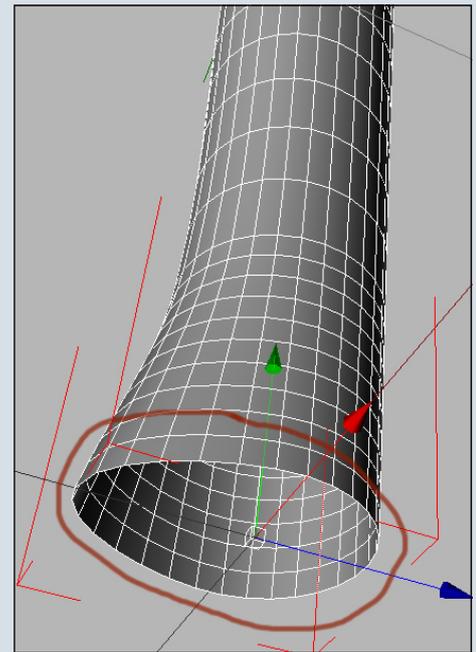


Was wir da nun sehen gefällt uns nicht, denn erstens ist es kein schönes Mesh und zweitens möchten wir da ja noch weitere Änderungen vornehmen, die so nicht funktionieren werden. Daher werden wir die Deckflächen im Objektemanager selektieren und mit der Taste „Entf“ löschen, damit der Objektemanager so aussieht:



Wenn nun das Objekt in der zentralperspektivischen Ansicht anschauen, fehlen nun die

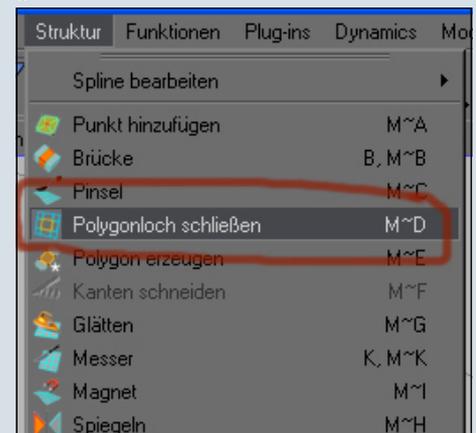
„Deckel“.



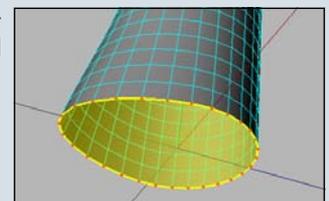
Um nun aber wieder weiterbearbeitbare Deckflächen hinzubekommen, wechseln wir in die Polygonbearbeitung mit dem Polygon-Bearbeiten-Button.



Nun ist es möglich, eine neue Deckfläche einzusetzen. Dazu kommt das Werkzeug „Polygonloch schließen“ zum tragen.

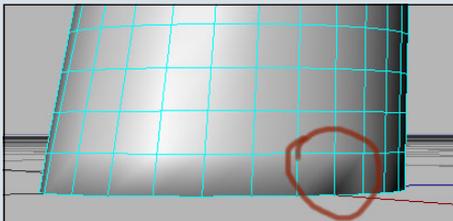


Wird die Maus nun an die Kante des Handteils bewegt, erkennt das Werkzeug das Loch, markiert dieses und auf Linksklick der Maustaste wird das Loch geschlossen.



Selbiges wird auch bei der Deckfläche oben durchgeführt.

Wenn wir uns nun aber die Deckflächen bzw. deren Kanten etwas genauer anschauen, sehen wir, etwas Hässliches. Die Polygone an den Kanten haben sich etwas „verändert“.



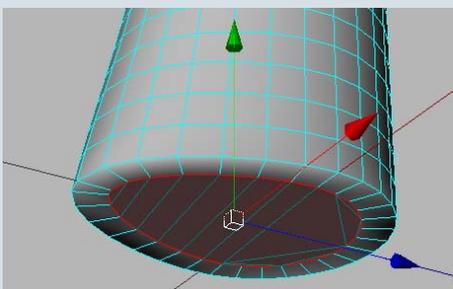
Dies ist etwas Unsauberes, aber kein Problem. Es muss ja ohnehin auf der unteren Deckfläche etwas geben, das das Handteil auf das Netzteil setzt. Mit etwas Extrudieren ist dies schnell behoben.

Extrudieren

Als erstes werden wir das Polygon selektieren (also die untere Deckfläche auswählen). Dies passiert, indem wir das Selektionswerkzeug auswählen.



Anschließend wählen wir das Werkzeug „Selektierte Flächen nach innen extrudieren“ aus und ziehen bei gedrückter, linker Maustaste nach links. Die ausgewählte Polygonfläche verkleinert sich.

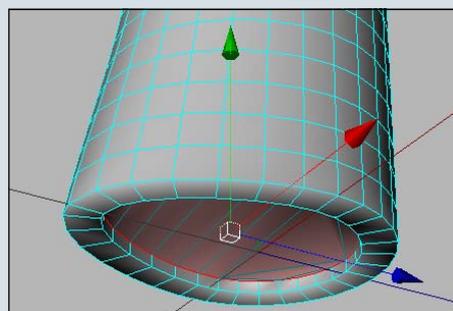


Wir extrudieren nach innen wie gewünscht. Anschließend sollte da ja dann auch ein „Loch“ entstehen, damit das Handteil auf der Stromversorgung Platz finden kann. Dies wird durch das „Extrudieren“ erreicht. Dieses

Werkzeug erhält man durch Drücken der Taste „d“ oder über den Extrudieren-Button.

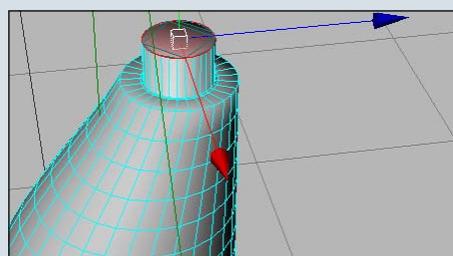


Nun kann über Ziehen der Maus oder durch Eingabe im Werkzeugmanager des Extrudieren-Werkzeugs das Polygon nach oben geschoben werden, so dass ein Loch für die Stromversorgung entsteht. (Offset bitte nach Geschmack an Wert variieren).

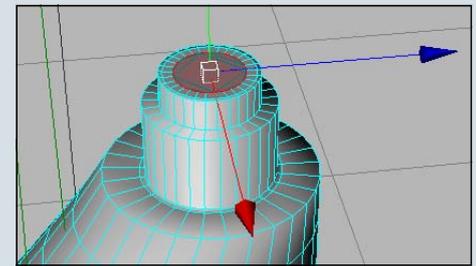


Nun müssen wir uns der oberen Deckfläche widmen. Dort sollte ebenfalls schon das entstandene Polygonloch geschlossen worden sein.

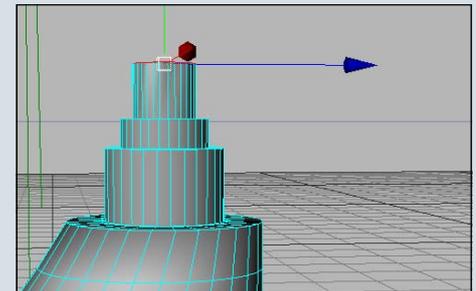
Auch dort wird das selektierte Polygon etwas verkleinert mit dem „Innen Extrudieren“-Werkzeug (Taste „i“). Anschließend wird das nach innen extrudierte Polygon nach oben extrudiert mit Hilfe des „Extrude“-Werkzeugs (Taste „d“).



Anschließend erfolgt ein erneutes „innen extrudieren“, „extrudieren“ und wieder „innen extrudieren“.



Nach erneutem „Extrudieren“ ergibt sich nun folgendes Bild:



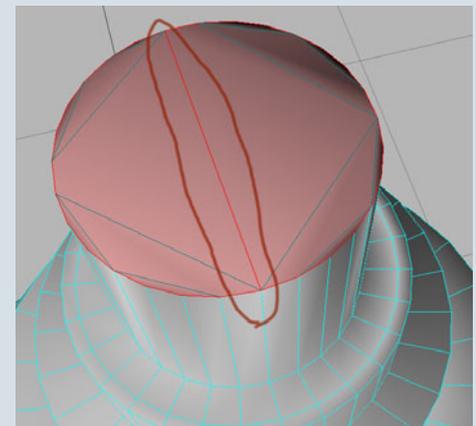
Wenn wir nun ganz genau die Halterung eines originalen Handteils für die Bürste anschauen, erkennen wir, dass der obere Teil aus Metall ist und auch dort die eine Hälfte höher als die andere ist. Dies bedeutet, dass die letzte extrudierte Rundung geteilt werden muss.

Das Messer

Dies wird durch einen Schnitt in der Mitte des Polygons durchgeführt. Dazu nehmen wir das Messer-Werkzeug (Taste „k“).

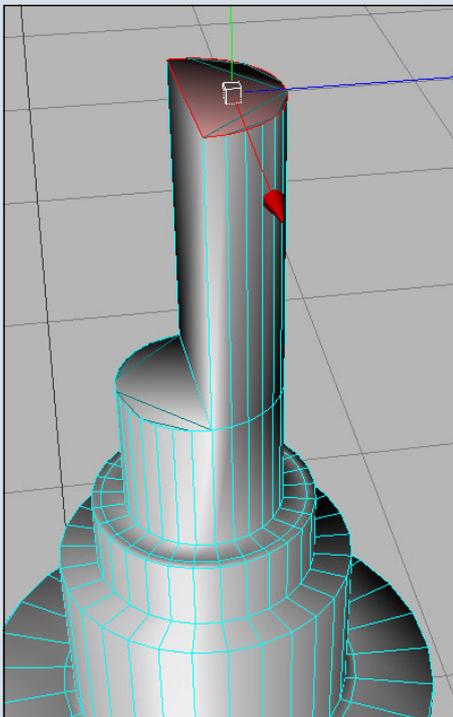


Nun wird das Polygon damit in der Mitte durchgeschnitten.



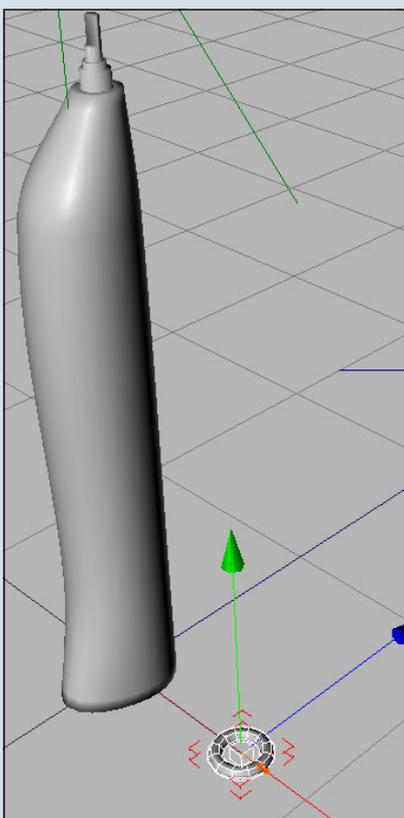
Nachdem nun der Schnitt erfolg-

reich platziert wurde, wird das eine Polygon markiert und nach oben extrudiert.



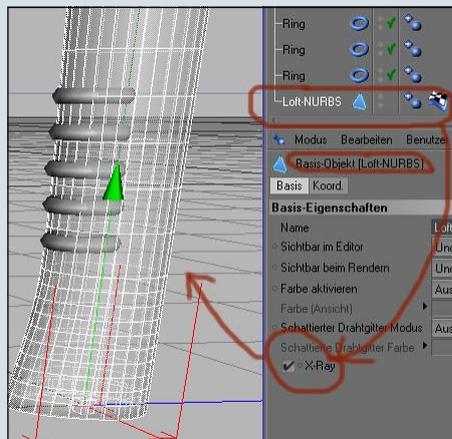
Ringe (Gummigriffe)

Damit noch etwas mehr Optik mit in das Modell kommt, werden wir ein paar griffige Gummihalierungen einbauen. Dies sind im Grunde nur ein paar Ring-Objekte, die entsprechend skaliert und platziert werden.



Damit die Ringe nicht zu polygonlastig werden, habe ich deren Segmente-Ring auf 12 und die Segmente-Rohr auf 6 runtergedreht. Anschließend sind sie dann in ein Hyper-Nurbsobjekt gewandert.

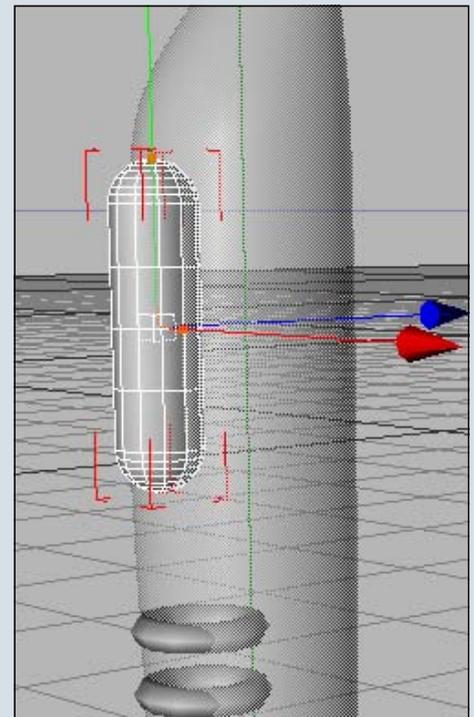
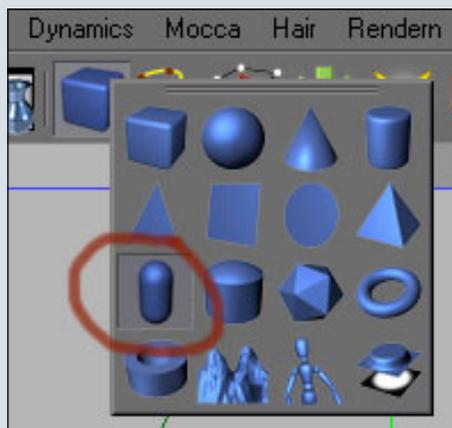
Die Ringe wurden auf eine passende Größe skaliert und im Handteil korrekt platziert. Dafür habe ich das Handteil auf X-Ray geschaltet. Dies bedeutet, das Handteil wird im Editor durchsichtig und es besteht daraufhin die Möglichkeit, Objekte im Inneren zu sehen und zu verschieben.



ben. Aber etwas fehlt immer noch ... richtig, der Ein- und Aus-Schalter!

Das Kapselobjekt

Dazu habe ich ein Kapsel-Objekt verwendet, skaliert und positioniert. Ich habe das Kapselobjekt deshalb gewählt, da ich mir vorstellen kann, wenn die Mitte enger skaliert wird, einen schönen passenden Knopf als Kippschalter zu erhalten.

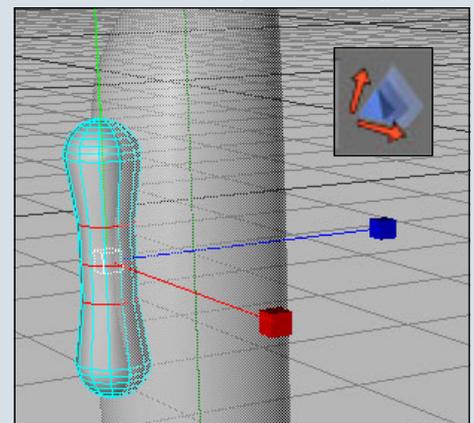


Nun wurde die Kapsel ebenfalls konvertiert (Taste „c“), damit sie weiter im Polygon-Modus bearbeitet werden kann. Ich möchte den mittleren Teil verengen.

Dazu wechseln wir in den Kanten-Modus und selektieren von der Kapsel die inneren, runden Kanten.

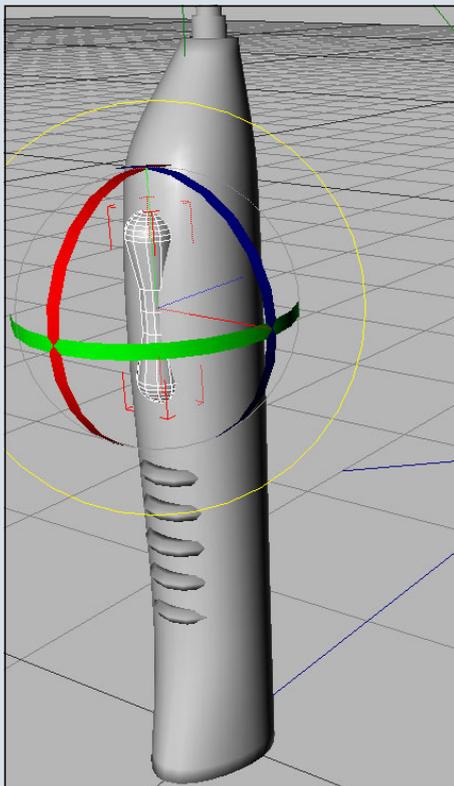


Also wurde anschließend mit „Skalieren“ der mittlere Teil der konvertierten Kapsel verengt.

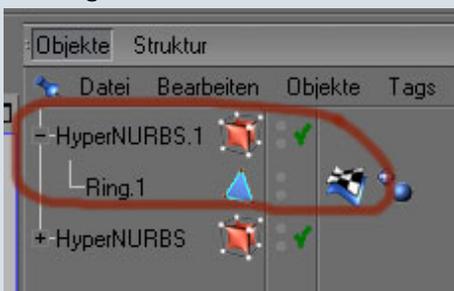


Nachdem der Schalter nun seine Position und Skalierung erhalten hat, wird dieser noch etwas rotiert (Rotations-Werkzeug), damit der obere Knopf als Einschaltknopf etwas mehr rausschaut.



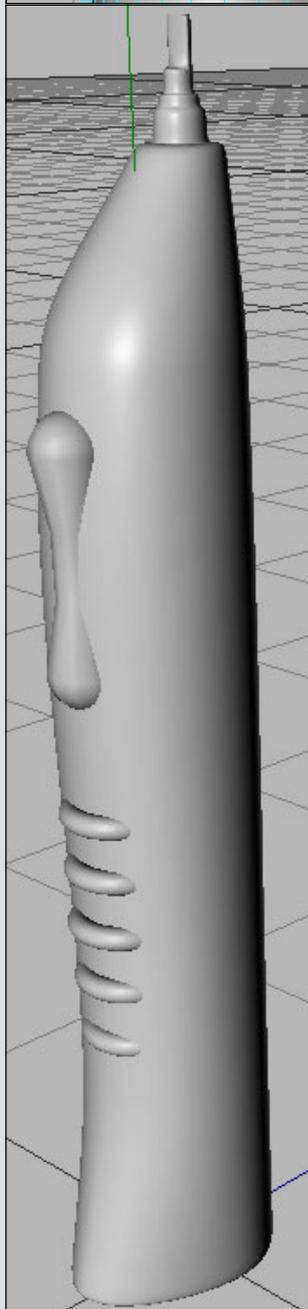
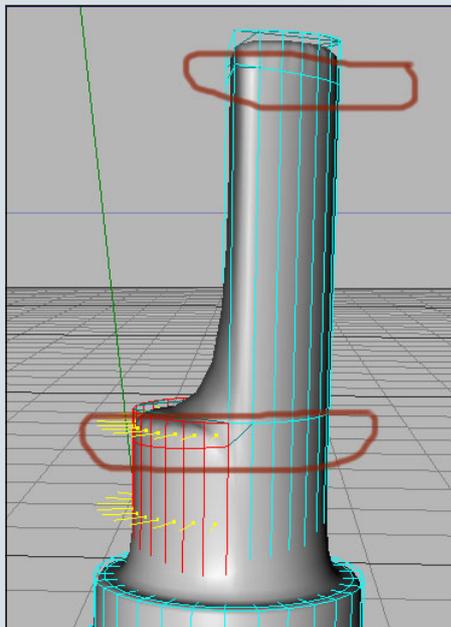


Um nun etwas mehr Struktur rein zu bringen, wurden die Ringe ebenfalls konvertiert (Taste „c“) und verbunden. Dies passiert, indem im Objektmanager alle zu verbindenden Objekte gleichzeitig markiert werden und dann im Objektmanager das Menü „Objekte/Verbinden“ aufgerufen wird. Anschließend wird das Objekt einem Hyper-Nurbs untergeordnet.



Auch die Kapsel und das Handteil wurden einem Hyper-Nurbs untergeordnet. Was allerdings dazu geführt hat, dass die obere Bürstenhalterung (Metallteil) zu rund wurde.

Um dieser Sache wieder entgegen zu wirken, werden jeweils oben Schnitte mit dem Messer (Taste „k“) wie zu sehen durchgeführt.



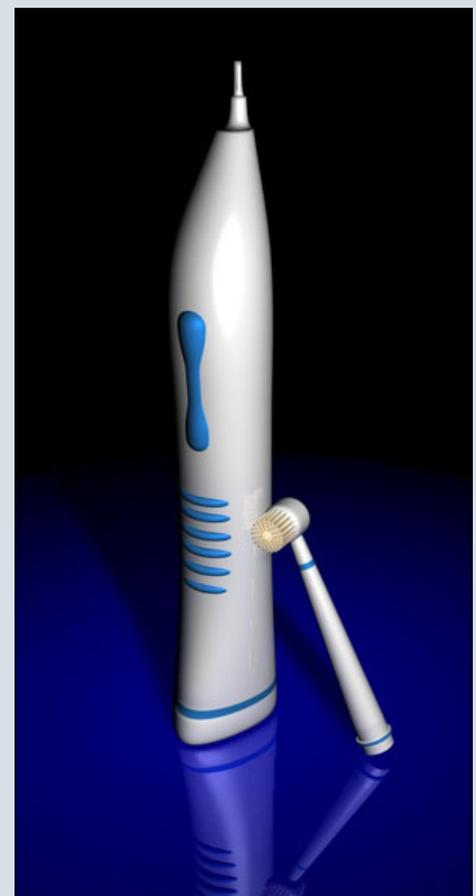
Nun sind wir am Ende dieses Tutorials angelangt und das Handteil sollte in etwa aussehen, wie auf dem länglichen Bild links neben diesem Text.

Ich hoffe, es hat Spaß gemacht und auch etwas Lehrreiches mit sich gebracht.

Wenn Lust besteht, dann kann ja mit Texturen die Sache noch wesentlich verschönert werden. Wer möchte, kann natürlich auf die gleiche Art (Loft-Nurbs/Extrudieren) auch eine Bürste dazu basteln.

Das ganze ist aus der Idee eines Speedmodellings geboren worden. Aber ich hoffe, trotzdem alles so genau und vollständig wie möglich erklärt zu haben.

Am Ende nochmals mein Abschlussbild.



Viele Grüße
Euer 3dps-Team
Wolfgang aka (wal)

Vielen Dank an wal für dieses Tutorial. Die Szenendatei und alle Screenshots wie immer im Bonus-Download zur AR (siehe Seite 2).

[DJB]

Zu guter letzt...



Impressum

Kontakt:

Active Rendering
www.activerendering.de
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@activerendering.de
Tel./FAX: 05753/961145

Redaktion:

Herausgeber, Chefredakteur
und V.i.s.d.P.:
Sascha "djblueprint" Hupe [DJB]
Redakteure:
Stefan "Zuzler" Kübelsbeck [ZUZ]
Werner "wenne" Gut [WEN]
Markus "Psychoraner" Gribhofer [PSY]
Korrektur:
Mag. Sabine Hajostek „esha“ [ESH]

Layout Titelseite by PSY unter Verwendung der Bilder „glue“ und ,
Bild auf Titelseite von Thilo Blochmann

Layout by DJB
(C) 2006 by www.activerendering.de
Das Bryce-Board und AR werden

Infokasten

Die nächste AR (Ausgabe 04/2006) erscheint voraussichtlich Ende Juni 2006.

Ältere Ausgaben der AR können im Archiv unter www.activerendering.de auch noch nach erscheinen einer neuen Ausgabe bezogen werden.

Wenn ihr keinen Veröffentlichungstermin verpassen wollt, dann abonniert unseren [kostenlosen Newsletter](#).

Die AR ist ein kostenloses eZine. Wenn ihr uns unterstützen möchtet, so könnt ihr dies durch Buchen von Werbeanzeigen oder eine freiwillige Spende gerne tun! Für weitere Informationen schreibt eine eMail an info@activerendering.de.



Hinweise

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, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers verboten!

Alle Rechte vorbehalten!

Wenn ihr Dritte auf die AR aufmerksam machen wollt, könnt ihr gerne auf unsere Internetadresse <http://www.activerendering.de> verweisen.

Alle in den Artikeln erwähnten Produkt- oder Firmennamen sind Marken oder eingetragene Marken oder geschützte Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

ActiveRendering ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit von Anzeigen und übernimmt keine Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.

Mit der Einsendung von Beiträgen erklärt sich der Einsender mit einer unentgeltlichen Veröffentlichung Einverstanden. Die Redaktion behält sich Kürzungen und/oder Anpassungen aus Layouttechnischen Gründen vor. Es besteht kein Anspruch auf Veröffentlichung.

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