

Rendering

Tutorial in dieser Ausgabe:

- Poserfiguren in **Vue d'Esprit 5**

- realistische Wellen in **Bryce**

- mehrere Figuren
in einer **Poser**szenen



- **Hexagon** Tutorial für Anfänger (1)

Reviews über:



Xfrog Plants DVDs 2.0

Eye Candy 5 Serie

MojoWorld 3 Pro

und einige mehr!



Download
des
Monats

Geniale Speedyacht von **crazy43d** für C4D!



Dieses mal im
Interview:
"Anders Lejczak & Fredi Voss"

Editorial

Hallo zur neuen Ausgabe der ActiveRendering! Wir haben den Umfang noch einmal ein wenig gesteigert und so findet ihr auf 74 Seiten Tutorials, Reviews, Tipps & Tricks rund um 2D/3D Bildbearbeitung. Dabei diesmal auch der Beginn von zwei regelmäßigen Kurztipp-Reihen für Cinema 4D und Bryce: blackdot's Mini-Tutorials für C4D und Professor Brycesteins Bryce-Secrets.

Und nicht nur bei den Tutorials gibt es in dieser Ausgabe Serienstarts. Auch im Bereich der Reviews steht die 4. Ausgabe ganz im Zeichen von Fortsetzungsartikeln. So widmen wir, beginnend mit dieser Ausgabe, zwei umfangreichen Sammlungen – den

Evermotion Modellen und den XFrog Pflanzen – jeweils eine über mehrere Ausgaben fortlaufende Review-Serie.

Leider gibt es auch „Vermisste“. Aufgrund diverser Umstände sind zwei Tutorial und ein Review, die in der letzten Ausgabe für dieses Ausgabe angekündigt waren (Fortsetzung des Bryce Fass-Tutorial sowie des DAZ|Studio Tutorial), in dieser Ausgabe nicht enthalten. Sie werden aber in der nächsten folgen!

Es gibt also wieder viel Neues zu entdecken und ich bin mir sicher, wir bieten allen Lesern wieder interessanten Lesestoff der auch neugierig auf die kommenden Ausgaben macht. Dort erwarten euch neben Fortset-

zungen, neuen Tutorials und Reviews auch eine neue Review-Rubrik „non graphical“ in der wir ab der AR 5/06 in jeder Ausgabe der AR einen Blick über den Tellerrand werfen und nützliche Programme vorstellen, die primär nichts mit 3D-Design und 2D-Bildbearbeitung zu tun haben.

Ich wünsche euch nun viel Spaß mit der neuen AR und denkt dran – wir freuen uns immer über Feedback!

Euer

DJB luc 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 - auch andere Goodies.

Der Link mit dem ihr an den Bonus-Download kommt lautet:
<http://bonus.activerendering.de>

Die Datei zum aktuellen Heft

heißt AR004_Bonus.rar und ist 10,5 MB groß. Zum entpacken wird ein Programm benötigt, dass RAR-Dateien entpacken kann(z.B. WinRAR).

Viel Spaß damit!

[DJB]

Rubriken

Editorial	Seite 2
Bonus Download	Seite 2
Inhalt	Seite 3
Download des Monats	Seite 12
Downloadtipps	Seite 29
Webseiten-Tipp	Seite 38
Zum guter letzt...	Seite 74
Impressum und Hinweise	Seite 74

Reviews

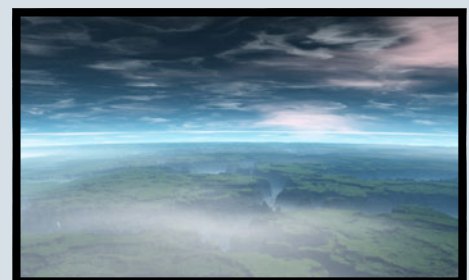
TotalTextures v1 : R2 DVD	Seite 4
Motion gimmick Plugins	Seite 4
MojoWorld 3 Pro	Seite 8
Caustics Generatr 1.4	Seite 18
EyeCandy 5 Serie	Seite 22
Xfrog Plants DVDs	Seite 27
3DKiwi's Bodypaint Tutorial DVD	Seite 30
Comic Book Creator	Seite 35
Toon Transport Bundle	Seite 39
Creature Creator Pro	Seite 56
Evermotion Modelle	Seite 68
Cinema 4D R 9.6 STUDIO-Bundle	Seite 71

Tutorials

Poserfiguren in Vue 5	Seite 5
Professor Brycestein rät... - Teil 1	Seite 11
Corbusier-Stuhl (blackdot-Reihe für C4D)	Seite 16
Wasser- Wellentutorial (für Bryce)	Seite 20
Poser-Szene mit mehreren Figuren	Seite 25
Von A nach B über C (AutoCAD, Cinema, Bryce)	Seite 41
Hexagon Tutorial für Anfänger (Teil 1)	Seite 48

Interviews

Mit Anders Lejczak	Seite 13
Mit Fredi Voß	Seite 32



Total Textures v1 General Textures R2

Ein Quick-Review von Sascha Hupe

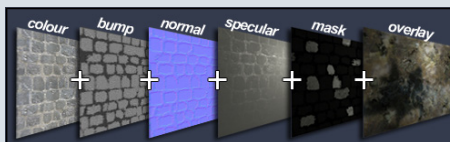
In der letzten ActiveRendering haben wir die komplette Total Textures CD-Sammlung (Vol. 1-15) unter die Lupe genommen und begeistert 10 Punkte und eine Empfehlung ausgesprochen. Doch auch sehr gute Produkte



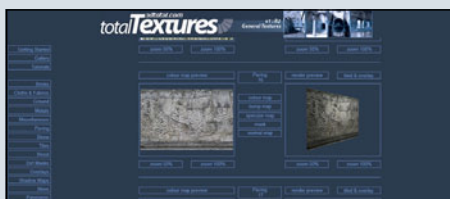
kann man noch besser machen, wenn man sich nicht auf seinen Lorbeeren ausruht. Das beweist 3dtotal

(www.3dtotal.com) mit der überarbeiteten Version des ersten Teils. Es wurde soviel zusätzlicher Content hinzu gefügt, dass nunmehr auf einer CD nicht mehr genug Platz war und auf DVD als Medium ausgewichen werden musste. 3dtotal hat dem V1 R2 General Textures nicht

nur ein neues, noch übersichtlicheres Interface spendiert sondern beim Inhalt kräftig draufgepackt. 38 zusätzliche, neue Colour-Maps. Für jede Textur gibt es nun neben den bisher enthaltenen Colour und Bump-Maps jeweils eine Specular-Map, eine



Normal-Map und eine Mask-Map. Über das Interface sind die einzelnen Maps einer Textur leicht zugänglich und es wird eine Vorschau der gerenderten Textur – auch gekachelt – geboten, so dass man sich sofort einen Eindruck vom Endergebnis ver-



schaffen kann. Erstmals enthalten sind auch 24 sogenannte Overlay Masks, die dazu verwendet werden können, den Kacheleffekt zu reduzieren. Zusätzliche Dirt-Masks, Shadow-Maps sowie exklusive 360 Grad Panorama Skydome-Maps vervollständigen das runde Gesamtpaket.

Die neue Version kostet 46,00 EUR zzgl. Versandkosten. Die Staffelung mit bis zu 25% Rabatt beim gleichzeitigen Bestellen mehrerer Teile gilt auch für die neuen DVDs.

Fazit: Das Update macht ein Spitzenprodukt noch besser. Die uneingeschränkte Empfehlung der Total Texturen bleibt auch für die DVD-Version bestehen.

[DJB]



motion gimmick Plugins

Eine Kurzvorstellung von Sascha Hupe

Im schönen niedersächsischen Osnabrück hat eine kleine Firma mit dem Namen motion gimmick – MediaArt ihren Sitz. Betätigungsfeld ist unter anderem das Programmieren von Plugins für Cinema 4D. Als Flaggschiff kann dabei sicher das Plugin „Add The Sea“ bezeichnet werden, das demnächst in völlig neuer Version als Add-the-Sea2006 erscheinen wird (Review in der AR wird folgen). Bis es soweit ist, habe ich mir einmal die Plugins SplinePack, 3D-Cam und Various angeschaut.

SplinePack ist eine Toolsammlung, mit der man Splines aneinanderhängen, mischen, Objekte daran aufreihen, wachsen und schrumpfen lassen und mehr kann. Unterschiedliche Splinearten nahtlos aneinanderhängen ohne das die einzelnen Splines

ihre charakteristischen Eigenschaften verlieren – mit Spline-Pack kein Problem. Die umfangreiche, 37 Seiten starke Dokumentation erklärt die einzelnen Tools. Das Plugin kostet 30,00 EUR und ist für C4D ab Version 8.5 geeignet.

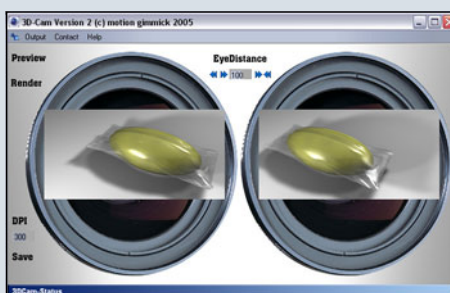
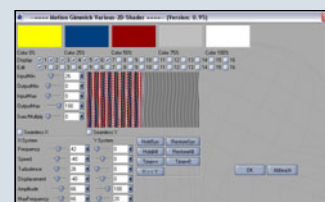
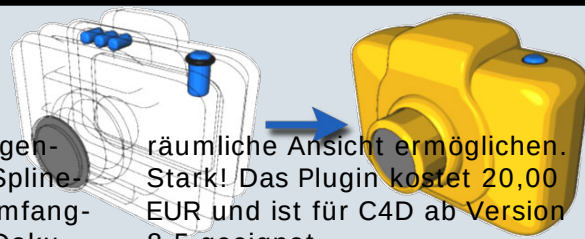
3D-Cam ist eher ein kleines Programm im Programm als ein Plugin und für Freunde der Stereoskopie gedacht. Mit dieser speziellen Renderengine kann man Stereobilder aus jeder beliebigen Szene rendern, die dann unter Verwendung einer 3D-Brille eine

räumliche Ansicht ermöglichen. Stark! Das Plugin kostet 20,00 EUR und ist für C4D ab Version 8.5 geeignet.

Various ist ein Prozeduraler Shadergenerator. Insbesondere psychedelische und abstrakte Texturen werden so zum Kinderspiel. Animierte Texturen sind möglich. Das Plugin kostet 40,00 EUR und ist für C4D ab Version 6.3 (CE) geeignet.

Insgesamt machen diese Plugins einen nützlichen, guten Eindruck. Mehr Informationen, Beispiele sowie Bestellmöglichkeit auf der Homepage von motion gimmick.

[DJB]



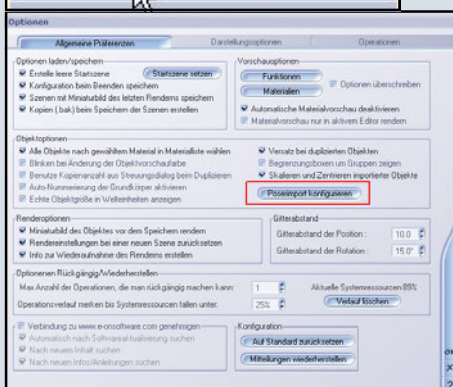
Poserfiguren in Vue5

Ein Tutorial für Vue (Infinite)

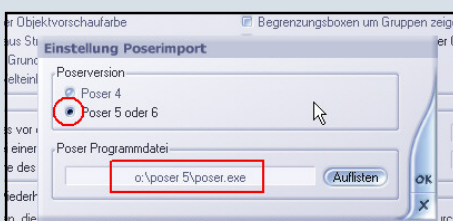
Eigentlich ist es recht einfach Figuren oder Objekte aus Poser in Vue zu integrieren.

Wichtig ist natürlich, dass Vue weiß, wo die poser.exe abgespeichert ist.

Dazu muss man im Menü unter ‚Datei‘ -> ‚Optionen‘ den ‚Poserimport konfigurieren‘.



Dort geben wir an, welche Poser-version man benutzt und wo die poser.exe liegt.

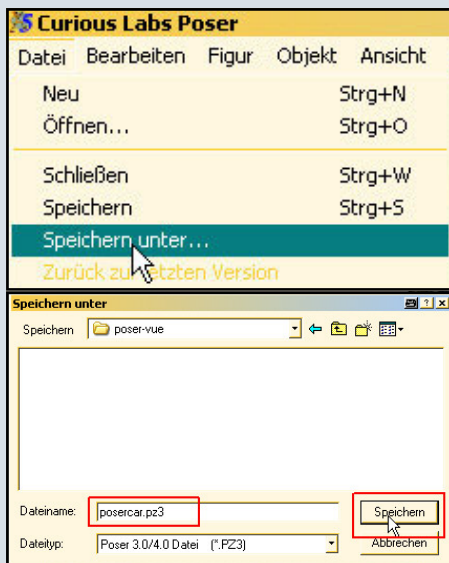


Hat man Vue nun richtig vorbereitet, öffnet man Poser und macht sich seine Figur, oder auch mehrere in einem, zurecht.

Als Beispiel habe ich hier mal ein Auto und den MillenniumDrachen vorbereitet.



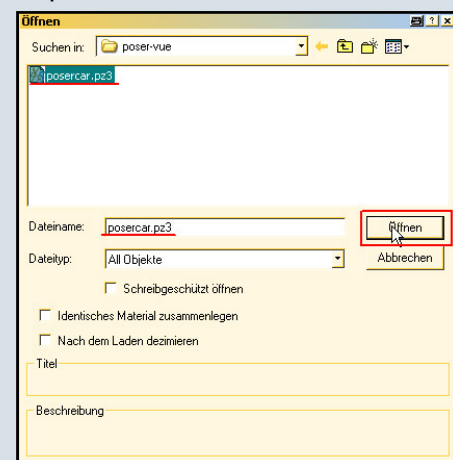
Die ‚Szene‘ speichern wir nun in Poser als .pz3 ab



Wenden wir uns wieder Vue zu! Die in Poser abgespeicherte .pz3-Datei können wir nun ü-

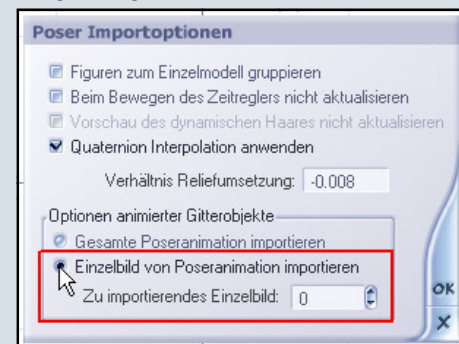


ber ‚Menü‘ -> ‚Datei‘ -> ‚Objekt importieren‘ in Vue öffnen.



Es dauert einige Sekunden, je nach Umfang der .pz3-Datei, bis Vue sie importiert hat. Zwischendurch kommt einmal ein Abfragefenster.

Vue will gleich eine ganze Animationssequenz importieren. Da wir aber nur ein Bild machen wollen beantworten wir die Abfrage folgendermaßen:



Nun dauert es wieder einige Sekunden, bis Vue die Poser-Datei vollends importiert hat.

Wir rücken uns alles zurecht und müssen, nach dem ersten Proberendering, mit Entsetzen feststellen, dass die Texturen total verändert sind.

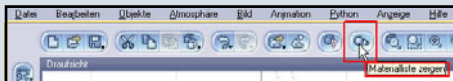
Das ist aber noch kein Grund wieder aufzugeben.

Vue interpretiert zum Beispiel Reflexionen und Relief der Poser-datei falsch. Reflektierende Materialien sind total verspiegelt. Das bedeutet, dass die Reflexion dieser Materialien ganz aufgedreht ist. Relief geht, zum Bei-

spiel bei der Drachenhaut, total ab.

Aber Vue hat da ein sehr praktisches Werkzeug um diese Fehler leicht zu finden und zu beheben. Die Materialliste!

Wenn wir auf den im Screenshot gezeigte Button oben klicken ...



...dann bekommen wir eine Liste mit allen in der Szene benutzten Materialien angezeigt.



Anfangs sind die Felder noch schwarz, aber nach einem Klick darauf werden die Texturen angezeigt.

Die Bezeichnungen über den Texturen sind die Objekte für die sie verwandt werden.

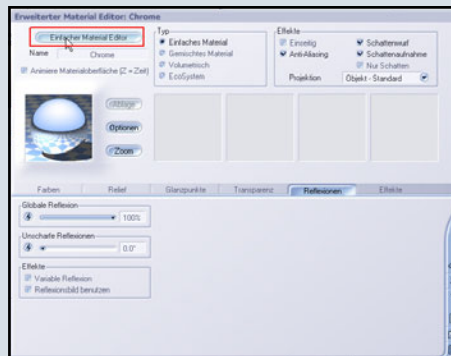
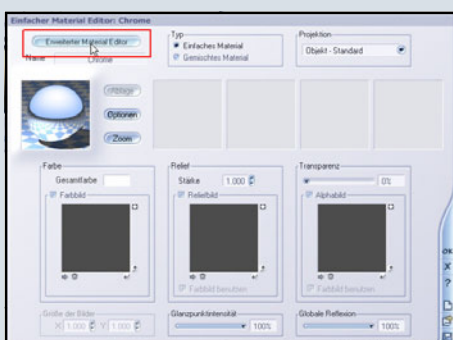
Im Beispiel hier ist 'Paintwork' die Karosserie des Autos.

'Chrome' sind eben die Chromteile des Autos.

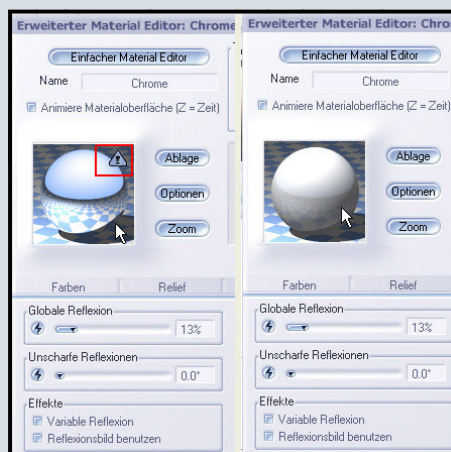
Sowohl die Chromteile, als auch die Karosserie des Autos spiegeln uns zu sehr. Das wollen wir ändern. Dazu machen wir einen Doppelklick auf die Textur bei Chrome, um diese zu bearbeiten.

Wir kommen in den Materialeditor.

Davon gibt es zwei Versionen. Den einfachen und den erweiterten Materialeditor. Zwischen den beiden können wir mit der Schaltfläche oben links hin und her schalten.



Um die zu starken Reflexionen bei den Chromteilen zu mindern brauchen wir den erweiterten Materialeditor und gehen dort zur Karte 'Reflexionen'. Wir sehen, dass dort die 'Globale Reflexion' auf 100% steht. Das ist eindeutig zu viel. Also senken wir den Wert und können in der Materialvorschau überprüfen, wie das Material nun aussieht. Normalerweise ist, sobald wir etwas geändert haben, in der Materialvorschau oben rechts ein kleines Dreieck mit '!'. Um den aktuellen Stand des Materials zu bekommen, klicken wir einfach auf das kleine Bild und es wird uns neu aufgebaut.



Haben wir alle nötigen Änderungen vorgenommen bestätigen wir den Materialeditor mit 'OK' und wenden uns dem nächsten Material zu.

Bei Glasmaterialien müssen wir sowohl Reflexion als auch Transparenz bearbeiten.

Wenden wir uns nun dem Drachen zu!

Dessen Haut ist viel zu glatt. Wir brauchen mehr Relief.

Dazu suchen wir uns die Textur

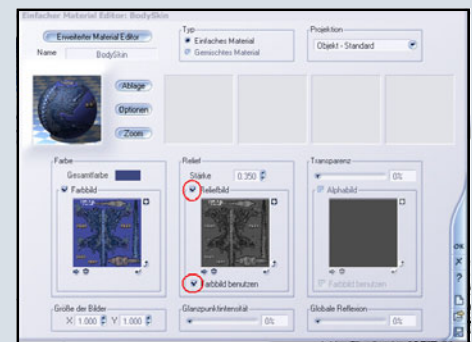
'BodySkin' aus der Materialliste und bearbeiten diese im einfachen Materialeditor.

Dort aktivieren wir bei 'Relief' sowohl 'Reliefbild' als auch 'Farbbild benutzen'.

Dann klicken wir in die noch schwarze Fläche bei Relief und geben Vue ein paar Sekunden Zeit um das Bild aufzubauen.

Die 'Stärke' bei 'Relief' ist üblicherweise auf 1.000 voreingestellt. Wenn uns das aber zu viel oder zu wenig ist, müssen wir es halt umstellen.

Beim Drachen nehme ich üblicherweise einen Wert so um die 0.350.



Durch Klick auf das kleine Vorschaubild wird uns das Material wieder mit den aktuell eingestellten Werten angezeigt.

So oder ähnlich verfahren wir mit allen Materialien, die uns nicht so gut gefallen. Mit den geänderten Materialien sieht das ganze schon viel besser aus.



Bis hierher funktioniert das auch mit Vue5Esprit, nur die Optionen im Menü sind meines Wissens etwas anders angeordnet.

Vue5Easel konnte ich leider nie testen.

Den nun beschriebenen Effekt konnte ich nur bei Vue5Infinite nachvollziehen.

Wie sich das bei den Versionen Vue5Esprit und so verhält kann ich leider nicht sagen.

Stellen wir nun fest, dass uns etwas an den Posen des Drachens oder Autos nicht gefällt, dann müssen wir nicht gleich verzweifeln.

Wir bearbeiten die Poserszene



einfach neu und speichern sie unter **dem selben Dateinamen** wieder ab.

Vue5Infinite bekommt das mit und fragt nach, ob es das ganze noch mal neu laden soll.



Wer nun Angst hat, die ganzen schönen, geänderten Texturen wären nun weg, der kann sich beruhigen. Nicht nur, das Vue5Infinite es schafft, die Poserszene wieder an denselben Ort und in derselben Größe zu positionieren, wir die erste Version! Sogar die geänderten Texturen werden wieder zugeordnet, so dass jetzt nur die geänderten Posen zu spüren sind.

Die Abfrageprozedur ist dieselbe, wie beim ersten Importieren der Poserdatei.

Nun können wir um die importierte Poserszene noch eine schöne VueSzene herumbauen. Natürlich funktioniert es auch, wenn wir die Poserszene in eine schon bestehende Vue-Szene einbauen wollen. ;-)

Viel Spaß und Erfolg beim Zusammenführen von Poser und Vue wünscht
Werner Gut

[WEN]



MojoWorld 3 Pro

Ein Review von Sascha Hupe

Die mit dem Programm erstellten Bilder sind faszinierend, die User nennen sich selbst Mononauten - die Rede ist von Pandromedas MojoWorld.

www.pandromeda.com

Und diesen „Weltengenerator“ habe ich mir einmal näher angesehen.

Dieses Review hatte die Version 3 Professional inklusive dem (kostenlosen) Update auf Version 3.1.1 als Grundlage.

MojoWorld von Pandromeda ist anders. Anders als alle 3D-Programme die ich bisher testen durfte. Im Gegensatz zur gewohnten Arbeitsweise erstellt man in Mojo nämlich nicht ein oder mehrere Terrains, sondern man erstellt eine Welt, einen kompletten Planeten. Diesen Planeten kann man dann auf der Suche nach dem perfekten Bild abgehen bzw. abfliegen – und sogar aus dem Weltraum betrachten. Nie wieder das Problem, dass man den Horizont mit Bergen zukleistern muss, weil man sonst das Ende der Szene sieht... Es gibt kein Ende, die Welt ist keine Scheibe, sie ist eine MojoWorld!



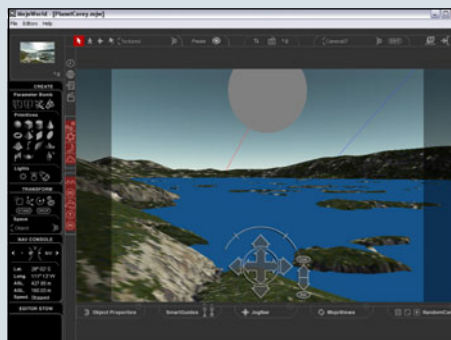
Das allein erfordert aber noch nicht das große Umdenken. Das Interface ist, wenn man andere Applikationen gewohnt ist, doch recht gewöhnungsbedürftig.

Da kommt es gerade recht, dass das Programm einen Wizard zur

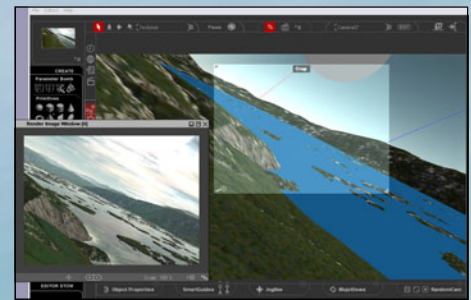
Planetenerstellung mitbringt, mit dem man auch als Anfänger leicht seine erste Welt erstellen kann. Einfach aus den vorhandenen Bibliotheken verschiedene Vorgaben für Terrain, Himmel und andere Aspekte des Planeten auswählen und fertig ist unsere erste eigene MojoWorld. Natürlich hat der Wizard auch eine Zufallsfunktion, mit der wir uns aus den vorhandenen Vorgaben einen Planeten generieren lassen können. Allerdings darf man von dem Wizard keine Wunder erwarten. Für die richtig beeindruckenden Welten muss man dann doch selbst Hand anlegen.



Um sich die Möglichkeiten vor Augen zu führen, kann und sollte man zunächst auf die mitgelieferten Welten zurückgreifen. Einmal eine Welt erstellt oder geladen, baut sich eine Vorschau in der GUI auf. Nun kann man mit Hilfe der Jog-Navigation den Planeten erkunden und eine schöne Szene zum Rendern finden.



Mit Hilfe einer Zufallsfunktion kann man sich aber auch an eine zufällige Stelle des Planeten „katapultieren“ und so unendlich

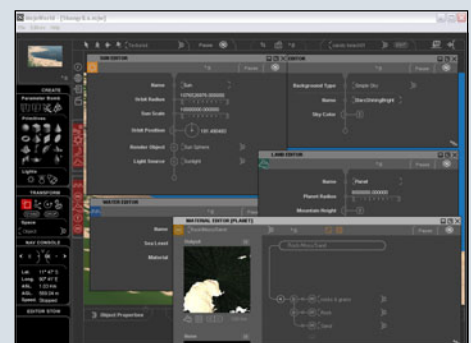


viele Motive basierend auf nur einer Welt erstellen. Praktisch: Mittels einer Crop-Funktion kann man innerhalb des Editor-Fensters einen Bereich frei definieren, der gerendert werden soll.

Dabei kann man auch auf den Bereich zoomen, so dass er in voller Größe dargestellt und gerendert wird.



Um eine Welt den eigenen Wünschen anzupassen, stehen diverse Werkzeuge zur Verfügung. MojoWorld Pro enthält unter anderem MojoGraph™, einen grafischen, knotenbasierten Funktionseditor, MojoTree™ um prozedurale Bäume und Wälder zu erstellen, MorphGrid um Terrains gezielt zu manipulieren, Parameter Bombs™ um bestimmte Effekte auf einen beschränkten Bereich anzuwenden (z.B. um eine



Oase auf dem Wüstenplaneten zu erstellen) und MojoMove™ um schnell und einfach prozedurale Animationseffekte aus einer Preset-Library zu nutzen. Dank dem plattformunabhängigen MojoWorld SDK können Plugins und Erweiterungen zu Mojo programmiert werden. Einige Plugins, wie z.B. [Volumetrics von Dmytry Lavrov \(Klick\)](#) sind im Netz verfügbar.

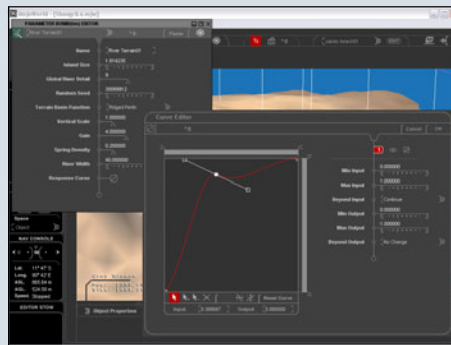
2D-Objekte (so genannte Billboards) lassen sich ebenso importieren wie beliebige 3D-Objekte in den Formaten DXF, OBJ, LWO und 3DS sowie Poser-Szenen (PZ3).



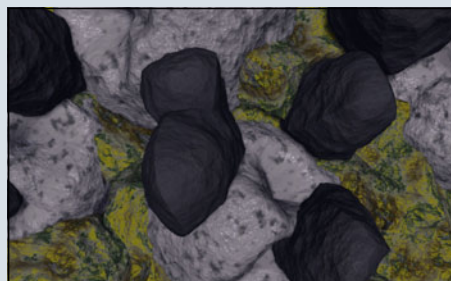
Allerdings ist für den Import von Poser-Szenen eine vorhandene Installation von Poser erforderlich. Der Import inklusive Texturen klappt zufrieden stellend. Szenen mit dynamischer Kleidung aus Poser 6 führen jedoch zu einem Import-Fehler.



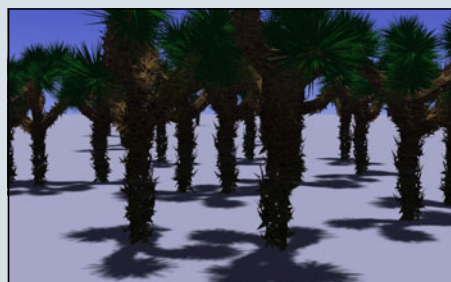
Seinesgleichen sucht auch das Fractal River Networks-Tool, mit dem es möglich ist, realistische Flüsse oder besser ganze Flusslandschaften einzu„graben“. Natürlich hat man hierbei die verschiedensten Manipulationsmöglichkeiten um das Erscheinungsbild des Flusses zu verändern.



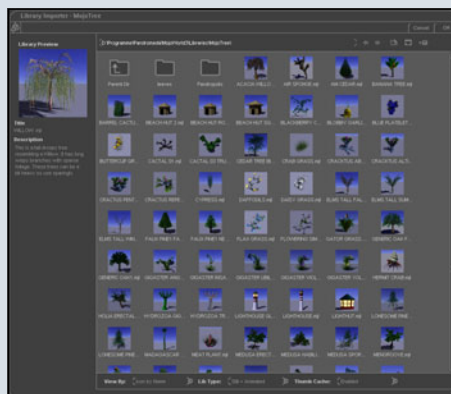
Mit dem neuen Boulder-Tool lassen sich verschiedene Steine in der Szene platzieren. Nutzt man dies z.B. zusammen mit der Random-Stamp Funktion, kann man Variationen eines Steins in seiner Landschaft einsetzen und so ein natürliches Bild erzielen.



Die Stamp-Funktion ist auch in Verbindung mit allen anderen Objekten äußerst nützlich, insbesondere auch in der Anwendung mit MojoTree-Objekten.



Da kommt es gerade recht, dass Mojo mit zahlreichen Vorlagen (Presets) daher kommt.



Die Renderengine von MojoWorld liefert gute Ergebnisse und stellt verschiedene Parameter bereit, mit denen man die Ausgabe in Größe und Qualität beeinflussen kann. Sie ist allerdings auch vergleichsweise langsam. Negativ fällt auf, das Mojo weder mutiprozessorfähig ist – auch Dualcore-Prozessoren werden nicht unterstützt – noch eine Funktion für das Netzwerkrendering bereitstellt.

Da heißt es also am besten: Rendraufträge für die Nacht sammeln.

Mojo ist allerdings in seinen Möglichkeiten sehr auf Landschaften im weitesten Sinne beschränkt. Zwar kann man, wie oben erwähnt, Objekte und sogar Poser-Figuren importieren. Auch lassen sich mit Fantasie und Geschick die vorhandenen Werkzeuge dazu nutzen, eigene Objekte zu erstellen, aber regelrechte Modellierungswerkzeuge sind nicht vorhanden.

Auch ist die vorliegende Version nicht ganz frei von Fehlern und teilweise sehr ressourcenintensiv. So werde ich z.B. nach dem Start des Programmes gefragt, ob ich ein Quickstart-Tutorial ausführen möchte, beantworte ich die Frage jedoch mit „Ja“ wird kein Tutorial geladen (man findet es jedoch in dem Unterverzeichnis „\HelpPages“ im Hauptinstallationsordner von MojoWorld, hier einfach die Datei Gen-QuickStartTut.htm starten). Dieses Quickstart-Tutorial sollte man auf jeden Fall durcharbeiten um die Grundlagen für die Erstellung eines Planeten von Grund auf zu lernen.

Rund um MojoWorld rankt sich eine kleine aber feine Community. Offizielle Seite ist www.mojoworld.org, hier gibt es neben Galerie, Forum und Tutorials auch einige Planeten-Packs zum kostenfreien Download. Die Mojonauten stellen gerne ihre entworfenen Planeten zur Verfü-

gung, und so findet man z.B. auch auf Renderosity oder bei 3dCommune im Free-Bereich zahlreiche Planeten – darunter auch sehr hochwertige – zur freien Verwendung. Begünstigt wird dies durch das Format, in dem die Welten abgespeichert werden, denn so hat eine komplette Welt in der Regel unter 100kb wenn nicht sogar unter 50kb an Dateigröße und eignet sich damit hervorragend für die Verbreitung über das Internet.

MojoWorld Pro 3 ist nur auf Englisch und für Windows und Mac erhältlich und kostet derzeit \$479,--. Es kann über die Website des Herstellers (www.pandromeda.com) bezogen werden. Ebenso ist dort die Standard-Version für derzeit \$199 zu bekommen.

Dieses Review konnte nur einen ganz kleinen Überblick über das Programm geben. Wer eine voll-

ständige Feature-Liste möchte, kann diese [hier einsehen \(Klick\)](#).

Fazit:

MojoWorld ist ein beeindruckendes Programm. Dadurch, dass man mit Mojo echte Welten/ Planeten anstelle von Terrains erstellt, hebt es sich von den üblichen Landschaftsgeneratoren ab.

Die Qualität der gerenderten Bilder kann atemberaubend sein. MojoWorld zählt jedoch nicht zu den am einfachsten zu bedienenden Programmen. Um wirklich beeindruckende Welten zu erstellen braucht es mehr als ein paar Klicks im Wizard, und das gewöhnungsbedürftige User-Interface trägt nicht gerade zu

schnellen Lernerfolgen bei.

Dennoch ist MojoWorld durchaus zu empfehlen. Um sich ganz sicher zu sein, ob MojoWorld etwas für einen ist, sollte man sich auf jeden Fall die auf der [Homepage](#) verfügbare Demo-Version herunterladen.

**MojoWorld Pro 3**

www.pandromeda.com

Kategorie: 3D Programme
Preis (ca.): 383,— EUR
Gesamtwertung: 8 / 10

[DJB]



Teil 1

Objekte vertauschen

Vor über vier Jahren gab es in der Community eine Reihe von nützlichen Bryce-Tipps bzw. Kurtutorials eines Users namens Spreenix, die auf amüsante Weise präsentiert wurden von dem charmanten Professor Brycestein. Für die ActiveRendering lassen wir diese Serie mit Erlaubnis von Spreenix (DANKE!) wieder aufleben und beginnen mit dem ersten von bisher neun Teilen, und wer weiß, vielleicht werden weitere folgen...

Auf geheimnisvolle Weise fielen mir diverse Dokumente in die Hände. Geschrieben von Professor Brycestein, einer Kapazität in Sachen Bryceologie. Ich habe mich entschlossen nach und nach wenn es gewünscht wird diese Unterlagen zu veröffentlichen.



Teil 1 Objekte werden vertauscht.

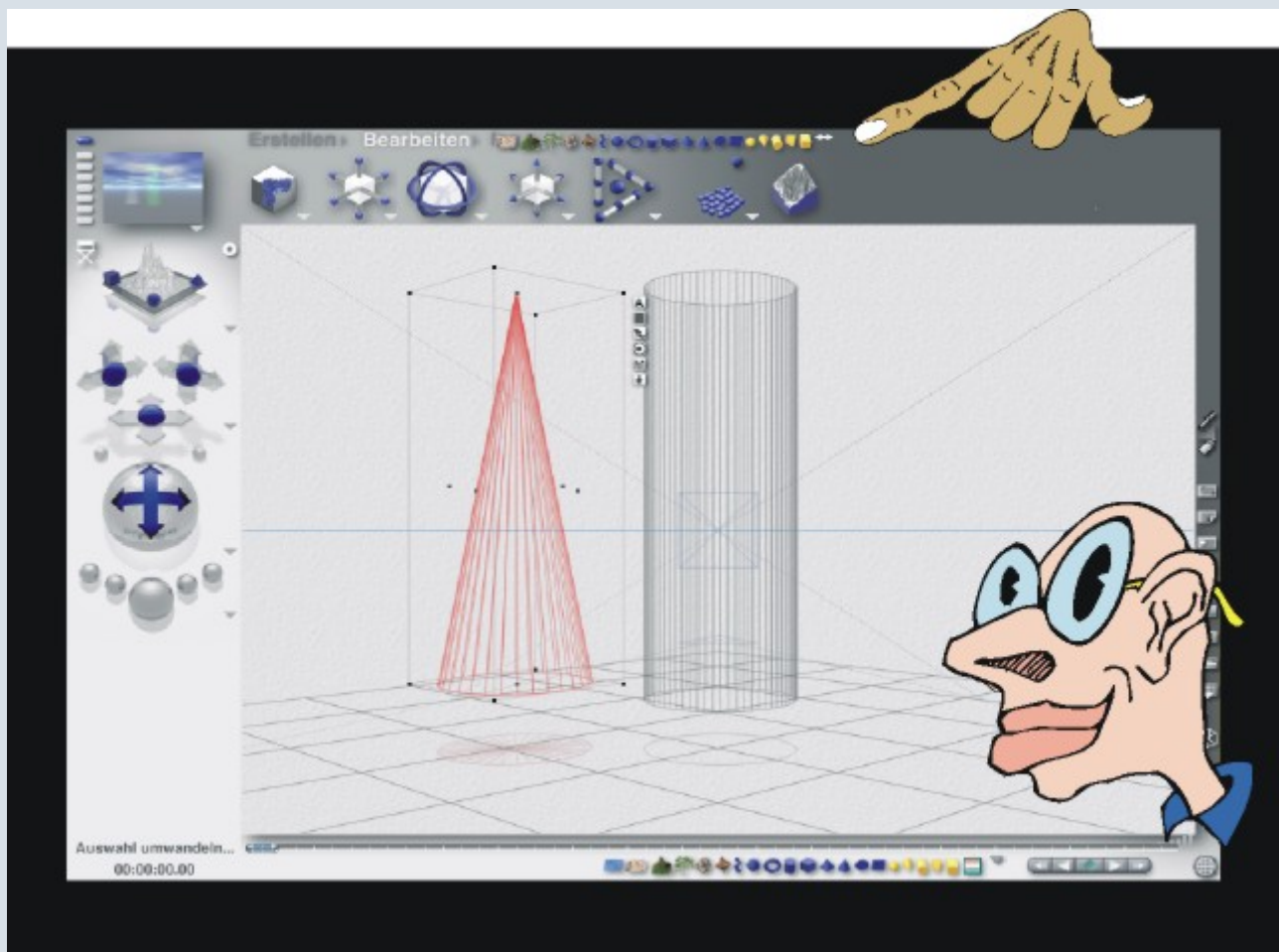
Oft kommt es vor das man eine komplexe Szene erstellt hat und nun doch das eine oder andere Objekt gegen ein anderes austauschen möchte. Hier zum Beispiel den linken Kegel mit dem Volumenmaterial, gegen ein Lichtkegel aus einem Lichtobjekt.

Das geht ganz einfach. Im Bearbeiteneditor über diese unscheinbaren Pfeile.

Einmal mit der linken Maustaste draufgeklickt und das entsprechende Objekt, das man haben möchte ausgewählt.

Schon wird das ausgewählte Objekt (hier der Kegel) mit dem Oben ausgewählten vertauscht. Das gute daran: das Objekt übernimmt alle Geometrieeinstellungen und auch das Material. Man kann alle möglichen Objekte untereinander vertauschen.

[Spreenix]



Download des Monats

Mein Haus, mein Garten, meine Yacht

Der Traum vom eigenen Boot...
Zumindest virtuell geht er nun für alle Cinema 4D User in Erfüllung.

Crazy43d stellte diese Yacht im Jahre 2004 bereits bei Renderosity zum Verkauf, nun gibt es sie für moderate 200 Bryce-Bottys in der Bryce-Board Datenbank zum Download.

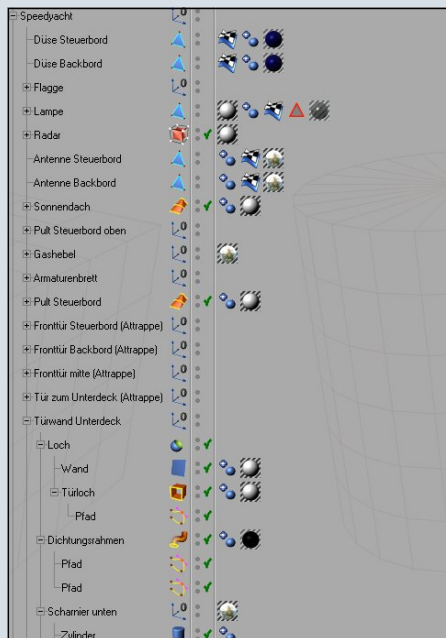
Die 7,33 Megabytes sollten auch für schwächere Verbindungen keine allzu große Hürde darstellen.

Nach dem Download bekommt man dann eine .c4d Datei und einen Ordner mit allen wichtigen Schiffstexturen, wie zum Beispiel einer Armaturentextur, einer Fahne oder einer (2D-) Holztextur. Der Rest der Texturen ist in der .c4d Datei enthalten. Insgesamt schafft es die Yacht auf rund 24 Texturen und Shader. Das Model selbst ist sehr detailliert, besonders das Steuerpult mit seinen zahlreichen Knöpfen, Lampen und Hebeln.



Als Modelliertekniken wurden meist Hyper-Nurbs, Splines und Extrusionsobjekte verwendet. Da das Model durch die großzügige Verwendung von Nullobjekten sehr strukturiert angeordnet ist, eignet es sich ideal, um die eigenen Kenntnisse in diesen Berei-

chen zu erweitern beziehungsweise aufzufrischen.



Ausschnitt aus dem Objekt-Manager

Die Beleuchtung des Objektes ist das klassische Three-Point-Lighting. Der Render macht sowohl in Cinema selbst

(Radiositysettings auf Stochastisch), als auch als DXF importiert in Bryce eine sehr gute Figur. Vorsicht, beim Exportieren ins DXF-Format kommen gute 80 Megabytes zusammen, und beim Export nach Bryce muss das Objekt neu texturiert werden.

Die Yacht steht für alle nicht-kommerziellen Projekte frei zur Verfügung, bei kommerziellen Projekten wird eine schriftliche Genehmigung des Autors benötigt.

Fazit:

Die 200 BB's sind für Cinema 4D User sehr gut angelegt, denn aus den verwendeten Modellertechniken können sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene etwas lernen.

Zum Download geht's [HIER](#).

[ZUZ]



Fertigerendertes Bild in Bryce 5.5

Interview mit Anders Lejczak



Sein Flugzeugbau-Tutorial ist in 3D-Kreisen mittlerweile schon fast legendär, seine Homepage (www.colacola.se) ist mehr als einen Blick wert. Die Rede ist von Anders Lejczak. Ich habe Anders im Interview für die ActiveRendering einmal auf den Zahn gefühlt.

AR:

Hallo Anders, zunächst herzlichen dank, dass du dich bereit erklärt hast, uns für ein Interview zur Verfügung zu stehen. Erzähl uns doch einfach zunächst ein bisschen über dich, für alle, die dich bisher noch nicht kennen.

Anders:

Hallo, und danke, dass ihr mich für euer Magazin interviewt!

Ich bin 32 und lebe mit meiner Freundin Linda im Zentrum von Malmö (im Süden von Schweden). Geboren wurde ich in Polen, was ihr vielleicht an meinem Namen sehen könnt, aber ich habe nur die ersten 3-4 Jahre meines Lebens dort verbracht. Ich arbeite als Projektmanager/IT-Consultant, hauptsächlich für Kunden in der Autoindustrie. 3D ist im Moment nur ein Hobby von mir.

Eigentlich wollte ich Architekt werden, aber dann hat es sich anders ergeben – ich habe stattdessen Betriebswirtschaft, Marketing und Sprachen an der Universität studiert, aber ich habe ständig nebenher gezeichnet und gebaut, und ich bewundere auch alle Leute, die das tun.

Gezeichnet habe ich schon seit ich ein kleines Kind war. Meine erste digitale Erfahrung war 1982, als ich einen Vectrex bekommen habe und mit einem

Lightpen am Bildschirm ein paar Linien zeichnen konnte. Wenn ihr nicht wisst, was das ist, macht eine Bildersuche auf Google!

AR:

Deine Leidenschaft für 3D, insbesondere das Modellieren von Flugzeugen, ist nicht zu übersehen. Wie lange begeisterst du dich schon dafür und wie hat alles angefangen?

Anders:

Ich glaube, es begann, als mein Vater 1995 auf einer USA-Reise Bryce kaufte. Es war lustig, damit zu spielen, und ich wurde süchtig. Mit dem Modellieren habe ich erst Jahre später begonnen, als ich meine eigenen Models mit Wings3D erstellt habe, und als Renderer verwendete ich nur Bryce. Meine gerenderten Bilder sahen aber immer plastikähnlich und billig aus, und so habe ich mich damit befasst, wie Licht und Texturenshader funktionieren. Ich habe mit bestimmten Techniken globale Illumination und HDRI simuliert. Da wurden dann aber die Renderzeiten unerträglich, und ich musste mich dazu entschließen, Wings3D und Bryce fallen zu lassen und stattdessen ein anderes Paket oder eine Software-Kombination zu verwenden.

Ich wusste nicht viel von 3D Studio, Maya, Lightwave oder Cinema4D, also habe ich verschiedene Galerien im Web durchgesehen, und mir gefiel der Stil vieler C4D-Bilder. Außerdem hatte ich gehört, dass C4D eine gute Lernkurve hatte. Am wichtigsten war jedoch, dass man C4D 6CE gratis bekommen konnte und dass die C4D-Demo alle Module umfasste, mit der einzigen Beschränkung, dass

man nicht speichern kann. Mir gefielen auch die Bilder von Lightwave-Usern, aber da gab es keine Möglichkeit zum Ausprobieren. Ich glaube, Maxons Strategie mit den CE- und Demoverversionen zur Gewinnung von Neukunden ist wirklich gut – zumindest hat sie bei mir funktioniert!

Mein erstes Flugzeugmodell habe ich Anfang letzten Jahres erstellt – die Fliegerei ist eins meiner Hobbies, und so habe ich eben ein Flugzeug versucht, sobald ich eine ungefähre Ahnung hatte, wie ich das Modeling angehe. Eins ergab das andere, und ich habe Flugzeuge auf Bestellung modelliert. Ich habe den Pilotenschein, aber ich bin seit Jahren nicht mehr geflogen, also ist er ungültig geworden. Der große Flieger-Freak in unserer Familie ist jedenfalls mein Vater – er hat einen eigenen Segelflieger (eine Pilatus) und macht bei Kunstflugwettbewerben mit.



Ich mache aber nicht nur Flugzeugmodelle, und manchmal versuche ich auch, ein bisschen Witz in die Bilder zu bringen. Das ist wie im richtigen Leben – wenn mir das Geschick fehlt, versuche ich das mit Humor zu kompensieren!

AR:

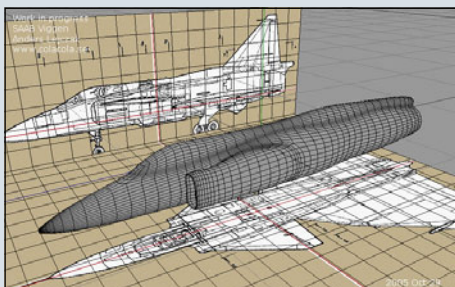
Ist es vielleicht mehr als nur ein Hobby? Verdienst du deinen Lebensunterhalt mit 3D oder planst du dies in Zukunft zu tun?

Anders:

Im Moment ist es nur ein Hobby. Ich bekomme ein paar Dollar für Aufträge, aber das hilft mir gerade, die laufenden Kosten zu decken – wie Lizenzen, Hardware, Breitbandinternet und Hosting.

Bisher habe ich nie daran gedacht, im 3D-Business zu arbeiten, aber in letzter Zeit habe ich immer mehr das Gefühl, dass ich das eigentlich ganz gern machen würde. Heute arbeite ich als Projektmanager für eine der größten IT/Internet-Consulting-Firmen Europas. Neben der herkömmlichen IT-Integration und der kreativen Konzeptarbeit machen wir auch Projekte mit 3D-Produktion, aber eben in Zusammenarbeit mit anderen Firmen.

Ja, ich wäre versucht, das normale IT-Projektmanagement zu verlassen und in 3D-Produktion einzusteigen, wenn sich die Gelegenheit bietet.



AR:
Welche Programme nutzt du hauptsächlich?

Anders:
Cinema4D fürs Modeling und zum Rendern und Photoshop oder GIMP für Texturen und Postwork. Ich probiere zwar auch viele andere Software für spezielle Anwendungen aus, aber inzwischen haben sich Cinema und Photoshop immer mehr herauskristallisiert. Ich spiele aber auch gern mit Open-Source-Software wie Terragen und Apophysis.

AR:
Und was für Hardware?

Anders:
Wirklich nichts besonderes. Ich

habe einen 3 Jahre alten P4 (2,6 Ghz, 1 GB RAM), 2 neue 19" TFT Samsung Syncmasters und ein Wacom-Tablett. Ich glaube nicht, dass das Wacom-Tablett präziser ist als eine gute Maus, aber ich verwende es, weil es ergonomisch besser ist und ich damit meine Handgelenke schone.

AR:
Gibt es ein bestimmtes Projekt an dem du gerade arbeitest?

Anders:
Meine persönlichen Projekte dauern selten länger als einen Monat. Ich habe gerade ein Modell des „Turning Torso“-Wolkenkratzers in Malmö fertig und weiß noch nicht, was ich als nächstes machen werde.



In der Arbeit mache ich aber ein Visualisierungsprojekt für einen bekannten Autohersteller. Mein Team macht zwar nicht die 3D-Produktion, aber wir sind verantwortlich für das Konzept-Proof für die 3D-Lösung. Das beinhaltet auch Entscheidungen über Produktionsabläufe und die Langzeitplanung digitaler Bestände, technische Anforderungen und marktspezifische Anforderungen.

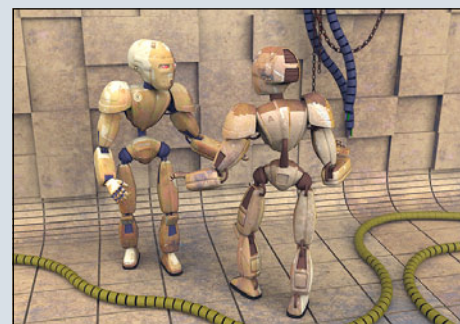


AR:
Gibt es 3D-Künstler, die dich besonders beeindruckt haben oder sogar deine Arbeit beeinflussen?

Anders:
Naja, vielleicht nicht reine 3D-Künstler (nicht einmal digitale), aber es gibt einige, die ich sehr mag und die mich inspirieren, zum Beispiel Chris Foss oder Enki Bilal. Auch Filme (zum Beispiel Klassiker wie „Luftschlacht um England“ oder „Silent running“) und Comics (zum Beispiel „Heavy Metal“ Sci-Fi-Magazin aus den 80ern) sind wichtige Inspirationsquellen. Auch Bücher darf man nicht vergessen, zum Beispiel Romane von Philip K. Dick, Stanislaw Lem oder sogar William Gibson.

AR:
Viele deiner Modelle sind in Cinema4D entstanden. Was magst du am meisten bei diesem Programm?

Anders:
Mir gefällt, dass es sehr stabil ist – es gibt kaum Crashes, selbst wenn man andere große Tasks im Hintergrund laufen hat. Das Interface ist ansprechend, leicht zu erlernen und voll benutzerdefiniierbar.



AR:
Warum gibt es den Schwerpunkt Kampfflugzeuge bei deinen Modellen?

Anders:

Die Fliegerei interessiert mich, aber am Militär habe ich kein besonderes Interesse. Ich habe Kampfflugzeuge gemacht, weil die Leute einige dieser besonderen Modelle verlangt hatten. Ich habe auch einige Airliner und Glider „auf dem Zeichenbrett“, die noch nicht fertig sind.

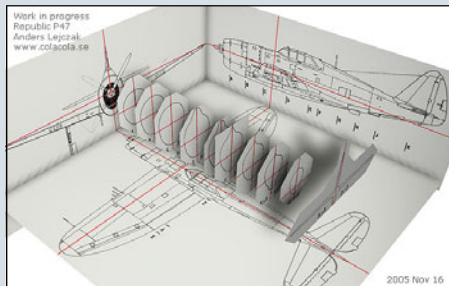


AR:
Auf deiner Homepage www.colacola.se zigt du nicht nur deine (fertigen) Werke, sondern zusätzlich gibst du eine Menge Tipps und vielfach how-to's zu deinen Bildern und Modellen. Das ist in dieser Form wirklich einzigartig. Wie bist du auf die Idee gekommen, dein Wissen auf diese Weise mit anderen Usern zu teilen?

Anders:

Erstens macht es mir Spaß zu teilen, und dann habe ich auch bemerkt, dass die Tutorials und die kleinen How-to's viele Zugriffe auf meine Seiten bringen – sogar mehr Zugriffe als die Gratis-Modelle. Besonders das Flugzeug-Tutorial zieht immer noch viele Besucher an.

Ich habe auch das Gefühl, dass es da eine starke C4D-User-Community gibt, die sich um das gegenseitige Austauschen von Know-how herum entwickelt. Was ich heute mache, könnte ich alles nicht, wenn andere nicht zuerst ihr Wissen weitergegeben hätten.



AR:
Hast du irgendwelche Ratschläge für unsere Leser, insbesondere Tipps für Anfänger im 3D-Bereich?

Anders:

Mach jedes Tutorial durch, das du findest, auch wenn es um ein Thema geht, das du zu kennen glaubst. Unterschiedliche Schreiber können dasselbe Problem auf unterschiedliche Weise lösen, und auf lange Sicht ist es nützlich, alternative Methoden zu kennen.

Beginne mit sinnvollen Objekten – eine bestimmte Person oder Automodell modellieren zu wollen ist vielleicht nicht die beste Wahl für den Anfang, und du wirst möglicherweise nur frustriert, ohne etwas zu lernen.

Ich persönlich würde auch vorschlagen, die Funktionsweise von Licht und Shadern kennenzulernen, bevor man komplexere Modelle versucht. Eine Szene mit einem einfachen Objekt kann sehr schön sein, wenn sie richtig (oder auf interessante Weise) beleuchtet ist.

Poste deine Arbeit in W.I.P.-Schritten und sei in verschiedenen Userforen aktiv. Hänge nicht einfach nur in einem altvertrauten Forum herum, wo dich alle Leute kennen und wo du nette und freundliche Kommentare gewohnt bist. Wenn du soweit bist, poste deine Bilder auf CG-Talk und bitte um konstruktive Kritik. Die Kommentare sind manchmal vielleicht hart, aber solange sie fair sind, lässt dich das wachsen. Wenn du ein bestimmtes Interessensgebiet hast, wie etwa Architekturvisualisierung, dann registriere dich bei einer Community, die sich auf dieses Fachge-

biet spezialisiert hat. In einem solchen Forum werden die Kommentare noch pingeliger sein, aber du wirst viel lernen.

AR:

Die nächste Frage hat nicht wirklich etwas mit 3D zu tun, aber ich bin von Natur aus neugierig ;-)

Ich habe auf deiner Seite gelesen, dass du auch eine Zeit lang an einer Universität in Deutschland studiert hast. Was für Eindrücke hast du aus dieser Zeit von Deutschland mitgenommen?

Anders:

Ja, das stimmt. Ich habe eine Zeitlang an der Universität Münster Betriebswirtschaft studiert. Hier in Schweden habe ich Betriebswirtschaft, Marketing und Deutsch studiert, und ein Teil der Ausbildung erfolgte im Ausland. Ich kann mich nicht erinnern, warum ich Münster gewählt habe, aber ich glaube deshalb, weil es bezüglich Marketing einen guten Ruf hatte. Kommt nicht die Band Alphaville aus Münster?

Ich war schon oft in Deutschland und ich arbeite täglich mit Leuten in Deutschland zusammen, daher bemerke ich keine großen kulturellen Unterschiede.

AR:

Nochmals danke für dieses interessante Interview!

Anders:

Danke! Ich habe mich sehr über die Gelegenheit gefreut, eine Zeitlang im Rampenlicht zu stehen.

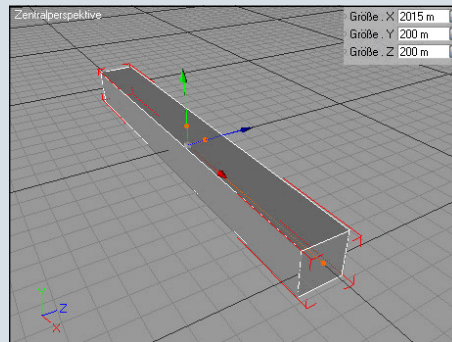
[DJB]



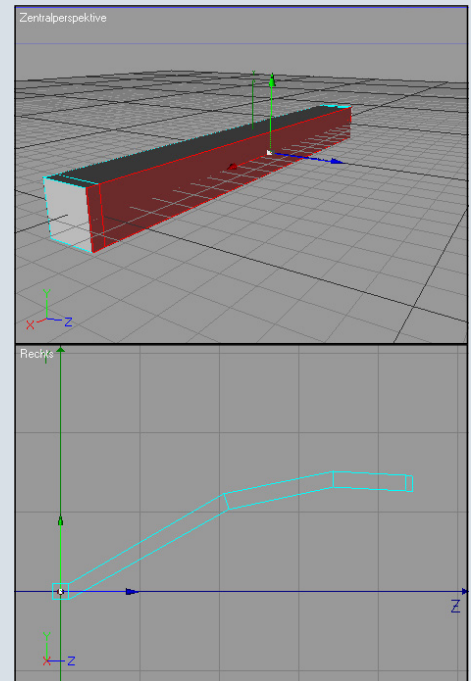
Corbusier-Stuhl

Cinema 4D Minitut-Reihe mit blackdot

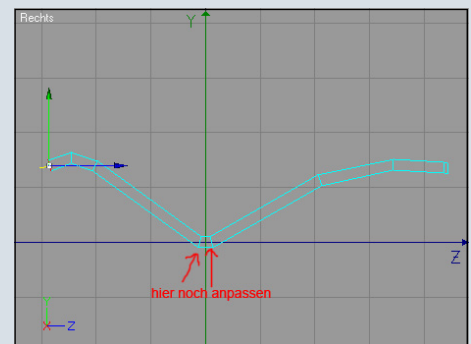
Willkommen zur „Minitut-Reihe mit blackdot“, die ihr auch in den nächsten Ausgaben von AR antreffen werdet. Heute werden wir einen Corbusier-Stuhl etwas vereinfacht modellieren. Ich persönlich habe so einen Stuhl in unsrem Wohnzimmer stehen. Ansonsten findet man eventuell bei Google-Bildersuche entsprechende Referenzen (z.B. [dies hier](#)). Eine grobe Übersicht der Arbeitsschritte gibt dieses Bild:



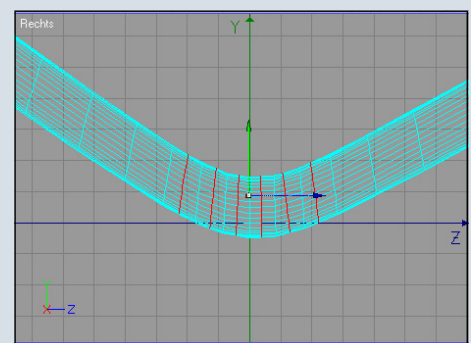
Dann konvertieren wir ihn und extrudieren auf beiden Seiten um einen Offset von 46.



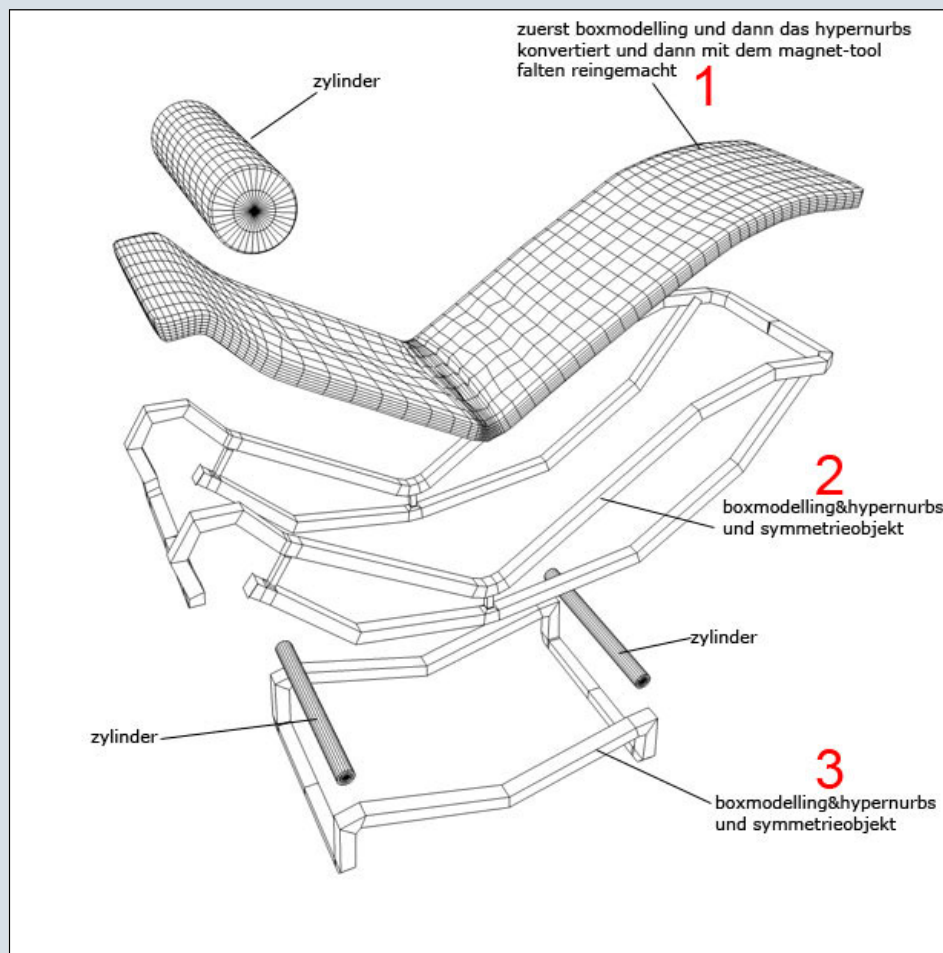
Noch die andere Seite:



Nun werfen wir das Ganze in ein HyperNurbs, stellen dessen Editor-Unterteilung auf 3, konvertieren es und schneiden hier noch ein paar Mal:



Jetzt kommen wir zu den Falten. Leider weiss ich da kein allge-



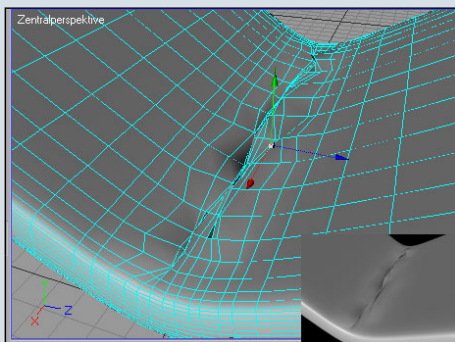
Die rot nummerierten Punkte werde ich nun genauer erklären.

Punkt 1, das Kissen:

Wir machen's, wie es oben steht, zuerst wird boxmodelliert. Dazu erstellen wir einen Würfel mit den auf dem Screenshot ersichtlichen Maßen:

Anschließend wählen wir alle Polygone einer Seite aus und extrudieren sie dann (in der Seitenansicht) so, dass wir die Form des Kissens erhalten wie auf den folgenden Bildern zu sehen ist:

meingültiges Erfolgsrezept. Man muss es einfach ein paar Mal probieren. Das Prinzip ist dies, dass man mit dem Magnet-Tool die Punkte die etwas weiter oben liegen, herunter in den Spalt zieht. Nach mehrmaligem Ausprobieren ist bei mir das herausgekommen:



Wie man es nun gerne möchte, kann man weitere Dellen rein-

bringen.

Punkt2 und 3, die Stangen:

Die sind ganz ähnlich wie das Kissen gemacht, mit dem Unterschied, dass einfach ein unveränderter Würfel extrudiert und dann in ein Hypernubs getan wurde. Zum Extrudieren kann man sich an obiges Bild halten.

Man könnte das auch mit Splines lösen. Halt das, was einem am besten liegt ;).

Zum Schluss stellt man ihn auf einen Boden, leuchtet ihn schön aus und texturiert ihn.

Das Ledermaterial habe ich auf <http://www.noctua-graphics.de/> gefunden und als Chrommaterial habe ich einen deepshade sha-

der [von hier](#) verwendet.

Woher ich die Parketttextur habe, weiss ich leider nicht mehr. Aber auch solche lassen sich im Netz gut finden, z.B. [hier gibt es auch welche](#).

Mein finales Ergebnis könnt ihr am Ende dieser Seite betrachten. Bei Fragen und Kommentaren schreibt mir ruhig eine [eMail](#).

[blackdot]

Vielen Dank an blackdot für dieses erste Tutorial in der neuen Serie von Minitutorials für Cinema 4D. Ich hoffe, es hat euch gefallen. Weitere Tutorial dieser Art werden in den kommenden Ausgaben der ActiveRendering folgen. Also nicht verpassen!

[DJB]



CausticsGenerator v1.4

Ein Review von Stefan Kübelsbeck

Der Caustics Generator von Kjell Andersson und Mathias Bergvall ist ein unter der GNU-Lizenz stehendes, frei erhältliches Programm.

Die [offizielle Webseite](#) ist im Moment leider nicht erreichbar, doch der Download steht auch in der Bryce-Board Datenbank: [LINK](#)

Caustics (oder auch Kaustiks) sind nach de.wikipedia.org geometrische Helligkeitsmuster, die durch Intensitätsüberhöhung an den Einhüllenden eines breiten Strahlenbündels auftreten. Nun ja, nur die wenigsten werden sich nach dieser Definition sofort ein Bild davon machen können, was denn nun die Caustics sind.

Meine Definition lautet also wie Folgt: Caustics sind Lichtbrechungen (z.B. im Wasser), die sich durch eine erhöhte Helligkeit auf einer Oberfläche (z.B. dem Meeresboden) bemerkbar

machen.

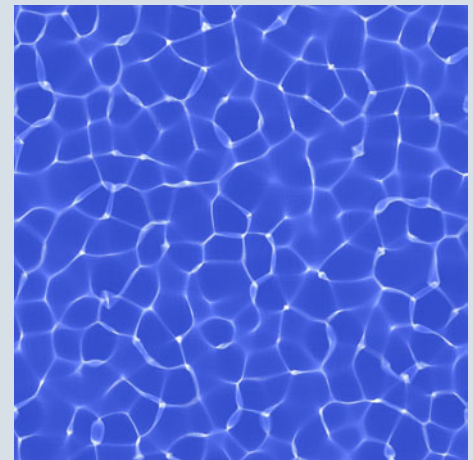
Das Bild rechts oben zeigt eine solche Kaustik:

Das Programm CausticsGenerator macht nun nichts anderes, als ein Bild zu erstellen, welches man als BMP-Textur in einem beliebigen 3D Programm weiterverwenden kann.

Tüftler könnten diese Bilder auch als Inspiration für z.B. Grunge-Brushes in Photoshop verwenden. Die Größe ist frei festlegbar, als ich es jedoch mit einer Auflösung von 1024*1024 versuchte, machten sich Kanten bemerkbar. Schnell die Subdivisions, Supersampling und Motion Blur samples hochgestellt, schon war die Map schön glatt.

Passend dazu kann ich das Unterwassertutorial von Adorana für fünf Bryce-Bottys empfehlen, das es hier gibt: [Link](#). Dort erklärt sie, wie man die Caustic-Maps richtig einsetzt.

Dabei beschränkt sich das Pro-



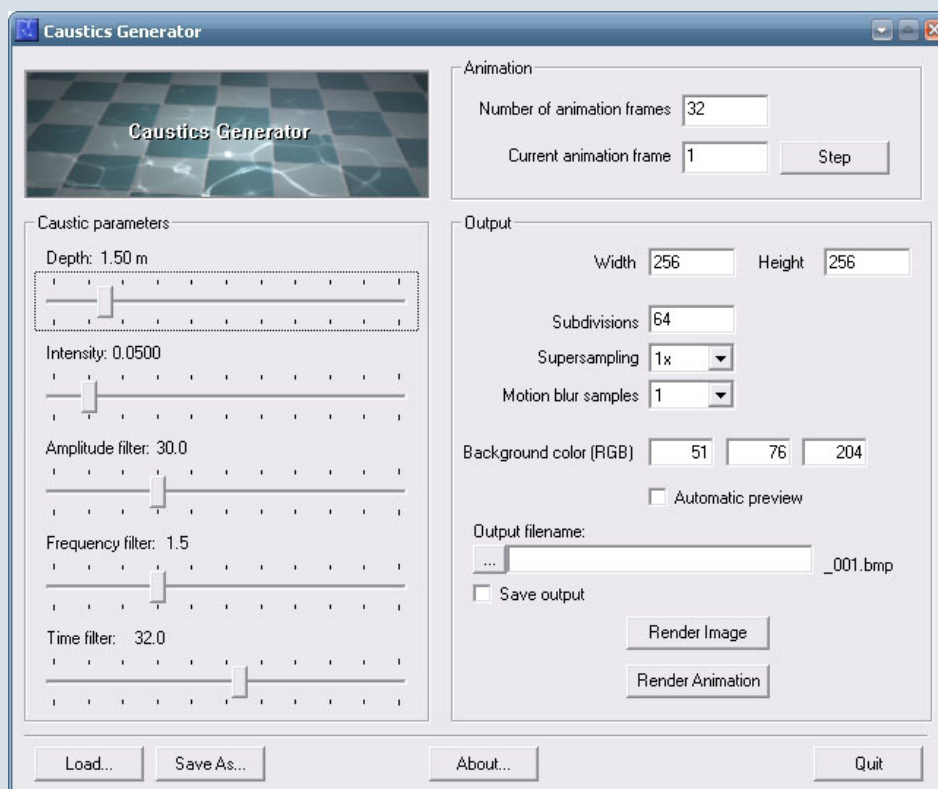
gramm nicht nur auf ein einzelnes Bild, sondern ermöglicht es einem sogar, einen ganzen Film abzuspeichern. Dieser kann dann zum Beispiel für eine sich bewegende Wasseroberfläche genutzt werden.

Die Animation wird jedoch in Einzelbildern gerendert und abgespeichert. Um daraus nun einen AVI-Film zu machen, benötigt man ein externes Programm. Hierfür empfehle ich das Programm BMPtoAVI, welches hauptsächlich von professionellen eSportlern verwendet wird, um ihre Counter-Strike Videos weiterzuverarbeiten. Der Link: [BMP2AVI](#)

Die Animationen sind zudem fließend, das Ende geht unbemerkt in den Anfang über. Man muss also für seine fünf Minuten dauernde Unterwasserszene keine 300 (oder noch mehr) Einzelbilder berechnen lassen.

Im CausticsGenerator hat man zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten. So kann man festlegen, wie tief die Szene angesiedelt ist, ob die Sonne extrem hell scheint oder ob die Kanten der Caustic-Map verschwommen oder scharf sind. Die Farbe der Map lässt sich nach Belieben ändern (in RGB-Farben).

Sollte man einmal nicht dazu kommen, eine Einstellung fertig



zu machen oder einem anderen seine Einstellungen geben wollen, so kann man diese in einer .cst Datei abspeichern.

Und sollte man das Programm mal „zerschossen“ haben: Entweder man startet es neu, dann werden die Einstellungen auf den Standard zurückgesetzt. Oder man löscht gleich die drei Dateien und lädt sich das Programm nochmals herunter, denn einen Installer gibt es nicht.

Fazit: Die 412 kB lohnen sich wirklich, wenn man eine Unterwasser-, Aquarium- oder irgendeine andere Szene mit Wasser rendern möchte.

Für ein Freeware-Programm ist es ganz ordentlich und eine klare Empfehlung!

Das einzige Manko ist ein fehlender Assistent, der es einem ermöglichen würde, die Caustic-Maps Schritt für Schritt zu erstellen, sowie ein Filmexport, der das Erstellen von animierten

Texturen ohne zusätzliche Programme erlauben würde.

[ZUZ]



Caustics Generator

Kategorie: Tools
Preis (ca.): Freeware
Gesamtwertung: 9 / 10



Das obige Bild wurde der AR mit freundlicher Genehmigung von [Louis "ShadowWind" Allen](#) zur Verfügung gestellt.

Wassertutorial

Wie man ohne Postwork realistische Wellen in Bryce erstellt

Ich werde hier mal versuchen eine Anleitung widerzugeben um Bilder mit Wasser zu erstellen.

Es gibt sicherlich noch mehr Möglichkeiten um dies zu bewerkstelligen, ich kann jedoch nur beschreiben, wie ich das Wasser, vorzugsweise mit Bryce 5.0, erstelle. Mein Bestreben liegt darin, soviel wie möglich in Bryce ohne Postwork zu machen.

Es ist mit jeder Bryce Version zu bewältigen.

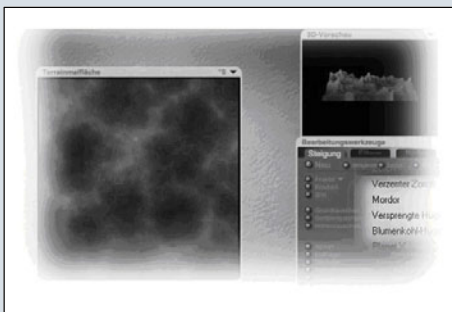
Bin gerne dazu bereit, evtl. Fragen zu beantworten.

Erstellen der Wasserebene mit vielen Wellen

Zuerst unter Erstellen den abgeschliffenen Berg auswählen.

Im Materialeditor (auf das *e* in der Menüleiste bei markiertem Berg klicken) neben Fraktal rechts auf das kleine Dreieck klicken, in der neuen Menüleiste Mordor markieren.

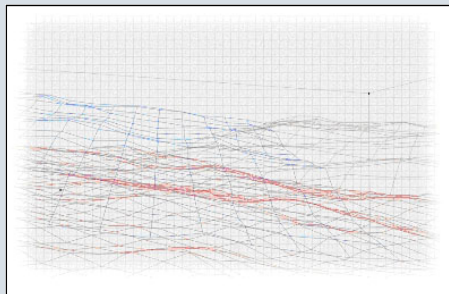
Auf den Knopf vor Fraktal klicken und mit gedrückter Maustaste nach rechts ziehen bis es ungefähr wie unten im Bild aussieht.



Terrain je nach Rendrauflösung und Motiv mehrfach kopieren.

Die Ebenen dann verteilen und der Größe nach anpassen, (skalieren !)

Ein größeres vorne und zwei kleine im Hintergrund reichen..... bis sehr viele.



Optional, weitere Möglichkeit

Wenn die Ebenen flach gehalten werden müssen oder auch so....

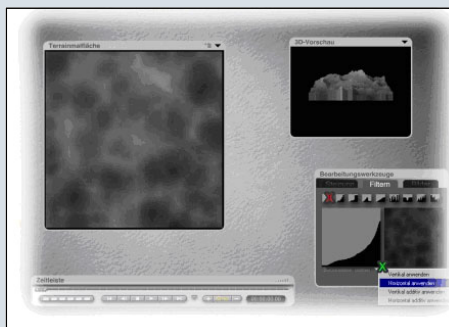
Im Editor auf Filter gehen und das erste Symbol anklicken (rotes X)

Das linke kleine untere Bild zeigt nun eine Kurve wie unten abgebildet ist, unter diesem ersten Bild auf das kleine Dreieck (grünes X) gehen und vertikal oder horizontal anwählen..... nicht auf Anwenden klickendann würde das Terrain zu klein und meist unbrauchbar werden.



Mit dem Haken ganz unten rechts bestätigen und das Terrain wird so übertragen.

Die hoch stehende Seite ist gut für den Hintergrund und nur bedingt für Vorne geeignet.

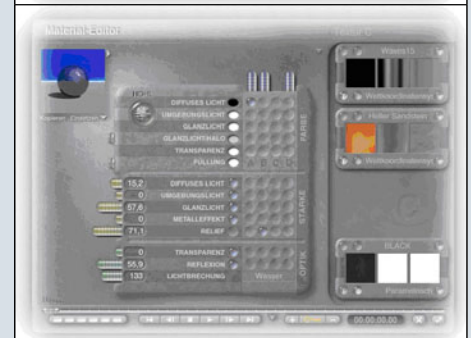


Die Wassertextur und der Himmel

Ich kann hier kaum allgemeingültigen Angaben machen, zum einen würde jedes Bild gleich aussehen, zum anderen müsste ich den kpl. Material & Himmel Editor erklären sowie jedes Motiv kennen.

Der verwendete Himmel bestimmt zum Teil die Farbe vom Wasser, ich habe meistens den Schatten zwischen 25-40 stehen, spart Renderzeit ohne meist sichtbaren Verlust, den Dunst von 0 – 3, Nebel auf 0 bzw. je nach Motiv, selten aber höher als 7-90

Beispiel von einem Himmel und



Wassertextur von einigen meiner Bilder:

Die Gischt mit Bryce

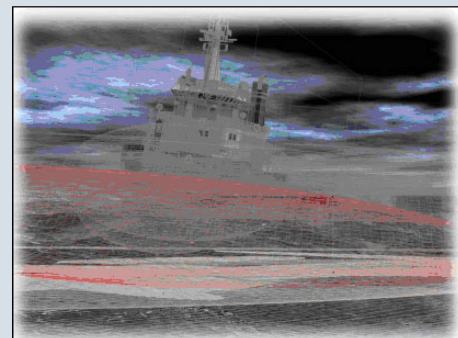
Längliche & runde, sowie flache Kugeln je nach Bild erstellen und die mit einer Wolkentextur individuell gestalten.

Im Materialeditor unter Massives den brennender Reifen auswählen, Diffuses & Umgebungslicht auf 100, der Reifen wird dann weiß.

Die Grunddicke selbst bestimmen, weiche Kante bis 100 und

die Unschärfe 300, die Qualitätsgeschwindigkeit sollte bei 40 - 60 liegen

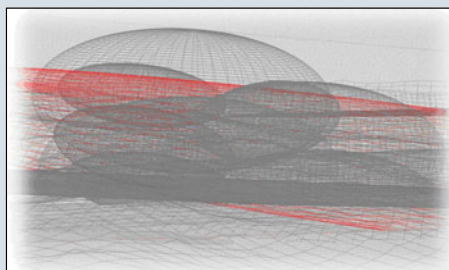
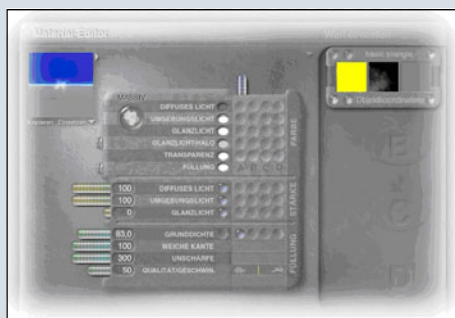
Kugeln teils Unterwasser, teils halbeingetaucht mit verschieden eingestellter Textur im Wasser



da verteilen, wo Gischt entstehen soll. Tiefe & Höhe!

Eine weitere & zusätzliche Möglichkeit Gischt ins Wasser zu kriegen ist Postwork. In einem 2D Bildbearbeitungsprogramm, mit der Airbrushpistole helle Farbe auf die betreffende Stelle sprühen.

Mit freundlichen Grüßen,
Stephan aka Tschjango



Tschjango[c]2006
Warrior I von djblueprint

[Modell Warrior I](#) mit freundlicher Leihgabe von djblueprint

Eye Candy 5 Serie

Ein Review von Sascha Hupe



Die 3D-Welt braucht nicht nur Modelle. Oftmals ist ein Modell nur so gut wie seine Textur und ein gerendertes Bild kann durch Postwork, also die Nachbearbeitung in einem 2D-Bildbearbeitungsprogramm, erheblich aufgewertet werden. Grund genug, sich in einem eZine wie der ActiveRendering auch mit 2D zu befassen. In diesem Review habe ich mir die Effekt-/Filtersuite Eye Candy 5 von AlienSkin Software (<http://www.alienskin.com>) vorgenommen. Bei Eye Candy handelt es sich um 30 auf 3 Produkte aufgeteilte Effekte/Filter für Photoshop & Co. Einigen dürfte der Vorgänger Eye Candy 4000 bekannt sein.



Als Systemvoraussetzungen werden vom Hersteller angegeben: Auf einem Mac-System: Adobe Photoshop 7 oder höher, Adobe Photoshop Elements 2 oder höher, Macromedia Fireworks MX 2004 oder höher. Auf einem Windows-System: Adobe Photoshop 7 oder höher, Adobe Photoshop Elements 2 oder höher, Macromedia Fireworks MX 2004 oder höher, Corel Paint Shop Pro 8 oder höher, CADLink SignLab 7.5. Die Plugins sind nur in englischer Sprache verfügbar. Jedoch konnten wir Eye Candy im Test problemlos auch mit Photoshop 6 benutzen. Man kann Eye Candy als Download-Version oder als physische Version erwerben. Geliefert wird Eye Candy bei der

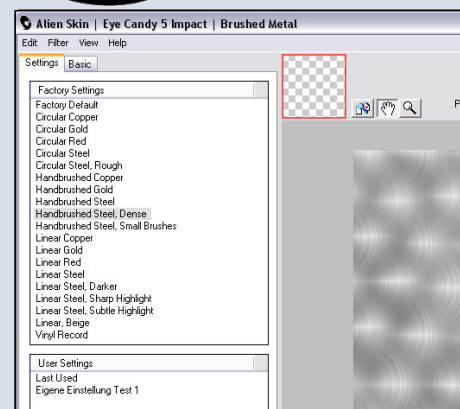


physischen Version auf CD in einer DVD-Hülle. Neben der Installations-CD, auf der sich auch Demos anderer AlienSkin Titel befinden, ist jeweils ein kleines Booklet, das einen Kurzeinstieg in die Anwendung von Eye Candy sowie einen kleinen Überblick über die einzelnen Effekte enthält, vorhanden. Zusätzlich ist auf der CD jeweils auch noch ein umfangreicheres Handbuch im PDF-Format (farbig) enthalten. Es gibt eine ausführliche, über das Plugin zugängliche Hilfe im html-Format und ein englischsprachiges User-Forum (www.alienskin.com/forum/), in dem diverse Fragen beantwortet werden.

Alle Effekte haben ein immer nach dem gleichen Schema aufgebautes Interface.

Je nach Effekt, stehen unterschiedliche Manipulationsmöglichkeiten zur Verfügung. Eye Candy Effekte können in der Regel sowohl auf Selektionen als auch auf ganze Ebenen angewendet werden. Einige der Effekte bieten über das Interface die Möglichkeit, den Effekt automatisch in einer neuen Ebene über der momentanen Ebene zu erstellen, praktisch!

Bei allen Effekten gleich: der Kartenreiter „Settings“. Hier hat man jeweils Zugriff auf die zahlreichen, mitgelieferten Presets für die einzelnen Effekte und kann eigene Einstellungen sichern und auch wieder laden. So kann man selbst erstellte Muster mit einem Klick auf Ausgangsbilder unterschiedlichster Größe anwenden.



Bei vielen Effekten, insbesondere denen, die zur Texturerzeugung dienen, kann man per Klick die Nahtlosigkeit der fertigen Textur einstellen.

Doch kommen wir zu den einzelnen CDs und den Effekten:

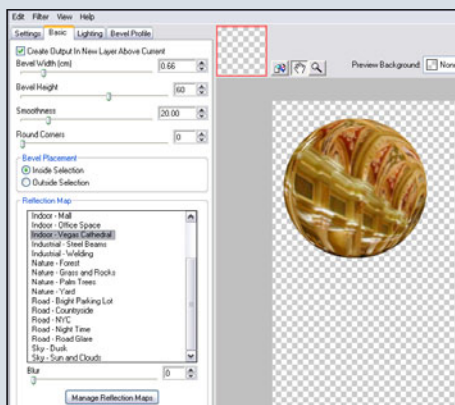
Eye Candy 5: Impact macht den Anfang.

Enthalten sind die Effekte Backlight, Bevel, Brushed Metal, Chrome, Extrude, Glass, Gradient Glow, Motion Trail, Perspective Shadow und Super Star. Backlight erzeugt die verschiedensten Licht-Effekte aus einer Selektion.



Bevel ist für verschiedene Kanteneffekte zuständig. Brushed Metal, einer meiner Lieblinge, ermöglicht es, verschiedene Texturen die den Look von gebürstetem Metall haben, zu erstellen. Basierend auf den Stilen linear, kreisförmig und handgebürstet sind unterschiedliche Oberflä-

chen möglich. Die mitgelieferten Presets geben – wie immer – einen guten Überblick und ermöglichen einen leichten Einstieg. Mit Chrome lassen sich, wer hätte es gedacht, chromartige Oberflächen erzeugen – inklusive voller Kontrolle über die verwendete Reflection-Map, die die Spiegelung auf der Oberfläche darstellt. Aber nicht nur Chrom, auch andere spiegelnde Oberflächen lassen sich so simulieren.



Extrude ist der klassische, besonders für Text gern verwendete, extrudieren Effekt, der Perspektive hinzufügt. Glass erzeugt glasige Oberflächen über der Auswahl. Gradient Glow erzeugt Glüh- und Umrandungseffekte um eine Auswahl herum.



Motion Trail ist ein Effekt, der es ermöglicht, die Illusion von Bewegung in ein Bild zu bringen. Mit Perspective Shadow kann man verschiedene Arten von Schatten aufgrund der Auswahl erzeugen und Super Star ist ein Generator zum Erzeugen verschiedener Formen (Shapes) wie Blumen, Sterne, Zahnräder usw.

Insgesamt bietet Impact eine gute Mischung aus Postwork- und Texturerzeugungs-Effekten.

Eye Candy 5: Nature ist die Sammlung, mit dessen Filtern man im weitesten Sinne in der Natur vorkommende Effekte simulieren kann. Hierzu zählen Corona, Drip, Fire, Icicles, Ripples, Rust, Smoke, Snow Drift, Squint und Water Drops. Corona erzeugt einen Strahlenkranz um die Auswahl und ermöglicht, insbesondere auf Text angewandt, nette Effekte. Drip lässt eine Auswahl tropfen und schmelzen, um z.B. die zu dick aufgetragene und daher laufende Farbe auf einer Wand zu simulieren.



Fire macht genau das was man erwartet, anhand einer Auswahl werden Flammenobjekte erzeugt. Icicles kriecht die verschiedensten Eis-Effekte, wie sie z.B. bei einem zugefrorenen Fenster oder einer Eisschicht auf einer beliebigen Oberfläche auftreten. Mit Ripples lassen sich die bekannten Kräuselungen und Wellenbewegungen erzeugen, die z.B. ein Regentropfen, der auf eine Wasseroberfläche trifft, erzeugt. Rust erstellt rostige Oberflächen jeder nur vorstellbaren Art. Dies ist ein weiterer meiner bevorzugten Effekte. Es lassen sich nicht nur rostige Oberflächen als Ganzes, sondern auch einzelne Rost- und Dreckflecken als extra Ebene erzeugen. So ist ein optimales Zusammen-



menspiel zwischen der Oberfläche, die rostig oder verschmutzt werden soll, und dem Rost bzw. Schmutz selbst möglich. Smoke ist die rauchende Ergänzung zu Fire und erzeugt je nach Einstellung Rauchwölkchen oder Rauchschwaden auf Grundlage der Auswahl. Snow Drift erzeugt Schneeablagerungen auf dem Auswahlobjekt.



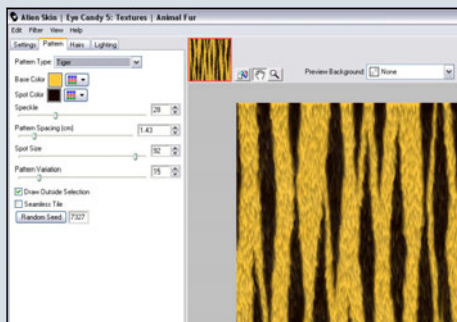
Squint heißt übersetzt schielen. Mit dem Effekt können Verwischungen und Verwacklungen, wie sie z.B. beim Schielen entstehen, simuliert werden. Besonders interessant ist es, damit Lichter in einem Nachtbild so verschwimmen zu lassen, wie es eine lange Belichtungszeit bei der Fotografie hervorruft. Aber auch einzelne Highlights und Gegenlichterscheinungen lassen sich damit verwirklichen.



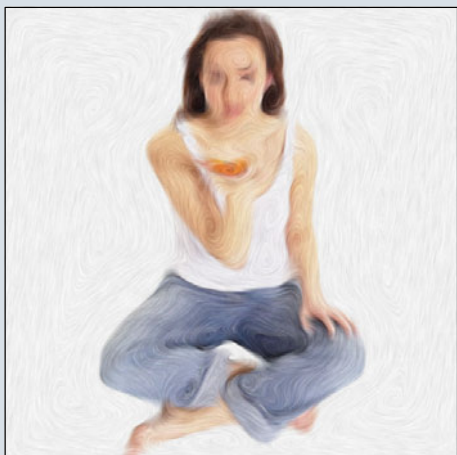
Als letzter Effekt bietet Nature noch Water Drops. Hiermit lassen sich aber weit mehr als einfach Wassertropfen auf einer Oberfläche darstellen. Auch hier zeigt ein Blick in die mitgelieferten Presets wieder einen Teil der Möglichkeiten. Blut-, Kaffee, Saft- und Motorenöltropfen sind nur einige der denkbaren Szenarien.

Als letztes bleibt noch **Eye Candy 5: Textures**. Wie der Name schon erahnen lässt, sind die 10 hier versammelten Effekte dazu gedacht Texturen, also bestimmte Oberflächen, zu generieren. Im Einzelnen stehen Animal Fur, Brick Wall, Diamond Plate, Marble, Reptile Skin, Stone Wall,

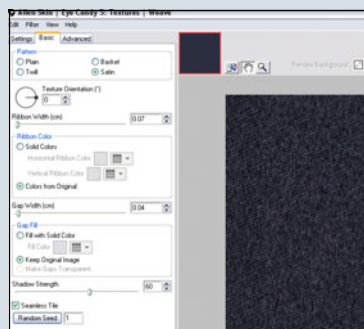
Swirl, Texture Noise, Weave und Wood zur Auswahl. Animal Fur, ganz klar, um Tierfelle zu simulieren und die Qualität der Resultate ist durchaus brauchbar.



Brick Wall liefert dann einen Generator für Ziegelsteinwände. Die üblichen Parameter wie Farbe, Farbvariationen, Rauheit, 6 unterschiedliche Laufmuster, verschiedene Fugeneinstellungen und dergleichen mehr sind natürlich beeinflussbar. Diamond Plate erzeugt Muster, die den Eindruck der geriffelten Metallplatten hervorrufen. Marble ermöglicht, die unterschiedlichsten Marmorvariationen zu kreieren. Reptile Skin erzeugt – auch hier sagt es der Name – die für Reptilienhaut typischen Muster, sowohl überlappt als auch aneinandergerichtet. Stone Wall könnte genauso gut Stone Floor heißen, denn mit dieser Funktion können schöne Steinböden und Steinwand Texturen erzeugt werden. Aber auch eine Art Glasmosaikfenster lässt sich mit den richtigen Einstellungen verwirklichen. Swirl = wirbeln bzw. strudeln, und das trifft es auch. Der Effekt lässt sich schwer beschreiben, seht selbst:



Auch hier natürlich wieder zahlreiche Variationsmöglichkeiten. Texture Noise fügt einem Bild oder einer Auswahl verschiedene Störungen hinzu. Dadurch lässt sich z.B. Alterung einer Oberfläche oder auch Postwork-Regen realisieren. Mit dem Weave Generator ist man in der Lage verschiedene grobe oder feine Ge-



webemuster zu erzeugen. Der letzte Effekt schließlich, ist der Wood Generator, der wohl was macht? Richtig! Holzoberflächen erzeugen. Dabei beschränkt sich Wood nicht nur auf Maserungen und Farben, es ist ebenfalls möglich über einen extra Kartenreiter Paneele zu erzeugen.

Fazit:

Die mit Eye Candy erzeugten Effekte und Texturen liefern bei einfacher Bedienung eine hervorragende Qualität. Durch die immer gleiche Benutzeroberfläche findet man sich schnell zu recht. Auch wenn der ein oder andere Effekt mittlerweile zumindest ähnlich in diversen Filtersammlungen zu finden ist, überzeugt insbesondere das Bundle als Ganzes. Weniger für den digitalen Fotografen als den Künstler und 3D-Artist geeignet, ist es eine wertvolle Ergänzung zur Bildbearbeitung mit Bordmitteln. Die einzelnen Eye Candy Teile (Impact, Nature, Textures) kosten jeweils \$99 zzgl. Versand bei der CD-Version. Wenn man sich für das komplette Bundle der

drei Teile entscheidet werden \$199 fällig. Beim Vertriebspartner für Deutschland sind die Preise 99 EUR zzgl. Versand für die Einzelteile und 199 EUR für das Bundle (inkl. Versand) als CD Version. Erwerben kann man EyeCandy u.a. direkt auf der Herstellerseite (www.alienskin.com) oder über Distributoren. Weiter verbessert werden kann meines Erachtens die Nahtlos-Funktion. Zwar sind überall dort, wo diese Funktion zur Verfügung steht, die damit erzeugten Texturen auch wirklich nahtlos. Es werden aber bei einigen Texturen bei Aktivierung dieser Funktion Details entfernt, die – wenn sie nicht gerade am Rand der Textur liegen – einer Nahtlosigkeit nicht im Wege stehen würden. Auch würde ich es begrüßen, wenn die Funktion, den Effekt in einem neuen Layer zu erstellen immer zur Verfügung stünde. Aber alles in allem gibt es wenig zu meckern bei der Eye Candy Serie und ihre Benutzung macht mir immer wieder aufs Neue Spaß.

Weitere Informationen, Musterbeispiele und auch jeweils eine Demo-Version der verschiedenen Eye Candy Teile steht ebenfalls auf der Herstellerseite zur Verfügung.

Als „Schmankerl“ haben wir in den Bonus-Download dieser AR-Ausgabe einige mit Eye Candy erzeugte, Texturen, einige davon nahtlos, zur freien Verwendung gepackt. In der nächsten Ausgabe der AR wird es übrigens voraussichtlich ein Review zu den weiteren AlienSkin Titeln Splat! und Xenofex 2 geben, also nicht verpassen.

[DJB]



Eye Candy 5
www.alienskin.com

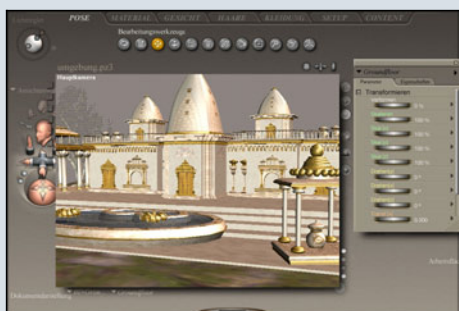
Kategorie: 2D Plugins
Preis (ca.): 199,— EUR
Gesamtwertung: 9 / 10

Eine Szene in Poser mit mehreren Figuren

Ein Tutorial von Anja (Topsi) - www.poser-board.de

Jeder kennt das Problem mit Poser wenn man mehr als eine Figur benutzen möchte. Ab zwei Figuren, plus Umgebungsfiguren fängt Poser an unhandlich zu werden und ein normales Positionieren weiterer Gegenstände ist fast unmöglich. Auch beim Rendern streikt Poser bei solchen Szenen meist. Um eine solche Szene dennoch komplett in Poser rendern zu können kann man sich eines kleinen Tricks bedienen, den ich hier erklären möchte.

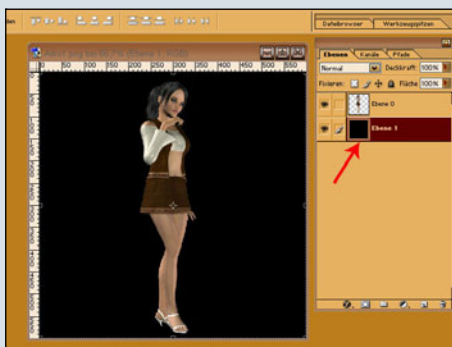
Als erstes erstellen wir uns die Umgebungsszene mit allem was dazu gehört, aber ohne die Hauptfiguren. Eben nur die Gebäude, Pflanzen und so weiter. Bei mir ist es eine kleine Tempelanlage in der sich später einige Touristen tummeln sollen. Diese Szene wird als PZ3 abgespeichert und geschlossen, da wir sie erst später wieder benötigen.



Nun gehen wir bei und rendern jede Figur welche später die Szene bevölkern soll separat und speichern sie als PNG ab. Jede Figur sollte unterschiedlich sein. Also keine welche die gleichen Kleider oder Haare hat. Für dieses Tutorial habe ich 18 Männer und Frauen in verschiedenen Posen gerendert und als PNG abgespeichert. Wenn das erledigt ist können wir Poser schließen und uns unserem Grafikprogramm zuwenden. Ich benutze Photoshop, aber die benutzen Funktio-

nen finden sich auch in jedem anderen Grafikprogramm, so dass die nächsten Schritte auch mit anderen Programmen nachvollziehbar sein sollten.

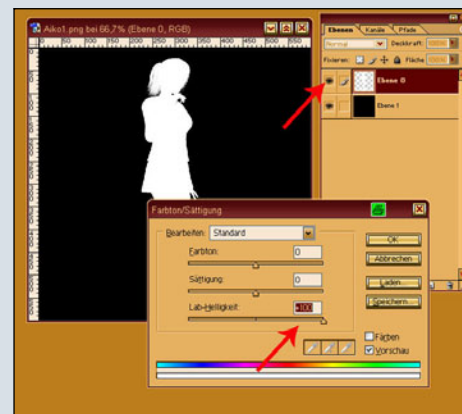
Wir öffnen in Photoshop eine unserer gerenderten Figuren, fügen eine neue Ebene unter unsere Figur ein und füllen diese mit schwarzer Farbe. Es muss reines Schwarz sein! Jede Farbabweichung und sei sie noch so gering führt später zu falschen Renderingergebnissen. Das sollte dann so aussehen:



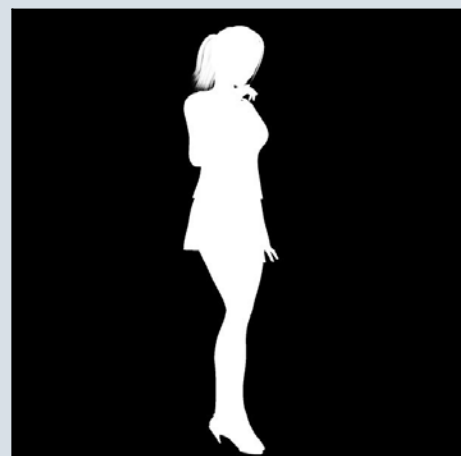
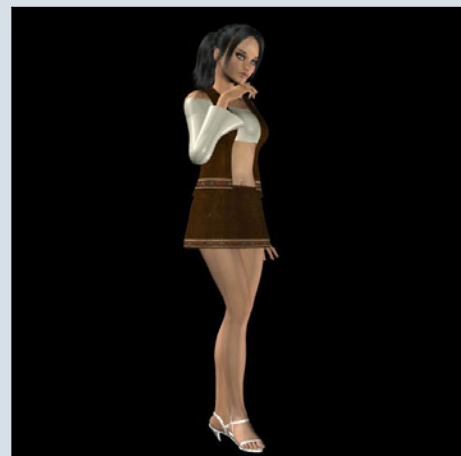
Dieses Bild mit der schwarzen Hintergrundebene speichern wir als JPG ab.

Nun wählen wir die Ebene mit unserer Figur aus und klicken wir STRG+U (oder Menü Bild/Einstellungen/Farbkorrektur). Es funktioniert auch mit der Helligkeit/Kontrastkorrektur. Viele Wege führen zum Ziel. In dem Menü das nun erscheint stellen wir die Helligkeit für die Figur auf 100% um diese komplett weiß einzufärben. Das Ergebnis ebenfalls als JPG abspeichern, denn das ist unsere Transparenzmap für unsere Figur. Beim Abspeichern solltet ihr darauf achten dass ihr später die Bilddateien leicht den dazugehörigen Transparenzmaps zuordnen könnt. Zum Beispiel: Frau1.jpg und Frau1Trans.jpg

Diesen Vorgang wiederholt ihr mit allen Figuren die ihr gerendert habt.



Ihr solltet nun für jede Figur zwei Grafiken haben. Eine mit der Figur und eine schwarzweiße Transparenzmap.



Wenn das erledigt ist könnt ihr Photoshop schließen und euch wieder Poser zuwenden. Öffnet eure abgespeicherte Umgebungsszene und ladet dorthinein einen High Resolution Square aus den Grundkörpern/Primitives.

Ihr könnt auch einen der anderen Squares nehmen, allerdings müsst ihr dann einen Knoten bei Displacement erstellen, den Wert auf 0,01 setzen und beim Rendern Displacement aktivieren. Ansonsten gibt es beim Rendern ein hässliches Waffelmuster auf den Figuren. Beim High Resolution Square tritt dieser Effekt sehr selten auf. Ich selber habe festgestellt, dass er sich einfach am besten eignet für solche Spielchen.

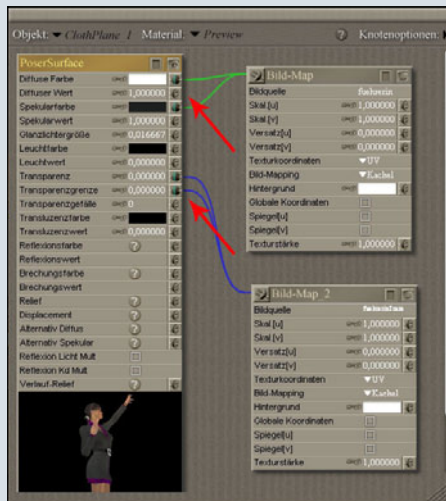
Den geladenen Square dreht in der X-Achse um 90°, so dass er aufrecht steht.

Nun geht in den Materialraum und wählt den Square aus.

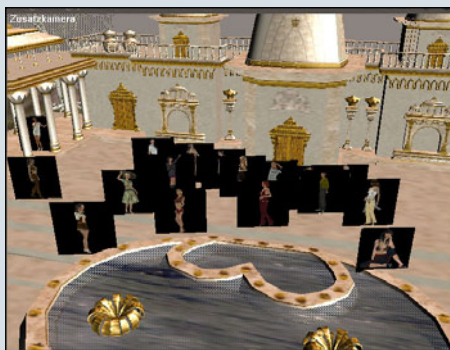


Im Materialraum erstellt ihr nun je einen Knoten für die Transparenz und die Transparenzmap und für die Figurenmap. Die Diffuse Farbe muss weiß sein, alle anderen wieder

reines Schwarz, ohne jede Abweichung, sonst habt ihr später Geisterschatten von den Squares. Den Transparenzwert belasst vorläufig bei 0, damit ihr eure Platten problemlos positionieren könnt.



Positioniert nun eure Platte mit Trans Y so dass die Figur darauf genau auf dem Boden steht und schiebt die Platte mit Trans Z und X an die Stelle wo ihr eure Figur stehen haben wollt. Diesen Vorgang wiederholt für alle Figuren! Bei mir sieht das zum Schluss so aus:

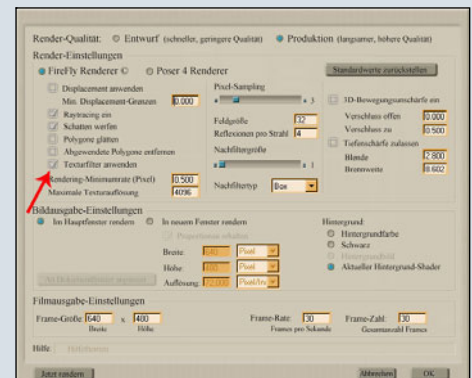


Es hilft übrigens beim Positionieren öfter mal die Kamera zu wechseln. Meist nutze ich hierfür noch die Zusatzkamera.

Wenn alle Platten positioniert sind könnt ihr für **alle** die Transparenz und die Transparenzgrenze auf 1 stellen. Die Platten werden nun Durchsichtig.

Für die Rendereinstellung ist es wichtig, dass ihr den Texturenfil-

ter aktiviert! Sonst wirft die gesamte Platte einen Schatten und wir wollen ja nur einen Schatten von unserer Figur haben.



Ihr müsst auch im FireFly Modus rendern, sonst werfen die Figuren ebenfalls keinen Schatten. Daher funktioniert diese Technik auch nur in Poser5 und 6. Bei Poser4 müssen die Figurenschatten via Postwork eingefügt werden.

Hier seht ihr mein fertiges Bild:



Diese Technik kann man auch für Umgebungsszenen benutzen, in denen sich z.B. sehr viele einzelne Pflanzen oder Gebäudeteile befinden.

Viel Spaß beim Nachmachen!

Anja (Topsi)

www.poser-board.de

Xfrog Plants DVDs 2.0

Eine Review-Serie von Sascha Hupe

Pflanzen, gleich ob Bäume, Sträucher oder Blumen, sind in vielen 3D Bildern und auch in der Architekturvisualisierung ein wesentlicher Bestandteil. Viele 3D-Programme bringen eine – mehr oder weniger brauchbare – eigene Funktion zum Erstellen von Bäumen mit. Dann gibt es auch noch diverse Programme, die als Baum- oder Pflanzengeneratoren das Erstellen ermöglichen (siehe z.B. Review über Xfrog 4.2 - <http://www.bryce-board.de/thread.php?threadid=6678>). Was aber, wenn man nicht die Zeit, Lust oder das Know-How hat, sich dem komplexen Gebiet der Pflanzenerstellung zu widmen sondern einfach nur hochwertige Pflanzen in sein Bild einfügen möchte? Man greift zu Pflanzen Sammlungen. Eine der bekanntesten Sammlungen auf diesem Gebiet werde ich euch in dieser und den nächsten Ausgaben der ActiveRendering in einer kleinen Review-Serie näher bringen, die XfrogPlants DVDs 2.0 der Berliner Software Schmiede greenworks organic-software (www.xfrog.com).

Die Reviews werden jeweils aus einem Allgemeinen Teil, mit Überblick über die generellen Features, sowie einem speziellen Teil, in dem jeweils 1-3 Teile der Reihe näher vorgestellt werden, bestehen. Eine Wertung wird es bei den einzelnen Reviews nicht, sondern erst am Ende der Serie geben.

Allgemeines:

XfrogPlants sind eine Reihe bestehend aus derzeit 22 Teilen.



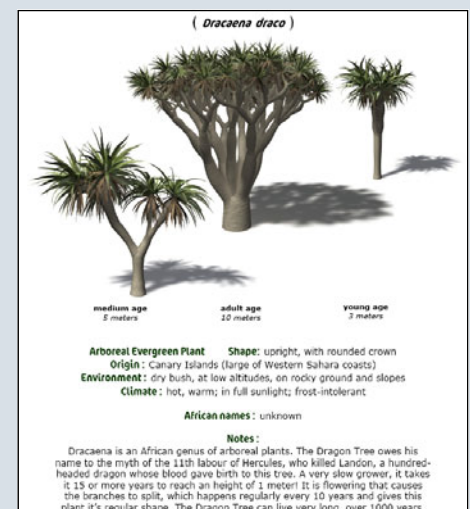
Die einzelnen Teile haben dabei entweder regionale (z.B. Europa, Westen der USA) oder thematische Schwerpunkte (z.B. Herbst, Früchte).

Auf zwei DVDs je Teil befinden sich rund 60 Modelle die sich aus 20 Pflanzenarten und 3 Altersstufen je Art zusammensetzen – teilweise sind sogar 4 Alterstufen vorhanden und damit über 60 Modelle. Jedes Modell befindet sich in 9 (in Worten: NEUN!) unterschiedlichen Dateiformaten auf den DVDs, so dass einem eine umständliche Konvertierung in der Regel erspart bleibt. Die Formate im Einzelnen sind: MAYA, MAX, C4D, LWO, OBJ, VUE, BRYCE, 3DS und XFROG. Sofern man im Besitz einer Version von Xfrog ist, lassen sich die Modelle problemlos den eigenen Wünschen anpassen und Variationen erzeugen. Die einzelnen Modelle sind streng nach botanischen Vorgaben unter Verwendung von Xfrog modelliert worden, so dass hoher Realismus und Naturtreue Programm sind.

Die verwendeten Texturen basieren in der Regel auf High-Quality Fotos der tatsächlichen Pflanzen-Vorbilder. Aber nicht nur 3D-Modelle der Pflanzen befinden sich auf den DVDs. Es sind jeweils auch als Billboard gerenderte Bilder jedes Modells im TIFF-Format (800x800px) mit Transparenz, sowie perspektivisch gerenderte Bilder jedes Modells im TIFF-Format (800x800px) mit Alpha-Kanal (Objektkanal) zum einfachen Freistellen enthalten. Aufgrund der hohen Qualität sind die Modelle natürlich auch recht Polygonlastig, so dass sie als Vordergrundobjekte Verwendung finden können. Um Szenen zu füllen oder als reine Hintergrundobjekte sollte man auf die



Billboards zurückgreifen. Eine Dokumentation im PDF-Format (in mehreren Sprachen) ist ebenfalls auf jeder DVD vorhanden. Dabei beschränkt sich deren Inhalt nicht bloß auf das reine Auflisten der enthaltenen Modelle inklusive farbiger Abbildungen, vielmehr sind zahlreiche Informationen zu den Pflanzen und dem Gebiet enthalten. Hierzu zählen unter anderem Herkunft, Umgebung, Klimatische Bedingungen und mehr. Ein weiterer Beleg dafür, dass greenworks nicht einfach irgendwelche unrealistischen Pflanzen zusammengezimmert hat.



Wer sich ein Bild von der Qualität der Modelle machen möchte, kann auf der [Herstellerseite](#) ein Modell aus der Basic DVD kostenlos in verschiedenen Dateiformaten herunterladen.

Die DVDs sind im Onlineshop von greenworks www.xfrog.com und bei diversen Resellern erhältlich. Die Kosten belaufen sich auf ca. \$149,-- bzw. 123,00 EUR bis 139 EUR zzgl. Versandkosten je nach Reseller. Zusätzlich werden derzeit 4 verschiedene Bundle angeboten: das USA Bundle (aus den 6 Teilen Autumn, Blossoming, USA Conifers, USA East, USA West, und USA Southwest/Cacti) für \$599, das

EUROPE Bundle (bestehend aus den 5 Teilen Europe 1, Europe 2, Mediterranean, Autumn und Blossoming) für \$499, das ASIA Bundle (bestehend aus den 5 Teilen Japan, Tropical, Blossoming, Flowers 1 und Flowers 2) für \$499 und das INTERIORS Bundle (bestehend aus den 4 Teilen Houseplants, Flowers 1, Flowers 2 und USA Southwest/ Cacti) für \$399 – Preise aus dem Xfrog Online-Shop jeweils zzgl. Versand.

Als günstige Alternative seit kurzem auf dem Markt: XfrogPlants Billboards. Erhältlich bei Renderosity, DAZ3D, Turbosquid, 3DCommune und The3DStudio für günstige \$15 je Teil. Enthalten sind 60 Billboardgrafiken einer jeden Sammlung, als Prop für Poser aufbereitet. Setups für Bryce und Vue werden folgen. Ideal, wenn man die Pflanzen nur als Hintergrund nutzen möchte.

Nun aber zu den einzelnen Teilen.

Africa DVD



Die XfrogPlants Africa DVD enthält insgesamt 64 Modelle afrikanischer Bäume und Gewächse. Es finden sich 20 Arten in 3 oder mehr Alterstufen je Pflanze in den Ordnern.

Im Einzelnen sind dies: *Acacia tortilis* (Schirmakazie), *Acokanthera oppositifolia* (Pfeilgiftpflanze), *Adansonia digitata* (Affenbrotbaum), *Aloe barberae*, *Carissa edulis* (Karanda-Pflaume), *Dombeya kirkii* (Fluss

Dombeya), *Dovyalis caffra* (Kei-Apfel), *Dracaena draco* (Echter Drachenbaum), *Encephalartos altensteinii* (Brotpalmfarn), *Ficus exasperate*, *Hyphaene thebaica* (Dum-Palme), *Khaya ivorensis* (Afrikanisches Mahagoni), *Kigelia africana* (Afrikanischer Wild-Pfirsich), *Myrsine africana* (Afrikanische Myrsine / Kap Myrte), *Neodypsis decaryi* (Dreieckspalme), *Pachypodium geayi* (Madagaskar Palme), *Phoenix reclinata* (Senegaldattelpalme), *Podocarpus falcatus* (Gelbholzbaum), *Strelitzia nicolai* (Baumstrelitzie), *Tamarindus indica* (Tamarindenbaum).



Die Polygonzahl bewegt sich zwischen ein paar Tausend und weit über 200.000 Polygonen, je nach Pflanze und Alterstufe.

Dieser Teil bietet insgesamt ein schönes Spektrum afrikanischer Bäume und Sträucher. Dabei

fehlen weder geläufige Bäume des afrikanischen Kontinents wie z.B. der Affenbrotbaum oder die Schirmakazie noch Exoten wie die Pfeilgiftpflanze oder die Kap-Myrte.

Die verwendeten Texturen sind in hervorragender Qualität und tragen nicht unwesentlich zum Realismus bei.



Die Dokumentation ist momentan nur in Englisch, Spanisch und Italienisch vorhanden, dies wird aber sicher noch nachgepflegt und ist auch über www.xfrog.de zugänglich.

Eine Übersicht (Renderings aller enthaltenen Objekte) ist [HIER \(klick\)](#) zu finden.

[DJB]



Downloadtipps

Alles muss raus!

Tutorials für Bryce und Cinema 4D für je 5 Bryce-Bottys

Wellensaum – für Bryce

Bravo56 hat sich an das Originaltutorial in Englisch von Bob Buttery gemacht, es übersetzt und gekürzt. Das Tutorial zeigt ausführlich die Erstellung eines „Wellenkranzes“ um eine Insel herum. Dabei wird im Terraineditor zuerst die Anfangsinsel präpariert, im Anschluss werden noch Tipps zur Abrundung des neu entstandenen Terrains gegeben. Was fehlt ist ein Materialvorschlag für den Wellensaum.



[Klick zum Download](#)

Stadtlandschaft – für Bryce

uNi erklärt in diesem Tutorial, wie man mit wenigen Handgriffen eine komplette Stadtlandschaft aus dem Terraineditor „fräst“ und texturiert. Ein schlichtes, aber gut bebildertes Tutorial, das einfach nachzuvollziehen ist.



[Klick zum Download](#)

Wasserfall – für Bryce

Immer wieder werden Bilder gepostet, die schöne (oder auch weniger schöne) Wasserfälle, erstellt in Bryce, zeigen. Gleich zwei Tutorial beschäftigen sich mit diesem Thema. Ein altes Tutorial von djblueprint und ein neues von Yoro. Beide sind ein Mix aus verschiedenen englischsprachigen Tutorials. Mit vielen Bildern sehr anschaulich geworden und für Anfänger besonders geeignet.



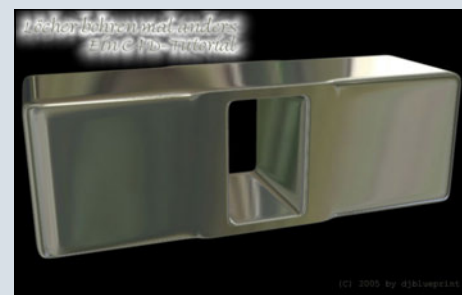
[Klick zum Download](#)



[Klick zum Download](#)

Löcher bohren einmal anders – für Cinema 4D

Jeder Cinema 4D Benutzer kennt wohl die Vor- und Nachteile des Boolens. Das unsaubere, „zerstückelte“ Mesh danach gehört sicherlich zu den Nachteilen. DJBlueprint zeigt in diesem Tutorial, dass es nicht immer die Boolesche Operation sein muss. Das Tutorial ist sehr detailliert aufgebaut, (fast) jeder Schritt ist bebildert und ausführlich erklärt. So können sich auch Anfänger an die Boolesche Alternative wagen.



[Klick zum Download](#)

[ZUZ]

Wenn auch ihr ein Tutorial habt, dass ihr gerne anderen zur Verfügung stellen möchtet, entweder als Artikel in der ActiveRendering oder als Download im Board, dann schreibt einfach eine eMail an:

redaktion@activerendering.de. Zu welchem Programm und ob für Anfänger, Fortgeschrittene oder Profis ist egal, wir freuen uns über jede Einsendung, nur von euch selbst muss es sein! Bitte achtet bei Einsendungen darauf, dass das Tutorial als *.doc, *.rtf oder *.txt vorliegt und die im Tutorial verwendeten Bilder separat als *.jpg oder *.tiff / *.psd (falls Transparenz mit ihm Spiel ist) beigefügt sind (gilt nur für Tutorials für die ActiveRendering).

Discovering Bodypaint—3DKiwi

Ein Review von Sascha Hupe

Ein Bild sagt mehr als Tausend Worte, und ein Video noch mehr – diesem Ausspruch entsprechend sind Videotutorials aus der Aus- und Fortbildung im 3D-Bereich nicht mehr wegzudenken.

Es ist das an der Zeit, das ein oder andere Videotutorial am Markt einem mit einem kleinen Review etwas näher unter die Lupe zu nehmen.

Den Anfang macht nun eine DVD mit dem Titel „Discovering Bodypaint 3D R2 & 2.5 with 3DKiwi“. Bodypaint 3D ist ein mächtiges Werkzeug der Firma MAXON und sowohl als Standalone als auch als Modul für Cinema 4D erhältlich (ein Review folgt in einer der nächsten Ausgaben der Active-Rendering, nicht verpassen ;-)).



Die Tutorials auf der vorliegenden DVD können mit beiden Versionen nachvollzogen werden, ebenso sind sie sowohl für die Version 2 als auch die aktuelle Version 2.5 geeignet. Die Videos liegen in hoher Auflösung von 1024x785 Pixeln vor und sind mit Sprachausgabe in Englisch versehen. Da jedoch sehr ruhig und langsam gesprochen und die Schritte visuell langsam genug vollzogen werden, sollte ein jeder mit rudimentären Englischkenntnissen in der Lage sein,

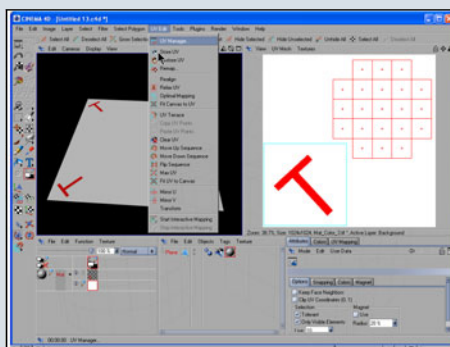
den Tutorials zu folgen.

Die DVD ist in 12 Kapitel mit einer Laufzeit von insgesamt fast 16 Stunden (!) aufgeteilt. Hinzu kommen noch einmal 6 kleine Bonus-Videos (Laufzeit insgesamt 20 Minuten) zu bestimmten Tools in Bodypaint. Schließlich befinden sich als Bonus-Content, neben diversen Szenen-Dateien und den weiteren kleineren Tutorials, ein fertiges Modell einer Spitfire (komplett texturiert) sowie einer Bf-109f2 (untexturiert) – beide voll animierbar mittels Controllern, auf der DVD.

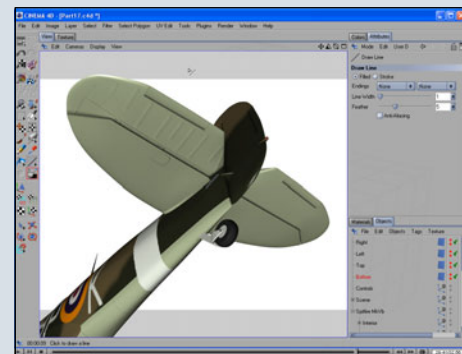
Zugriff auf die einzelnen Kapitel hat man über ein komfortables Flash-Interface.



Nach einer allgemeinen Einführung wird in den ersten Kapiteln auf die unterschiedlichen Funktionsweise von UV-Mapping im Allgemeinen und die Funktionen und von Bodypaint im Speziellen eingegangen. Nach dem Durcharbeiten der ersten 8 Kapitel, sollte man in der Lage sein, die wichtigsten Funktionen nutzen zu können. Highlight der DVD ist dann ohne



Frage das komplette Texturieren einer Spitfire in den Kapiteln 9-11, angefangen bei der Vorbereitung des Modells bis hin zum „aufmalen“ der kleinen Details.



Der Autor geht dabei „wie im richtigen Leben“ bei solch einem Projekt vor und macht auch den ein oder anderen Fehler der dann korrigiert wird. Diese Art von Tutorial ist vielleicht nicht jedermanns Sache, zeigt aber viele Stolperfallen und Problemlösungen auf, die bei herkömmlicher Verfahrensweise unter den Tisch gefallen wären. Lobenswert ist ein Index, mit dem es möglich ist, die passende Stelle zu einem ganz bestimmten Tool oder Vorgehen zu finden. Dieser Index existiert sowohl in alphabetischer als auch in chronologischer Auflistung.

Alphabetical Index			
Create Material	5		23.00
Create Material	6		1.26
Create Texture Channels	7		18.55
Creating Std Materials from painted colours	11	Part 4	15.40
Creating Texture Channels	4		19.30
Creating Texture Channels	4	Part 2	17.20
Creating UV Coordinates	4		1.20
Cubic 2 Projection	6		5.46
Cubic Projection	6		5.40
Cubic Projection	6		12.45
Cylindrical Projection	7		11.15
Cylindrical Projection	6		12.40
Cylindrical Projection	6		4.40
Cylindrical Projection	6		20.10
Default Light	11	Part 8	17.45
Default Light	11	Part 7	2.50
Default UV Maps	4		18.40
Deformers and UV Mapping	8	Part 1	0.45
Detached UV Polygons	5		10.30
Deselect All Command	5		32.20
Deselect All Command	3	Part 1	14.05
Deselect All Command	3	Part 1	20.20
Detach Projection Plane (2.5)	12		24.10
Dist	11	Part 10	3.00
Display Modes (2.5)	12		20.05
Display Settings (Shift + V)	12		10.55
Display UV Polygons	6		1.00
Display UV Polygons	2		4.00
Display Normals	6		13.45
Dodge Tool		Bonus	
Draw Line Tool	3	Part 1	29.40
Draw Line Tool	2		17.25
Draw Line Tool - Anti Aliasing Option	11	Part 8	5.55
Draw Polygon Shape Tool	3	Part 1	22.25
Draw Polygon Shape Tool	2		27.30
Duplicate Layer	11	Part 10	20.45
Duplicate Layer	3	Part 1	31.45
Duplicate Layer	3	Part 1	19.20
Eraser Tool	11	Part 1	21.50
Eraser Tool - Erasing through to Duplicate Layer	11	Part 10	21.50
Eraser Tool	3	Part 1	5.15
Execute Last Plugin Command	9		32.10
Exporting UV Map to external application	3	Part 2	4.40
Eyedropper Tool	3	Part 1	22.25
Eyedropper Tool	3	Part 1	30.45
Eyedropper Tool	5		31.35
Eyedropper Tool	2		20.20
Fill Bitmap Tool	3	Part 1	27.10
Fill Bitmap Tool	3	Part 1	15.00
Fill Bitmap Tool	3	Part 2	8.40
Fill Bitmap Tool	3	Part 1	19.15
Fill Layer Tool	5		14.00
Fill Layer Tool	3	Part 2	21.50
Fill Polygons Command	3	Part 1	20.15

Der Tutor ist Co-Admin des englischsprachigen Cinema4D-Hilfe-[Forums C4Dcafé](#) und Verfasser von über 100 kostenlos erhältlichen Videotutorials zum Thema Cinema 4D.

Seine jahrelange Erfahrung mit Cinema 4D und die Routine im Erstellen von Video-Tutorials machen sich deutlich bemerkbar.

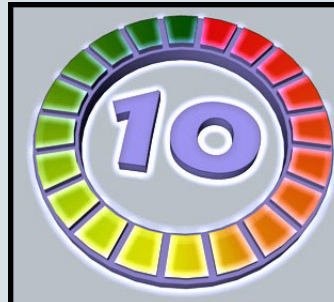
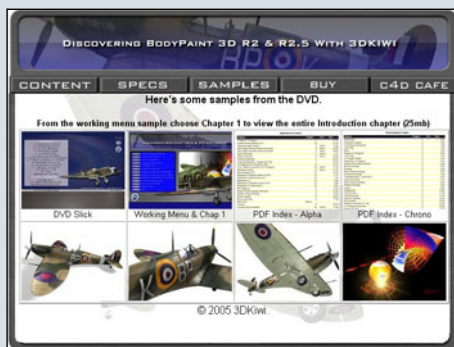
Der Autor stellt auf [einer Homepage](#) Samples und Previews zur Verfügung, so dass man sich

vorab ein Bild machen kann. Die DVD kann ebenfalls über diese Homepage für den Preis von \$59,99 inklusive Portokosten (!) bezogen werden. Ein sehr guter Preis wie ich finde!

Fazit: Wer einen preiswerten, umfassenden Einstieg in Bodypaint 3D möchte, kommt quasi an dieser DVD nicht vorbei. Die Qualität ist hervorragend, das Lerntempo ideal. Neben allgemeinen Funktionen werden viele

nützliche Tipps & Tricks verraten. Eine ganz klare Empfehlung der Redaktion!

[DJB]



Bodypaint mit 3DKiwi
www.3dkivi.co.nz

Kategorie: Tutorial
Preis (ca.): 47,50 EUR
Gesamtwertung: 10 / 10



Interview mit Fredi Voß aka Rollmops

Die Homepage des Mops ist unter www.fredivoss.de zu erreichen

Er ist unter Anderem auf einer Best-of-DVD von Renderosity zu sehen: Fredi Voß, anderen vielleicht besser unter dem Namen Rollmops bekannt. Im Gespräch mit der AR spricht er über seine Projekte und Inspirationen.

ActiveRendering: Für alle, die dich noch nicht kennen. Erzähl doch ein bisschen von dir.

Name : Fredi Voß
Ausbildung: Fotofachlaborant, Studium Freie Kunst in den Niederlanden, Bachelor of fine Arts
Ich lebe und arbeite am Niederrhein, habe hier seit 1993 ein eigenes Atelier. Freier Künstler aber auch Freelancer im 3d-Bereich, Schwerpunkte u.a. Visualisierungen, Konzept, Artwork



AR: Wie kam es zu deinem Nicknamen „Rollmops“?

Das ist nicht so schnell erzählt... aber eigentlich habe ich mir damals diesen Nick auch deshalb

ausgesucht, weil er leicht zu merken ist. Selbst Leute aus dem asiatischen Bereich scheinen damit keine großen Probleme zu haben, wie ich im Laufe der Zeit erfahren durfte ;)

AR: Wie bist du zur (3D-) Computergrafik gekommen?

Eigentlich mehr durch Zufall. Ich hatte bis dahin schon einige Zeit mit Photoshop gearbeitet und war auch mal auf Terragen gestoßen, aber irgendwann suchte ich dann mal nach einer Möglichkeit großformatige Skulpturen bildnerisch darzustellen, bevor ich sie real umsetze. Dabei bin ich dann auf den Bereich der 3D-Programme gestoßen. Irgendwann fing das an sich zu verselbständigen und ich benutzte 3D als eigenständiges Medium.

AR: Hast du beruflich etwas mit 3D oder Grafik generell zu tun?

Ja, das hat sich in den letzten Jahren so entwickelt. Als bildender Künstler hat man eigentlich immer was mit dem Großraum „Grafik“ zu tun, auch wenn es nicht in jedem Falle zur Hauptbeschäftigung gehört. Ich arbeite als Freelancer neben meinen freien künstlerischen Projekten z.B. für Werbeagenturen.

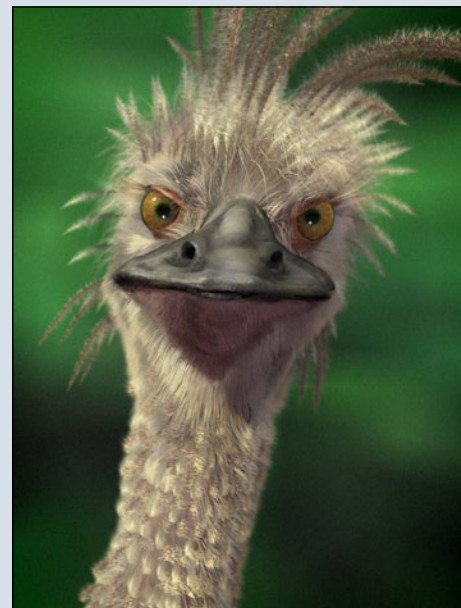
AR: Mit welcher 3D-Software arbeitest du?

Mein Haupttool ist Cinema 4D von Maxon, wobei ich allerdings auch einige andere Programme wie Xfrog, Vue d'Esprit benutze.

AR: Welche bisherigen Erfolge kannst du verzeichnen?

Hmm..., also das ist dann schon schnell der Punkt, wo man als Aufschneider erscheint;) Aber es hat bisher schon zu einigen Animago Plazierungen, einer Platzierung beim Digital-New-Art-Award und zum Beispiel einem

Choice Award auf CG-Talk oder einer Best-Of-DVD von Renderosity gereicht. Aber wenn man so will ist das das Ergebnis aber nicht das Ziel. Obwohl es schon eine Selbstbestätigung darstellt :).



AR: Planst oder arbeitest du gerade an einem größeren Projekt?

Ich bin eigentlich immer mit irgendwas beschäftigt. Auf eine Art und Weise ist das nächste Bild immer die nächste größere Herausforderung, wenn ich jetzt vom künstlerischen Standpunkt aus argumentiere.

Zurzeit bin ich wieder mit einem neuen Bild beschäftigt, was aber fast immer auf mich zutrifft ;) Außerdem arbeite ich mit einigen Kollegen schon seit einiger Zeit an einem Animationsprojekt.

AR: Wie entstand denn das Bild „Sicherheitskerze“, das auf deiner Homepage zu sehen ist? Ist es etwa um die Adventszeit herum entstanden, in der ja öfters Adventskränze zu brennen beginnen?
Hehe, ein schöner Gedanke. Nein, aber hier in diesem Fall

war das etwas anders: es gab von mir schon seit einiger Zeit eine Idee für eine Skulptur, die ich auch schon in einigen Ausführungen in Realität ausgeführt hatte. Hier habe ich dann das Medium der Computergrafik benutzt, um zu untersuchen, wie dieser Entwurf damit umgesetzt werden könnte. Nun ja, das Bild ist das Endergebnis dieser Bemühungen. Es richtet sich genau wie ein anderes Bild mit dem Titel „Städtische Standard Aufstiegseinheit“ auf unsere schöne, neue Welt der funktionellen Bereicherungen unseres Alltages und nimmt diese sicherlich mit stark ironisierendem Blick aufs Korn.



AR: Wie viel Zeit widmest du einer Szene, bevor du damit zufrieden bist?

Das ist sehr unterschiedlich, aber im Grunde weiß ich, daß ein Bild fertig ist, wenn ich es für den Augenblick nicht mehr sehen kann :). So ein Zeitraum kann sich dann schon mal über 4 oder 5 Monate hinziehen. Ich habe aber auch schon Arbeiten in wesentlich kürzerer Zeit fertiggestellt.



AR: Welche Hardware nutzt du zum Erstellen und Rendern deiner Szenen?

Hauptsächlich benutze ich für den 3-D Bereich zurzeit eine Workstation auf Basis von zwei Opteron 248, sowie als Hilfseinheiten zwei Dell Poweredge Server.



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

Wie spannend meine Bilder sind, muss jeder selbst entscheiden. Für mich sind sie es. Ich suche meine Bildideen in meinem Umfeld. Das Aufregendste ist für mich meist das, was direkt vor der Nase liegt. Eine Pappschachtel in einer Flurecke kann für mich ein visuelles Abenteuer sein. Dabei arbeite ich allerdings immer nach einem „inneren“ Bild, einer Vorstellung. Ich zeige die Dinge nicht so, wie sie sind, sondern so, wie ich sie sehe. Erst dann wird für mich aus ei-



ner Abbildung ein eigenständiges Bild.

AR: Was war dein bisher umfangreichstes Bild bzw. Projekt?

Eine komplett eingerichtete Werkstatt mit allen Details, die zugleich für eine Animation als Set zu gebrauchen ist (und wenn es nach mir geht auch dafür benutzt wird). Dieses Set ist allerdings noch nicht fertig. Im Moment ruht die Arbeit daran, es stecken aber schon etwa 5 Monate Arbeitszeit drin.



AR: Was würdest du 3D-Neulingen raten?

Es ist schon wichtig, sich in Bezug auf das Sehen von Proportionen, von Situationen, Licht und Schatten und zum Beispiel Komposition ein wenig zu trainieren. Zusammen mit dem guten Beherrschen seiner Software sind damit die Grundsteine für produktives Arbeiten gelegt. Ein breiter Ansatz kann dabei sehr hilfreich sein, auch wenn natürlich jeder so seine Schwerpunkte haben wird. Aber für den allerersten Anfang gilt: Immer schön eins nach dem anderen. Ein gutes Bild will seine Zeit haben.

Gerade als „Anfänger“ ist man manchmal schnell geneigt ungeduldig zu sein oder sich für den Anfang zuviel vorzunehmen. Das führt dann meist zu Frust und im extremen Fall verliert man die Lust an der Sache. Das wäre schade. Es gibt für ein Ziel auch nicht nur einen Weg, hier kann jeder seine eigene Methode erarbeiten.



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

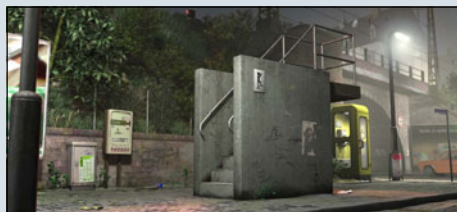
Ich habe das Rendering noch irgendwo auf der Platte. Es ist eigentlich nicht viel mehr als eine Ansammlung von diversen Grundobjekten, die ich mit meinen damaligen Skills texturiert habe, und ein paar Lichtquellen, die das alles beleuchten. Nicht sehr aufregend nach meiner heutigen Meinung, aber damals hat es für mich eine Türe geöffnet;)

Oha...weise Worte von mir? Nun, ob ihr nun hobbymäßig arbeitet oder plant, aus dem 3D-Bereich eine Berufung zu machen: probiert aus. Sucht eigene Wege, selbst ein noch so gutes Tutorial kann nur einen Weg aufzeigen. Es gibt aber unendlich viele davon, für jeden unterschiedlich. Das macht für mich dieses Medium so interessant und das macht letzten Endes den persönlichen Stil aus. Sonst wäre es ja langweilig©.

Das Interview wurde von Zuzler per E-Mail geführt.

Danke hierbei an Fredi Voß, der uns freundlicherweise seine Bilder für diesen Artikel zur Verfügung gestellt habt.

[ZUZ]



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



Comic Book Creator

Ein Review von Markus Gribhofer

Wer wollte nicht schon immer mal seinen eigenen Comic erstellen?! Mit diesem (doch recht einfach gehaltenen) Programm vom Entwickler Planetwide Games (www.planetwidegames.com) steht dem nichts mehr im Wege!

Dieses Review bezieht sich auf die Version 1.0 Build 1.0.8. Laut Hersteller benötigt diese Software Windows 2000 oder Windows XP und eine Internetverbindung, um das Produkt zu aktivieren (falls man sich zum Kauf entschlossen hat).

Neben dem Hauptprogramm beinhaltet der CBC noch die Tools „PDF Writer (Ghostscript)“, Acrobat Reader 7.0“ und das „Fraps Screen Capture Utility“. Auf diese gehe ich aber hier nicht weiter ein. Vielleicht dazu mehr in den kommenden Ausgaben der AR.

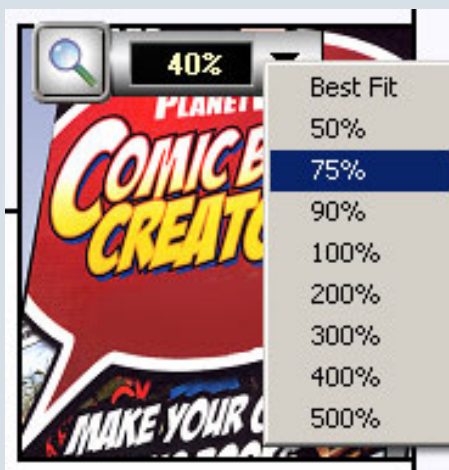
Der CBC ist komplett in Englisch. Bedient wird zum größten Teil mit der Drag & Drop Methode. Nach dem Programmstart kann man sich auswählen, ob man ein bereits vorhandenes Comic bearbeitet oder ein neues erstellen möchte. Klickt man auf „New“, kann man zunächst den Titel und den Autor des Comics eingeben. Danach hat man die Möglichkeit, sich ein Content Pack auszusuchen. Vorgegeben ist natürlich das Basic Pack. Wer damit aber noch nicht genug hat, kann sich auf der CBC-Seite noch vier weitere Content Packs downloaden (insgesamt ca. 348 MB)! Des weiteren gibt es dort noch ein Template Packet (Seiten-Layouts).

Hat man sich ein Content Pack ausgesucht geht's weiter zum Seitenlayout. Dort kann man sich aussuchen, wie die Seiten

aussehen sollen – das heißt, wie viel Bilder pro Seite man haben möchte und wie die Anordnung sein soll. Klickt man auf „Click here for more Choices“, hat man eine recht ordentliche Anzahl an Layouts (Templates), die man sich aussuchen kann. Wem die Auswahl aber gerade nicht zusagt, geht einfach auf „Browse“ und kann sich von da aus in den anderen Templates-Ordern umsehen. Von den verschiedensten Anordnungen bis hin zu unterschiedlichen Farben der Bildrahmen ist alles vorhanden. Hat man sich dann endlich entschieden, klickt man auf „Finish“ und es kann ans Eingemachte gehen.



Beim ersten Symbol kann man sich zig Bilder (Photos, Cliparts und Screenshots) aussuchen. Diese erscheinen unterhalb dieser kleinen Leiste im Vorschau-Browser. Auch hier ist es möglich, sich per Rechtsklick oder unter dem Browser per Icon einen anderen Content oder eigenen Ordner mit Bildern auszusuchen. Hat man sich das passende Bild rausgesucht, zieht man es einfach per Drag & Drop in einen der Bilderrahmen im Layout. Klickt man danach das Bild an, erscheint ein kleines „Zoom“-Icon, mit dem die Größe des Bildes verändert werden kann.



Das zweite Symbol beinhaltet die einfachen Standard-Sprechblasen, die man wiederum einfach ins Bild verschiebt. Die Größe kann natürlich auch nachträglich geändert werden. Klickt man in eine dieser Blasen, kann einfach der Text hinzugefügt werden.

Oben in der Arbeitsleiste stellt man wie gewohnt die Schriftgröße, Farben usw. ein. Rechts an der Seite des Programmfensters findet man aber noch zusätzliche Möglichkeiten um die Schrift zu verändern (Schatten).



Dann gibt es noch die Option, Schriftarten, die auf dem System installiert sind, hinzuzufügen oder auch nicht benötigte zu entfernen, um einen besseren Überblick zu behalten.

Die Symbole drei bis fünf beinhalten Erzählerblasen, Cliparts und Textboxen / Überschriften. Die hier enthaltenen Cliparts können z. B. über die Bilder gelegt werden, da sie transparent sind. Sehr praktisch eigentlich, wenn keine Figuren in den aus-



Die Texte werden immer über die Bilder gelegt und man muss sich nicht noch mit verschiedenen Ebenen rumärgern. Natürlich können diese auch per Rechtsklick hervorgeholt werden - falls notwendig.

Was auch nicht für das Layout vergessen wurde, ist die Möglichkeit, die Bildfelder noch mal per Hand formatieren zu können. Rahmendicke und dessen Farbe sowie der Hintergrund sind änderbar! Nicht möglich ist in dem



Programm, die Anordnung also

die Templates/Layout selbst zu gestalten. Schade eigentlich. Somit hätte man auf einfachem Wege doch eine fast unbegrenzte Möglichkeit des Seitenaufbaus gehabt.

Mit dieser Werkzeugleiste lassen sich direkt neue Seiten erstellen, vorhandene verschieben (falls Seite 3 doch eher Seite 4 sein sollte) oder auch löschen.

Wenn man dann mit seinem Comic fertig ist, kann man diesen auf verschiedenste Art fertig stellen.



Folder: Ganz normal als Programmdatei speichern.

PDF: Wie der Name schon sagt - hier kann man den Comic als PDF abspeichern. Zudem hat man die Möglichkeit, das PDF direkt zu komprimieren (.zip) und/oder ein Passwort zu vergeben.

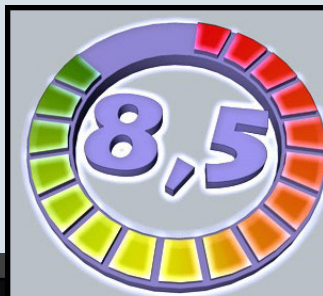
JPG & BMP: Einfach als Bilddatei

speichern. Qualitätsstufe des jeweiligen Formats ist einstellbar.

HTML: Als Internetseite speichern. Was man dort auch machen könnte, wäre eine Slideshow im HTML-Format.

Fazit: für \$29,95 bekommt man ein wirklich einfach gehaltenes Programm, dass eigentlich jedermann ohne Probleme bedienen kann. Alle Funktionen/ Bedienelemente sind schnell und gut zu handhaben.

Bevor man sich in verschiedenen Programmen erst einmal die ganze Ar-



Comic Book Creator
www.planetwidegames.com

Kategorie: 2D Software
Preis (ca.): 24,00 EUR
Gesamtwertung: 8,5 / 10



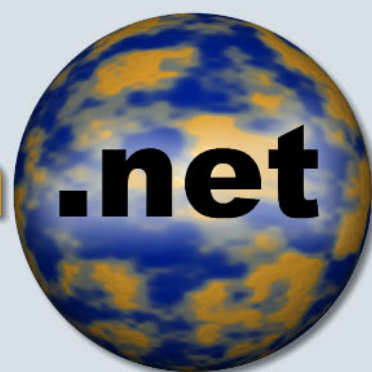
Empowered by Planetwide Games Comic Book Creator™



und

werden gehostet von:

framecom



.net

Warum nicht auch...

DEINE Bilder
auf DEINER Homepage
bei DEINEM neuen Webhoster:

www.framecom.net

Webseiten-Tipp

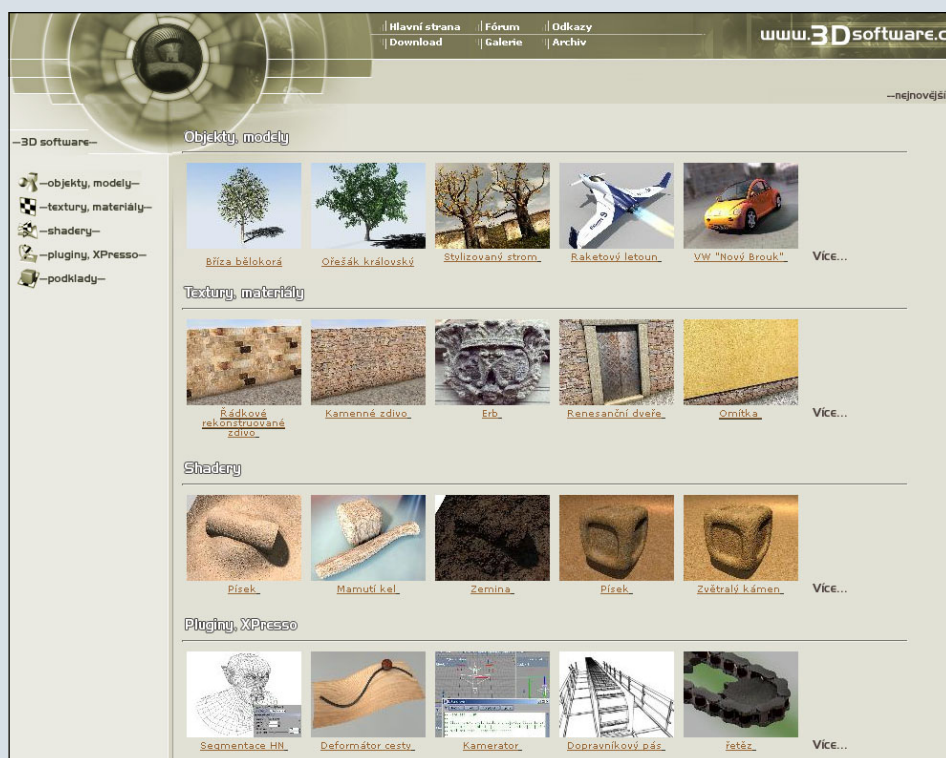
www.3Dsoftware.cz

www.3dsoftware.cz <- Freebies für jedermann

Die diesmalige Website des Monats stammt von tschechischen Entwicklern. Demzufolge ist auch die Seite in tschechisch geschrieben. Dies stellt jedoch kein allzu großes Problem dar, da die Menüpunkte leicht verständlich sind. So verbergen sich hinter „Objekty, modely“ nichts anderes als die 3D-Modelle. Erst bei den Untermenüs wird es für alle Nicht-Tschechen kompliziert, hier hilft nur klicken und sehen,

Alle, die des Tschechischen (oder zumindest Englischen) mächtig sind, dürfen auch im Forum ihre Meinung über die Downloads kundtun.

Im Menüpunkt „Galerie“ kann man die Künste der Autoren betrachten, jedoch ist das Copyright der letzten Bilder auf 2004 datiert. Auch der Rest der Seite ist mit dem Copyright 2003-4 ausgeschrieben.



was man denn ausgewählt hat. Das Angebot ist jedoch ausschließlich für Cinema 4D User gedacht, die Dateien kommen im Cinema 4D Format *.c4d. Diese Benutzer jedoch können sich freuen: Es gibt alle erdenklichen Objekte, Texturen, Shader und Plugins.

Die Objekte selbst sind qualitativ sehr hochwertig, ebenso die Shader und Texturen. Deshalb ist es auch nicht gerade Selbstverständlich, dass diese Objekte Freeware sind.

Fazit: Für ein Freeware-Angebot sind die Modelle von herausragender Qualität. Wer auf die schnelle eine Textur oder ein bestimmtes Objekt für Cinema 4D benötigt, sollte in Zukunft auch hier vorbeischauchen!

[ZUZ]



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

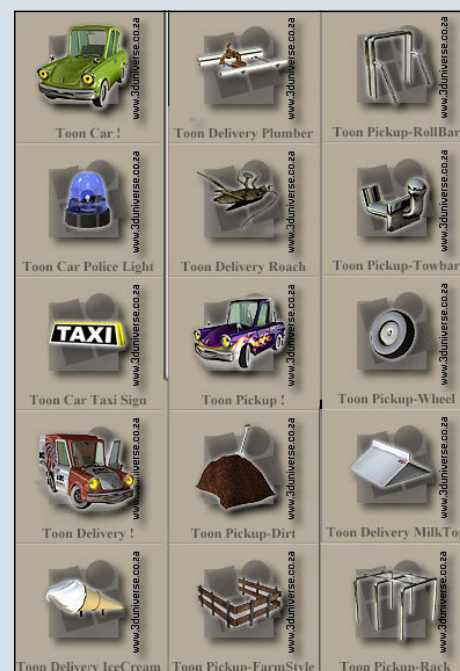
werbung@activerendering.de

Zielgerichtete
Werbung,
preiswert in
der AR!

Active
Rendering

Das ToonTransport - Bundle von DAZ – für Poser

Ein Anwenderbericht von Werner Gut



Das war ja schon mal einiges!
Aber da waren ja auch noch die
Texturen.



Bei Posen war nun ebenfalls ein
Ordner namens '3D Universe –
Toons' mit etlichen Texturen für
die Autos.

Ich stellte fest, dass die Autos
aus vielen Einzelteilen bestehen,
die man verändern kann.

Als Bundle (ps_bn052)
bestehend aus:

1. ToonTransport –
Delivery (ps_ch143b)
2. ToonTransport – Utility
(ps_ch142b)
3. ToonTransport – Cars
(ps_ch141b)

Als ich das oben genannte Bund-
le bei DAZ entdeckt hatte habe
ich nicht sehr lange überlegt,
sondern es mir gleich gekauft.
Der Ausdruck 'Toon vehicles with
character' hatte meine Aufmerk-
samkeit erregt. Endlich mal Au-

tos mit menschlichen Zügen. ;-)

Nachdem ich alles heruntergela-
den und installiert hatte, schaute
ich gleich nach, was denn mit
dem Bundle alles mitgeliefert
wurde.

Zuerst fand ich bei 'Figuren' den
Ordner '3D Universe – Toons'.
Da waren nun die Autos und ei-
nige Zubehörsachen wie Blau-
licht, Taxischild und diverse Auf-
bauten fürs Dach oder die Lade-
fläche des PickUp.

Car	LeftBackWheel
CarDetails	AcceleratorPedal
RightEye	LeftWindowWinder
LeftEye	RightWindowWinder
CenterMirror	RightDoorHandle
RightFrontMirror	LeftDoorHandle
LeftFrontMirror	SteeringRack
Bonnet	LeftControlRod
RightSeat	LeftSteerArm
LeftSeat	LeftTieRod
RightDoor	LeftFrontWheel
LeftDoor	RightControlRod
SteeringWheel	RightSteerArm
BrakePedal	RightTieRod
ClutchPedal	RightFrontWheel
GearLever	LeftBackDoor
RightBackWheel	RightBackDoor

So kann man zum Beispiel die Motorhaube (Bonnet) öffnen und sieht dann, dass sogar an einen Motor gedacht wurde.



Um hier nur einige Beispiele zu zeigen, was man bei dem Auto alles rumschrauben kann:

1. Innenspiegel
2. Die beiden Außenspiegel (jeder für sich)
3. Beide Türen und die Fenster öffnen (auch alles für sich)
4. Lenkung einschlagen (parallel) – aber auch jedes Rad, vorne und hinten, noch mal extra.



Betrachtet man nun die Morphing-Möglichkeiten unter ‚Car‘ so stellt man fest, dass es viele Möglichkeiten gibt, dem Auto ein Gesicht zu geben. Nicht nur die Scheinwerfer (Augen), auch die Stoßstange

Für jeden, der gerne Bilder mit ein wenig Comic-Artigen Touch macht, ist dieses Bundle mit Sicherheit eine Bereicherung.

[WEN]



(Mund) bietet der Kreativität viel Freiraum. Außerdem kann man das gesamte Auto mit ‚Rock-Fwd-Back‘ und ‚Rock-SideSide‘ noch tanzen lassen.

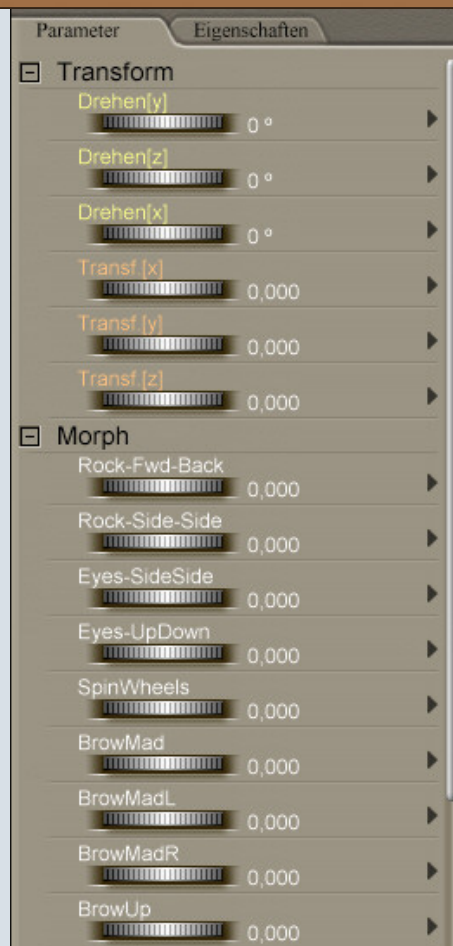
Man kann das Dach und somit das gesamte Auto noch nach oben in die Länge ziehen und das Lenkrad von links nach rechts bewegen.

Zum Schluss noch ein kleines Beispiel, wie man so ein ToonCar aussehen lassen könnte.

Mein Fazit:

Auch wenn man sich nicht, so wie ich, für das Bundle entscheidet, sondern lieber eines der drei Autos einzeln kauft, hat man doch sehr viele Möglichkeiten, das Auto seinen Bedürfnissen anzupassen.

Wenn man allerdings schon zwei der Toon-Transport-Teile nimmt hat man schon fast denselben Preis wie für das Bundle mit allen drei Teilen bezahlt.



Von A nach B über C

Tutorial zum Erstellen eines einfachen Tablett in **AutoCAD** mit dem Export nach **Bryce 5.5** über **Cinema 6**

Für dieses Tutorial sind grundlegende Kenntnisse in AutoCAD 2004 (Vollversion) erforderlich. Dieses Tutorial kann nur mit der Vollversion von AutoCAD erstellt werden da diese im Gegensatz zur LT Version die 3D Befehle beinhaltet. Viele der hier von mir verwendeten Befehle sind Standardmäßig nicht über Icons oder über die Abrollmenüs zu erreichen. Ich werde daher alle Befehle immer so angeben wie sie über die Befehlszeile eingegeben werden müssen.



Abb. 1: Befehlszeile von AutoCAD

Wenn Hilfe zu einzelnen Befehlen benötigt wird, verweise ich hier schon mal auf die sehr guten Hilfenfenster von AutoCAD. In der Regel wird man dort alles finden was man sucht. Natürlich kann man mich auch über das Bryce-Board ansprechen. Damit Du siehst was hier eigentlich gemacht wird beginne ich als erstes mit einem Bild des fertigen Tablett.

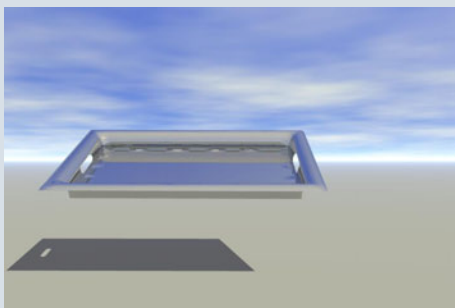


Abb. 2: Tablett in Bryce

So wird es aussehen wenn es erfolgreich in Bryce importiert wurde. Aber bis dahin haben wir noch ein kleines Stück Weg vor uns.

Beginne wir damit, dass AutoCAD aufgerufen wird.

AutoCAD startet immer in der Draufsicht. Da wir aber Dreidimensional arbeiten wollen müssen wir als erstes diese Standardansicht verlassen. Hierzu rufen wir den Befehl: „3dorbit“ auf. Der Bildschirm sollte jetzt so aussehen.

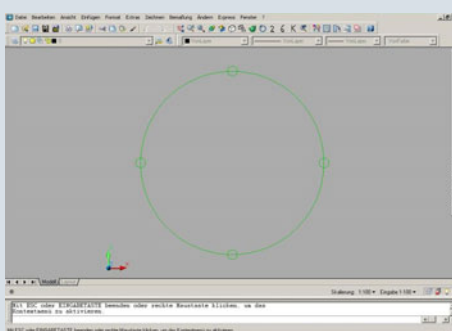


Abb. 3: 3D Orbit

In der Mitte des Bildschirms ist ein grüner Kreis zu sehen dessen Quadranten hervorgehoben sind. Links unten sieht man, dass sich das Benutzerkoordinatensystem (BKS) verändert hat. Bewege jetzt die Maus in die Mitte des grünen Kreises. Wenn Du dort bist, drücke die linke Maustaste, halte diese gedrückt und bewege die Maus vorsichtig nach unten. Anhand des BKS siehst Du wie sich der Blickwinkel auf die Zeichnung verändert. Eine recht gute Ausgangsposition erreichst Du wenn Du die Maus nach links unten ziehst so wie im nächsten Bild dargestellt.

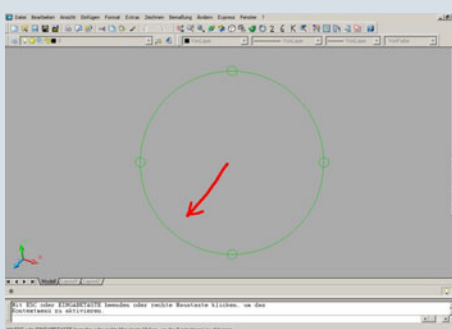


Abb. 4: 3D Orbit-2

Sobald Du deine gewünschte Position erreicht hast musst Du die linke Maustaste loslassen und dafür die rechte Maustaste einmal kurz anklicken. Im sich öffnenden Mausmenü wählst Du den Befehl „Beenden“ aus. Das BKS nimmt wieder seine ursprüngliche Form an und der grüne Kreis verschwindet. Du siehst aber jetzt, dass das BKS gegenüber dem Startbildschirm verschoben ist so dass Du jetzt alle drei Achsen sehen kannst.

Nachdem diese Voreinstellungen durchgeführt wurden beginnen wir mit der eigentlichen Arbeit. Als erstes wird die Grundfläche des Tablett konstruiert. Das Tablett soll die Abmessungen von 500 in der Länge (X-Achse) und 300 in der Tiefe (Z-Achse) haben. Beginn also damit, dass Du eine Linie zeichnest. Hierfür an der Befehlszeile ein kleines „L“ für Linie eingeben. Du kannst auch das Wort Linie eingeben, aber „L“ ist schneller. *g* Der Startpunkt unserer Linie ist im absoluten Nullpunkt. Die AutoCAD Frage nach dem ersten Punkt der Linie - der Startpunkt - beantworte mit „0,0,0“ Achte aber darauf, dass Du zwischen den Nullen ein Komma und keinen Punkt verwendest. Komma trennt die Zahleneingabe zwischen den einzelnen Achsen. 0,0,0 heißt also nichts anderes als Null in X-Richtung, Null in Y-Richtung und Null in Z-Richtung. (Wenn Du eine Komazahl eingeben willst, so musst Du denn Punkt „.“ verwenden.) Damit ist der Startpunkt unserer Linie festgelegt. Die Linie soll 500 lang werden. Die AutoCAD Frage nach dem nächsten Punkt beantwortest Du mit der Eingabe der Zahlenkolonne 500,0,0. Dein Bildschirm sollte jetzt so aussehen.

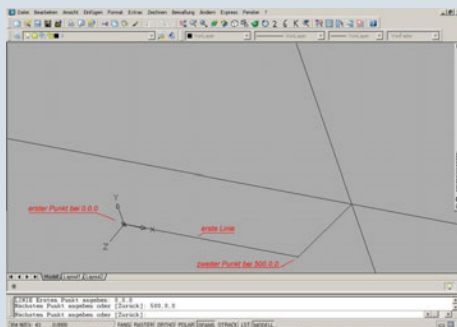


Abb. 4: erste Linie

AutoCAD fragt nach dem nächsten Punkt. (Falls Du zwischenzeitlich ein Return zu viel gemacht haben sollte ist der Befehl „Linie“ abgeschlossen und Du musst am Endpunkt der ersten Linie erneut ansetzen.) Der nächste Punkt unserer Linie ist 300 auf der Z Achse vom letzten Punkt entfernt. Damit kommen die relativen Koordinaten ins Spiel. Relative Koordinaten beziehen sich immer auf den letzten Punkt und nicht auf den absoluten Nullpunkt. Wir müssen AutoCAD also mitteilen, dass unser nächster Punkt genau 300 vom letzten Punkt entfernt ist. Und zwar in negativer Z Richtung. Das hört sich jetzt wahnsinnig schwer an, ist es aber überhaupt nicht. Es ist nichts einfacher als das. Der entsprechende Befehl lautet: „@0,0,-300“. Der Klammeraffe sagt AutoCAD einfach das hier eine relative Koordinate eingegeben wird.

Das sieht in der Befehlszeile dann so aus:

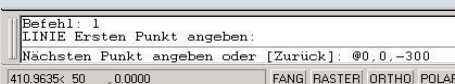


Abb. 5: nach -300

Und weil es so oft vergessen geht. Hier noch einmal. Die x,y und z Koordinaten werden durch ein Komma getrennt!! *g*

Anschließend wollen wir auf der X Achse zurück wandern. Also lautet der Befehl: „@-500,0,0“.

Damit sich unser Rechteck auch

schließt, müssen wir uns noch ein klein wenig in die positive Z Richtung bewegen. Also lautet der Befehl: „@0,0,300“. Alternativ kann man natürlich auch die absoluten Koordinaten: 0,0,0 eingeben. Anschließend noch ein einfaches drücken der Enter-Taste und dein Bild sollte jetzt so aussehen.

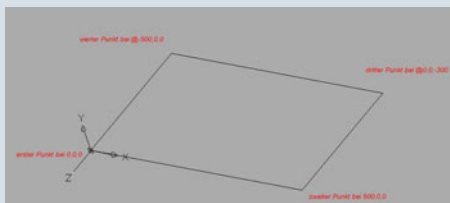


Abb. 6: Viereck fertig

Wenn dem nicht der Fall ist, dann überprüfe doch mal ob Du immer das Komma und nicht versehentlich einen Punkt genommen hast. Auch der Klammeraffe wird gerne vergessen. Glaub mir, ich spreche aus Erfahrung. ;-)

So, damit wäre der Boden vom Tablett erst mal fertig. Jetzt wenden wir uns den Seitenteilen zu.

Hier beginnen wir mit einem einfachen Bogen.

Der Befehl hierfür ist einfach „b“ oder „bogen“.

Diesen Befehl gib bitte ein. AutoCAD fragt nach einem Startpunkt. Hier gib bitte für x,y die Werte 64,38 ein. Der nächste Schritt ist etwas schwieriger. AutoCAD verlangt nach dem zweiten Punkt für den Bogen, Alternativ aber (in Klammern) kann auch das Zentrum des Bogens eingegeben werden. Daher musst Du AutoCAD jetzt mitteilen das der nächste Punkt sich auf das Zentrum bezieht. Daher muss als nächstes der Buchstabe „z“ für Zentrum eingegeben werden. AutoCAD bestätigt die richtige Eingabe damit, dass es explizit das Zentrum des Bogens will. Hier gib bitte die Werte: 40,5 ein. Hiernach will AutoCAD den Endpunkt. Dieser ist einfach. Der ist 0,0.

Das war es auch schon. *g*

Damit dass alles verständlicher

ist habe ich hier noch einmal den Teil des Textfensters von AutoCAD dargestellt in dem ich den Bogen hergestellt habe.

```
Befehl: b
BOGEN Startpunkt für Bogen angeben oder [Zentrum]: 64,38
Zweiten Punkt für Bogen angeben oder [Zentrum/Endpunkt]: z
Zentrum für Bogen angeben: 40,5
Endpunkt für Bogen angeben oder [Winkel/Sehnenlänge]: 0,0
Befehl:
```

Abb. 7: Bogen Befehl

Ich habe den Bogen noch rot gemacht damit er bei der niedrigen Bildschirmauflösung noch zu sehen ist. Bis auf die Farbe sollte dein Bild aber jetzt auch genau so aussehen.

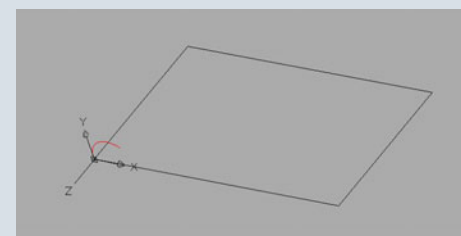


Abb. 8: Bogen rot

Natürlich kann man den Bogen auch mit anderen Werten erstellen oder auch einfach Freihand. Aber für dieses Beispiel habe ich absichtlich den Weg über die Werte genommen damit dein Tablett und mein Tablett bis zum Schluss gleich aussehen.

Der nächste Schritt ist wieder sehr einfach. Der Bogen muss kopiert werden. Der entsprechende Befehl dafür lautet: „ko“ für Kopieren (nicht ko wie fix und fertig. *g*)

Also los. „ko“ eingeben und den Bogen markieren. Da wir kein weiteres Objekt kopieren wollen kannst Du die Eingabe gleich mit einem Return beenden. Als Basispunkt wähle bitte den Punkt aus an dem der Bogen die beiden Linien berührt. Anschließend wird der Bogen auf jeden Eckpunkt kopiert. Hier sieht man die deutlichen Vorteile von AutoCAD gegenüber Programmen zum Modellieren. Der Bogen wird exakt auf den richtigen Platz gesetzt ohne lang herumzirkeln zu

müssen. Daher muss dein Bild jetzt so aussehen.

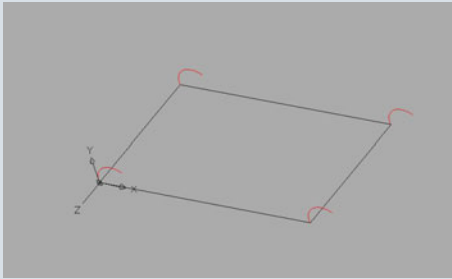


Abb. 9: 4 Bögen

Die Bögen stehen aber noch in die falschen Richtungen. Schließlich soll das Tablett ja eine richtige Wulst bekommen. Hier kommt ein neuer 3D Befehl ins Spiel. „3Ddrehen“.

Dieser Befehl dreht ein (oder mehrere) Objekt(e) um eine der drei Achsen.

Um die nächsten Schritte leichter erklären zu können zeige ich hier schon mal das Ergebnis nach dem der Befehl „3Ddrehen“ angewandt wurde.

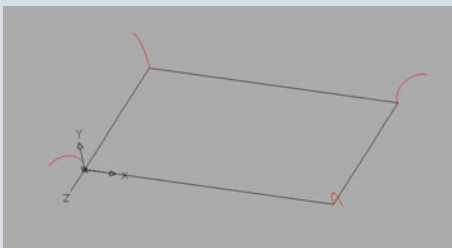


Abb. 10: Bögen gedreht

bzw. das gleiche Bild noch einmal von oben (AutoCAD Ansichtsfenster: „Vorne“).

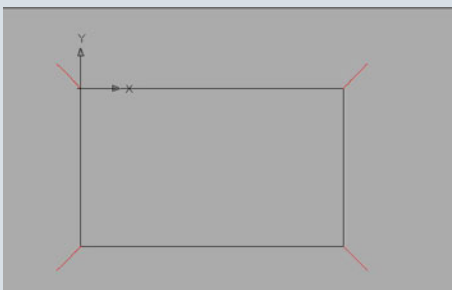


Abb. 11: Bögen gedreht von vorne

Man kann sehr schön sehen, dass die Bögen genau im 45° Winkel angeordnet sind. Und so

kommen wir da hin:

Betrachte mal dein Koordinatensystem links unten in der Ecke und vergleiche mal die Position des Bogens vor und nach dem Drehen. Der Bogen wurde um die Y-Achse gedreht. Vor dem Drehen war er in einer Flucht mit der X-Achse und danach ist er deutlich aus der X-Achse verdreht. Ich habe den Bogen gegen den Uhrzeigersinn gedreht also um -135°. Der Punkt der Drehung war genau dort wo der Bogen die beiden Linien berührt. Nachdem uns das (hoffentlich) klar ist fassen wir das ganze im AutoCAD Befehl „3Ddrehen“ zusammen.

Also ruf bitte den Befehl „3Ddrehen“ auf.

Als Objekt wähle bitte den Bogen über den wir gerade gesprochen haben.

Wir brauchen keinen weiteren Bogen, daher kann der Auswahlmodi mit Return beendet werden. AutoCAD verlangt nach dem ersten Punkt auf der Drehachse bzw. in Klammern werden auch die Achsen angeboten. Da der Bogen um die Y-Achse gedreht werden soll gib bitte ein „Y“ ein. Jetzt verlangt AutoCAD explizit nach einem Punkt auf der Y-Achse. Hier ist es recht einfach da dieser Bogen im absoluten Nullpunkt liegt. Bei den anderen Bögen sieht es anders aus. Aber hier können wir die „0,0,0“ die AutoCAD uns anbietet übernehmen. Nachdem dies geschehen ist muss nur noch der Drehwinkel eingegeben werden. Dieser ist -135 Grad. Fertig.

Hier noch einmal das Textfenster von AutoCAD damit Du die einzelnen Schritte nachvollziehen kannst.

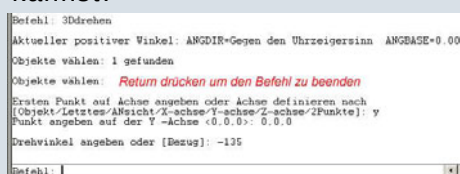
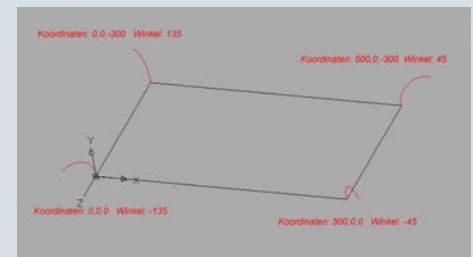


Abb. 12: Textfenster 3D drehen

Ich hoffe, das war nicht zu schwierig. Falls doch, so verweise ich hier schon mal auf den letzten Abschnitt. Da bitte ich um ein Feedback von dir um zu wissen wo Schwachstellen in meinem Tutorial sind.

Für die anderen Bögen verläuft es genau so. Einen Bogen auswählen, dann die Y-Achse als Rotationsachse auswählen, danach wieder den Schnittpunkt zwischen diesen Bogen und den beiden Linien wählen. Im nächsten Bild habe ich noch einmal die Koordinaten für den Punkt auf der Y-Achse und den Drehwinkel für alle Bögen angegeben.

Abb. 13: Koordinaten und Winkel der Bögen



Ist dies erreicht, so hast du den schwierigsten Teil geschafft. Jetzt müssen nur noch Linien zwischen den einzelnen Bögen gezogen werden. Das sieht dann so aus:

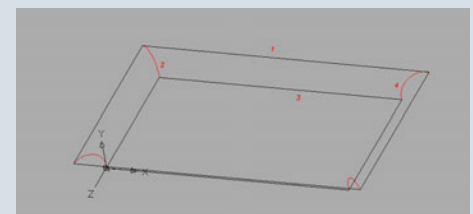


Abb. 14: Tablett mit Linien und Bögen

Hier kann man jetzt bereits unser Tablett erkennen. Aber bisher sind es nur Linien und Bögen die wir gezogen haben. Also noch kein 3D Objekt. Dazu kommen wir jetzt.

Auch hier ist es wichtig, dass die Linien geschlossen sind und die

Endpunkte der Bögen berühren. Weil wir jetzt einen neuen Befehl anwenden werden:
„kantob“

Der Befehl „kantob“ erstellt ein Gitternetz zwischen 4 Kanten. Kanten können z.B. Bögen oder Linien sein. Bedingung ist, dass die Kanten sich an den Endpunkten berühren. Das man also ohne Unterbrechung von Kante 1 über 2 und 3 zu 4 zurück zu Kante 1 kommt. Ähnlich wie bei einer Stichzeichnung, bei der man den Stift nicht absetzen darf und am Ende wieder zurück zum Ausgangspunkt kommt. Ruf den Befehl „kantob“ einfach mal auf, ignoriere erst einmal die Werte für „surftab1“ und „surftab2“ und klicke die beiden Linien und die beiden Bögen an so wie ich es in Abbildung 14 dargestellt habe. Wenn die Kanten miteinander verbunden sind wird dein Bild jetzt so aussehen:

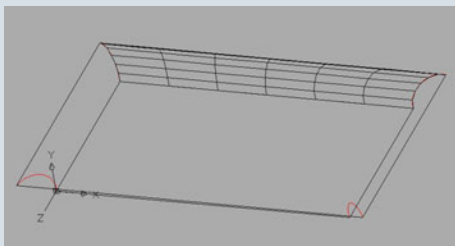


Abb. 15: erste Seite

Falls Du die Fehlermeldung bekommst: „Kante ‚x‘ berührt keine andere Kante“ so kontrolliere bitte mal ob sich wirklich alle Linien und Bögen berühren. Dies ist dann nämlich nicht der Fall. Um den Boden und die anderen Seiten des Tablett auf die gleiche Weise erstellen zu können, muss die eben erstellte Fläche erst einmal verschwinden. Dazu legen wir einen neuen Layer an, benennen diesen „Tablett“ und frieren diesen gleich ein. Das Layerfenster sieht dann so aus.

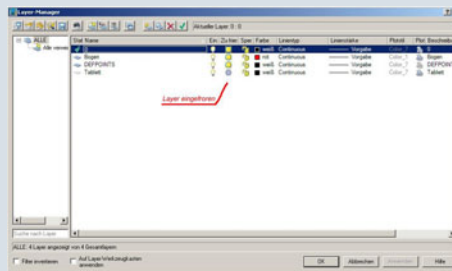


Abb. 16: Layerfenster

Über das Eigenschaftsfenster wird die Zuordnung unseres Gitternetzes auf den Layer „Tablett“ geändert. Somit wird die Gitternetzlinie unsichtbar. Dies hat den Vorteil, dass wir die Linien und Bögen über die diese Gitternetzlinie definiert wurde wieder verwenden können. Schließlich soll das Tablett ja auf allen Seiten geschlossen werden. Jetzt haben wir also wieder freie Bahn und können auf diese Weise auch die anderen Seiten von dem Tablett erstellen. Wenn alles erledigt ist „tauen“ wir denn Layer „Tablett“ wieder auf und dein Bild sollte jetzt so aussehen.

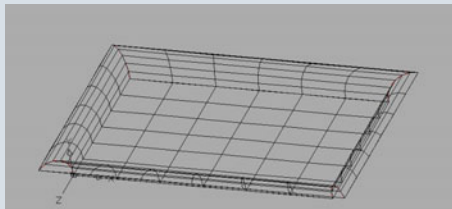


Abb. 17: Tablett in Gitteransicht

Damit haben wir es eigentlich schon geschafft. Jetzt fehlen nur noch die Löcher für die Griffe. Diese werden aber in Cinema erstellt. Natürlich wäre dies auch in AutoCAD möglich, stellt aber einen wesentlich höheren Aufwand dar als bei Cinema. Der Grund hierfür liegt in der Programmstruktur. Während AutoCAD für das exakte, millimetergenaue Arbeiten ausgelegt ist, kann man in Cinema wesentlich leichter der Frage nachgehen wie der optische Eindruck am besten ist. Boolean, eine Funktion die wir für die Griffe benötigen, ist hier ein gutes Beispiel. In AutoCAD kann man die Kapseln, die für das Boolean benötigt werden, millimetergenau einpassen. Man hat

aber erhebliche Probleme wenn man später feststellt dass aus optischen Gründen die Kapseln etwas mehr in die eine oder andere Richtung verschoben werden müssten. Hier ist Cinema klar im Vorteil. Während AutoCAD das millimetergenaue Arbeiten unterstützt, kann man in Cinema nur so „nach Gefühl“ die Objekte an die richtige Stelle schieben. Damit ist auch eine wesentlicher Unterschied zwischen einem Konstruktionsprogramm wie AutoCAD und einem Designer Programm wie Cinema aufgezeigt. Aber wie so oft ergänzen sich die einzelnen Programme auf wunderbare Weise. Deshalb werde ich an dieser Stelle AutoCAD verlassen und mich mit dem Import in Cinema beschäftigen.

Hinweis für alle die kein Cinema haben: Das Boolean ist auch in Bryce möglich. Die Symmetrie der Kapseln die geboolean werden ist aber in Cinema leichter zu erreichen.

Der Export erfolgt auf ganz einfache Weise indem wir die Datei einfach in das AutoCAD eigene dxf Format speichern. Der Export in das 3ds Format ist ebenfalls möglich. Hier gehen aber Informationen verloren die wir in Cinema noch benötigen.

Also wird als erstes einmal Cinema 4D aufgerufen. Hinweis: Ich verwende C4D in der Version 6.303. Ich gehe aber mal davon aus, dass sich die Voreinstellungen in den höheren Versionen nicht verändert haben.

Nachdem Cinema gestartet ist geh bitte zuerst einmal in die „Import/Export Voreinstellungen“ und dort weiter auf „DXF...“. Die Einstellungen für den DXF Import ändere bitte so ab wie im Bild dargestellt.



Abb. 18: DXF Voreinstellungen in Cinema

Wenn dies erledigt ist, dass Fenster mit OK schließen und die *.dxf Datei einladen. Hier werden wir erst einmal eine Überraschung erleben da AutoCAD grundsätzlich die Achsen vertauscht so dass wir das Tablett erst einmal drehen müssen. Nachdem das geschehen ist wird mal einen Blick rechts auf die verwendeten Objekte. Cinema hat ein Null-Objekt erzeugt das, wenn es geöffnet wird, fünf Unterobjekte beinhaltet. Wenn Du diese fünf Objekte mal der Reihe nach durchgehst, wirst Du feststellen dass jede Seite und der Boden einzelne Objekte darstellen. Somit bist Du also in der Lage jeder Seite des Tabletts eine eigene Textur zuzuweisen, es zu löschen, oder einfach so zu behandeln wie Du willst. Dies ist ein unschätzbare Vorteil gegenüber dem Import über die 3ds Schnittstelle.

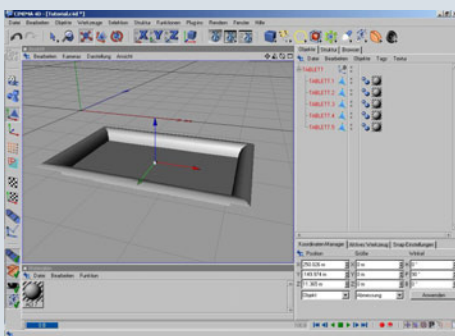


Abb. 19: Arbeitsfenster in Cinema

Als nächstes erzeuge bitte eine Kapsel und ein Symmetrieobjekt. Die Kapsel wird in das

Symmetrieobjekt geworfen und so gedreht das sie den Ausschnitt für die Griffe bilden kann. Danach werden nur noch die Seiten des Tabletts mit dem Symmetrieobjekt geboolt und die Kapseln als Griffe aus den Seiten ausgeschnitten.

Im nächsten Bild habe ich mal die Objekthierarchie dargestellt. Im Hauptfenster kann man auch schon das Ergebnis sehen wenn die Kapseln an der richtigen Stelle sind.

Damit man nicht die Übersicht verliert, habe ich auch gleich den Seiten und dem Boden aussagekräftige Namen gegeben.

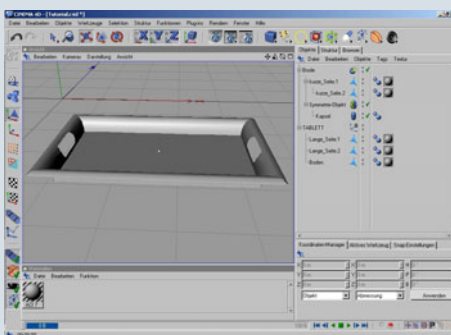


Abb. 20: fertiges Tablett in Cinema

Das fertige Objekt braucht jetzt nur noch gespeichert und z.B. im 3ds Format exportiert zu werden. Danach die Datei einfach in Bryce importieren. Wenn Du das fertige Objekt in Bryce gerendert hast wirst Du feststellen, dass es sehr kantig ist. Abhilfe schafft da das kleine „E“ wenn alle Objekte markiert sind. Die Vorgehensweise habe ich im nächsten Bild dargestellt.

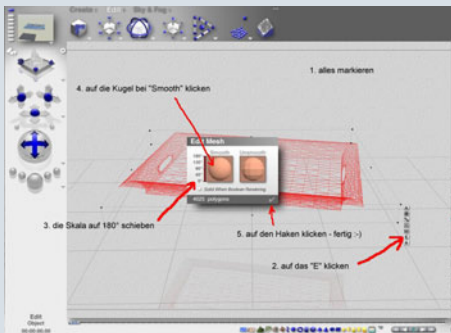


Abb. 21: Tablett in Bryce glätten
So, das war es gewesen. Damit

ist das AutoCAD Tutorial „Von A nach B über C“ fertig. Das Tablett in Szene gesetzt kann dann z.B. so aussehen.

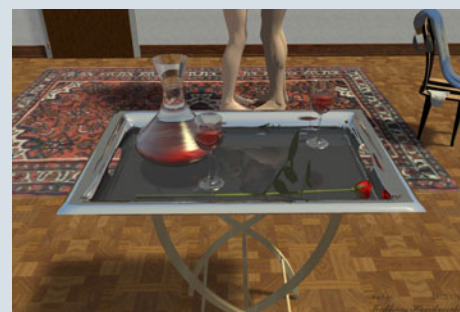


Abb. 22: the Kiss
Eine Bitte zum Schluss:

AutoCAD ist sicher nicht das Programm der ersten Wahl wenn man an das 3D Modellieren denkt. Viele wissen nicht einmal welche Möglichkeiten in AutoCAD stecken. So habe ich für dieses Tutorial nur einen Teil der Möglichkeiten verwendet die AutoCAD bietet. Sicherlich kann ich weitere Tutorials zu AutoCAD schreiben, aber lohnt es sich? Daher eine bitte an Dich, lieber Leser. Wenn Du bis hier durchgehalten hast gehe ich mal davon aus, dass Du AutoCAD verwendest *g*. Ein Feedback von deiner Seite würde mir bestätigen, dass ich das Tutorial nicht nur für mich alleine geschrieben habe. Kritiken, Verbesserungsvorschläge und Lob sind natürlich auch sehr gerne willkommen, müssen aber nicht sein. Als Belohnung für ein ausreichendes Feedback bin ich gerne bereit weitere Tutorials für das 3D Modellieren mit AutoCAD zu schreiben.

In diesem Sinne wünsche ich dir ein

Happy Rendering.

Mathias

Creature Creator Pro

Ein Review von Sascha Hupe

Wer möchte einmal Frankenstein spielen und eine eigene Kreatur erschaffen?

Sicher, dass ist mit nahezu jedem 3D-Programm möglich, jedoch in der Regel mit nicht unerheblichem Aufwand verbunden. Was aber tun, wenn man auf die schnelle eine Kreatur braucht? Man nimmt einfach Creature Creator Pro und bastelt sich seine Fantasy-Figur aus einer Vielzahl mitgelieferter Körperteile-Presets zusammen.

mer die Optionen für das Wechseln der Ansicht – von geglättet über normal bis hin zur Wireframe-Darstellung – den Symmetrie-Einstellungen sowie die schöne Funktion „Random Creature“ zur Verfügung. Hiermit kann man sich vom Programm zufällige Figuren erstellen lassen wobei man Einfluss auf die Art der Figur (Fantasy, Frau, Mann, Insekt, Manga) nehmen kann, daraus resultiert, welche Körperteile verwendet werden.

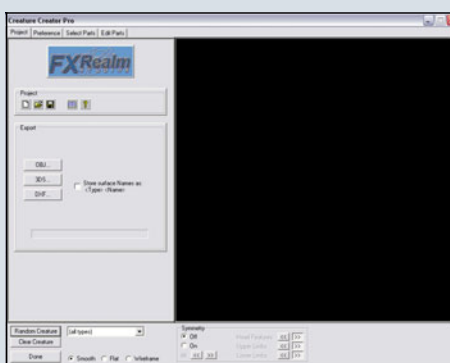
gemeine Voreinstellungen festgelegt.

Im „Select Parts“ Bereich stellt man sich dann seine Figur aus den 456 mitgelieferten Körperteilen zusammen. Dazu wird einfach das entsprechende Körperteil aus einer Drop-Down-Liste ausgewählt, einfacher geht's nicht. Die einzelnen Körperteile fügen sich dann automatisch passend zusammen.



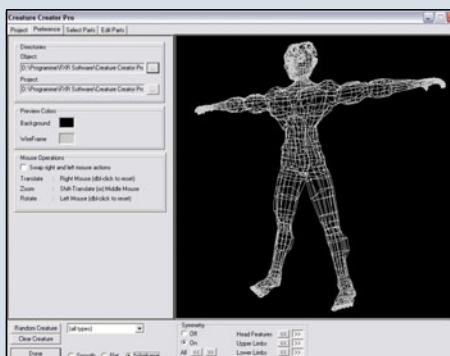
Creature Creator Pro der schwedischen 3D Firma FXRealm Studios (www.fxrsoft.com) ist als Lightwave-, 3DS MAX-, Truespace- und Maya-Plugin sowie als Stand-Alone-Version (die Grundlage für dieses Review war) erhältlich.

Nach dem Start öffnet sich das Programm in einem Fenster fester Größe mit den Maßen 894x698 Pixel. Das Interface wirkt übersichtlich und aufgeräumt. Mittels 4 Kartenreitern im Oberen Teil des Interfaces gelangt man in die unterschiedlichen Bereiche. Der Aufbau ist dabei immer gleich: Im linken Bereich finden sich die Kontrollelemente, im rechten Bereich eine Vorschau der aktuellen Figur. Im unteren Bereich stehen im-

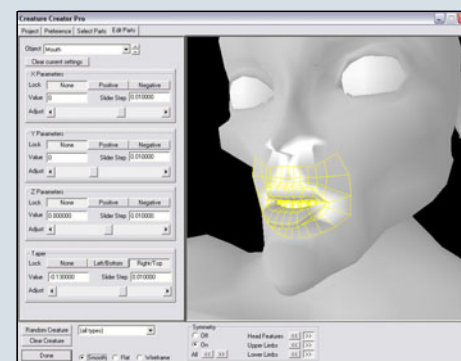


Ausgangspunkt nach dem Start ist immer der Project-Bereich. Hier kann man Projekte speichern und öffnen, eine Figur – oder Teile davon – exportieren und auf die Hilfe in Form einer HTML-Datei zugreifen, die allerdings fast überflüssig ist, denn das Programm ist weitestgehend selbsterklärend. An Export-Formaten stehen OBJ, 3DS und DXF zur Verfügung, so dass ein Import in die bevorzugte 3D-Anwendung zur Weiterverarbeitung kein Problem sein dürfte.

Im zweiten Bereich, den „Preferences“ werden einige all-



Um dann noch die eigene Note und Variation ins Spiel zu bringen, kann man die einzelnen Körperteile im „Edit Parts“ Bereich mittels einfacher Schieberegler beeinflussen. Hierbei wird das Mesh direkt manipuliert.



Der Creature Creator erzeugt Low-Poly-Meshes, die Figur aus den Screenshots – die es übrigens als 3ds-Datei im Bonus-Download der ActiveRendering gibt, hat gerade einmal 9.583 Polygone. Damit eignen sich die Kreaturen hervorragend für die Spieleentwicklung.

Das Programm macht einen soliden Eindruck, bietet aber noch eine Menge Raum für Verbesserungen und Weiterentwicklung. So fehlen eine Undo-Funktion und eine Sicherheitsabfrage, wenn man ein neues Projekt erstellt oder das Programm beendet wird ohne zu speichern – momentan wird das aktuelle Projekt dann einfach gelöscht. Eine zusätzliche Darstellungsvariante, bei der die einzelnen Körperteile farblich unterschiedlich hervorgehoben werden, würde die Übersicht verbessern. Schließlich wäre es optimal, wenn man einzelne Körperteile selbst entwickeln und in die Library der vorhandenen einfügen könnte, um so noch mehr Auswahl beim „Zusammenstecken“ der Figuren zu haben.

Erhältlich ist es, wie bereits erwähnt, als Plugin für diverse 3D-Applikationen sowie als Stand-

Alone Version, wobei hier zwischen der Standard-Version für ca. 149 EUR zzgl. Steuern und der Pro-Version für ca. 199 EUR zzgl. Steuern zu wählen ist. Die Unterschiede in der Pro-Version könnt ihr euch [HIER \(Klick\)](#) anschauen.

Beziehen kann man Creature Creator ausschließlich in englischer Sprachversion über die Webseite des Herstellers oder über Reseller wie z.B. auch 3DCommune und Renderosity.

Fazit:

Die Bedienung ist denkbar einfach, die Ergebnisse können sich sehen lassen. Zwar ist in jedem Fall die Weiterverarbeitung in einem 3D-

Programm der Wahl erforderlich, aber es spart eine Menge Zeit, wenn die Figur dort nicht von Grund auf erstellt werden muss. Creature Creator Pro in der vorliegenden Version 1.7 bietet genügend Raum für zukünftige Entwicklungen, man darf gespannt sein.

Bei Interesse sollte man sich auf jeden Fall die Demo-Version des Programms von der Seite des Herstellers (www.fxrsoft.com/) herunterladen.



Creature Creator Pro
www.fxrsoft.com

Kategorie: 3D Software
Preis (ca.): 199,00 EUR
Gesamtwertung: 7,5 / 10



Hexagon-Tutorial für Anfänger

Modellieren einer Straßenlaterne - Teil 1

Dieses Tutorial habe ich auf der Grundlage von Hexagon in der Version 2.01 geschrieben. Wer „nur“ Hexagon in der Version 1 bzw. 1.21 hat, kann es trotzdem nacharbeiten. In Hexagon 1 sind alle Tools und Optionen vorhanden, die benötigt werden. Der Unterschied zwischen den Programmversionen besteht lediglich darin, dass einige dieser Tools und Optionen an anderer Stelle im Interface „versteckt“ sind.

Ich habe mich wieder bemüht, alles so ausführlich wie möglich für Anfänger zu erklären und mit zahlreichen Screenshots zu illustrieren. Ich hoffe vor allem, dass das Tutorial verständlich ist und Spaß macht. Fragen, Kritik oder Lob könnt Ihr gerne im Board posten!

Die einzige Voraussetzung, die Ihr als Anfänger für das Tutorial mitbringen solltet ist, dass Ihr Euch mit der Maus und/oder Tastenkürzeln oder zumindest mit den Kamera-Buttons im Arbeitsfenster bewegen könnt, da häufig gezoomt, gepanned und von einer Ansicht in eine andere gewechselt werden muß. Mit welcher Kameraeinstellung Ihr in einer bestimmten Situation am besten klarkommt, solltet Ihr letztlich selbst entscheiden. Natürlich werde ich diesbezüglich schon immer wieder mal kleine Hinweise und Tips geben, vorwiegend in Form von Screenshots, die Euch meine Kameraeinstellungen verdeutlichen.

Als Vorgeschmack möchte ich Euch gleich einmal einen Screenshot der fertigen Laterne zeigen, damit Ihr eine Vorstellung davon habt, wie das Modell am Ende aussehen wird:



Fig. 000

Im Bonus-Download zur AR gibt es neben allen Screenshots in voller Größe zu jedem Abschnitt des Tutorials eine Hexagon-Datei mit dem jeweiligen Teilergebnis des entsprechenden Kapitels. Teil 1 unseres Workshops umfaßt die ersten beiden Modellierungskapitel:

Die Basis der Laterne
Der Laternenpfahl

Dann laßt uns mal anfangen...
Und bitte immer daran denken:
häufig speichern!!!

Die Basis der Laterne

Hexagon öffnen und die Datei über das Menü „File – Save as“ speichern. Ich habe als Dateinamen „Laterne 001a“ gewählt.

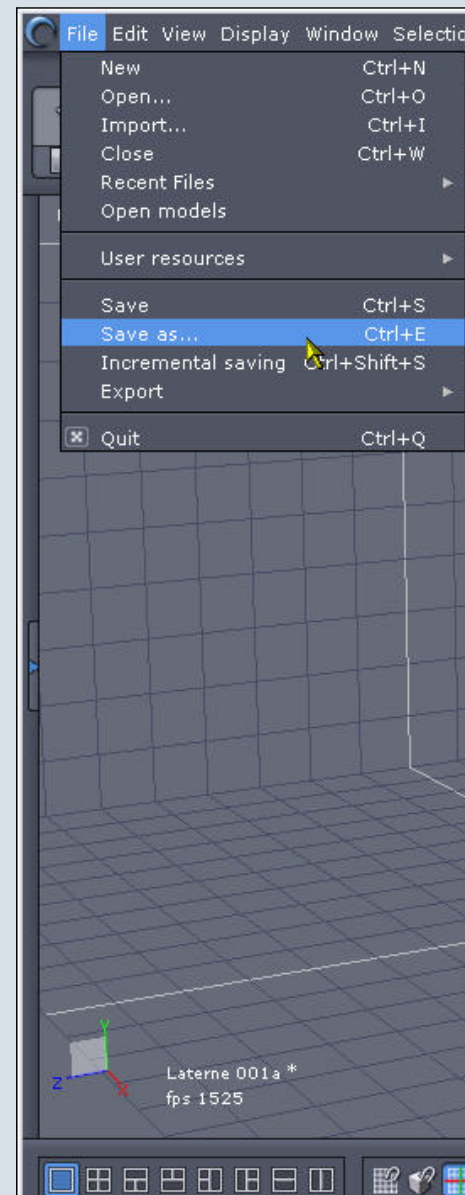


Fig. 001

Unten links im Programmfenster auf die „ZY“-Achse klicken, damit unser erstes Objekt in dieser Arbeitsebene erstellt wird.

(Fig. 002)

Unser erstes Objekt ist ein Würfel, aus dem die komplette Basis der Laterne inklusive aller De-

tails modelliert wird. Dazu oben im Programmbildschirm auf den Karteireiter „3D Primitives“ klicken.

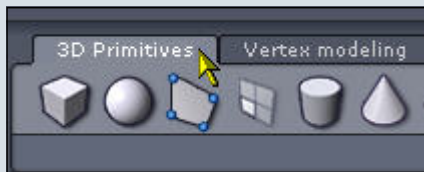


Fig. 003

Dann auf das Symbol für den Würfel klicken:

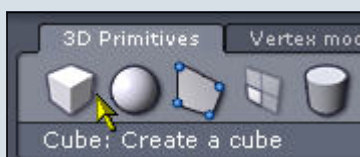


Fig. 004

Mit der Maus in die Mitte des Arbeitsfensters fahren:

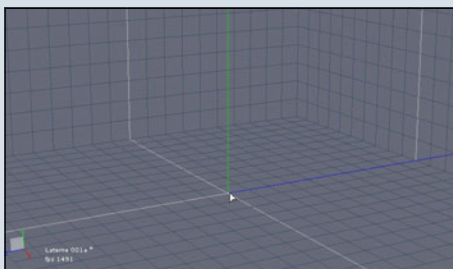


Fig. 005

Die „Shift“-Taste drücken und halten, dann rastet der Cursor genau im Mittelpunkt des Bodengitters ein. Jetzt ein Mal auf die linke Maustaste klicken. Die „Shift“-Taste loslassen. Die Maus langsam ein Stück nach oben ziehen.

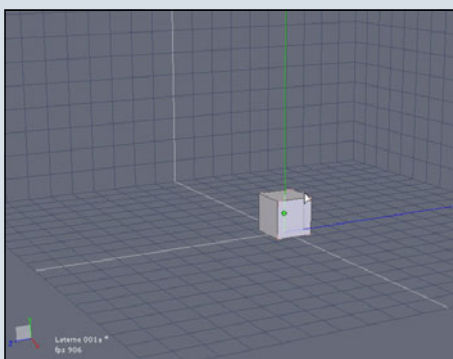


Fig. 006

Ein Mal auf die linke Maustaste klicken, um den Würfel zu erstellen.

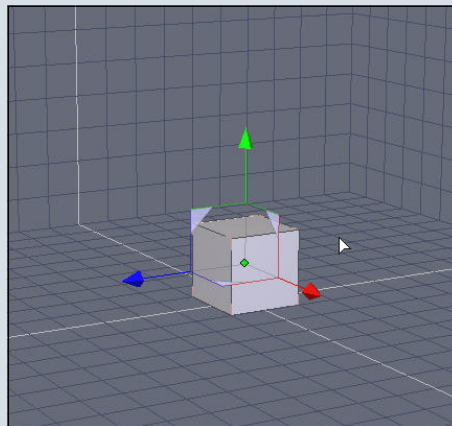
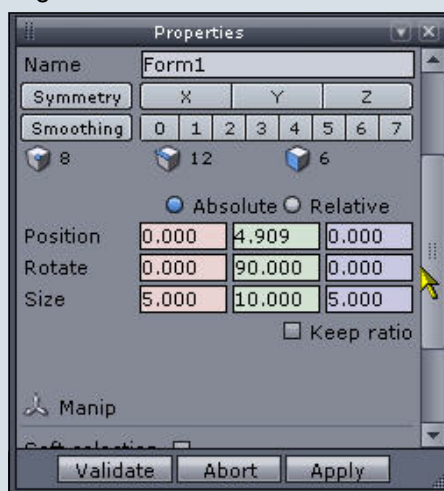


Fig. 007

Jetzt werfen wir kurz einen Blick in die „Properties“ rechts im Programmbildschirm, um Größe und Position des Würfels zu korrigieren. Bei „Position“ geben wir in das Feld für die X-Achse (rot) sowie in das Feld für die Z-Achse (blau) den Wert „0“ ein. Bei „Size“ habe ich in die Felder für die X-Achse (rot), die Y-Achse (grün) und die Z-Achse (blau) jeweils die Werte „5“, „10“ und „5“ eingegeben. Nach der letzten Eingabe die „Enter“-Taste drücken oder unten in den „Properties“ auf den Button „Validate“ klicken.

Fig. 008



(Fig. 009)

Das Ergebnis sieht dann so aus:

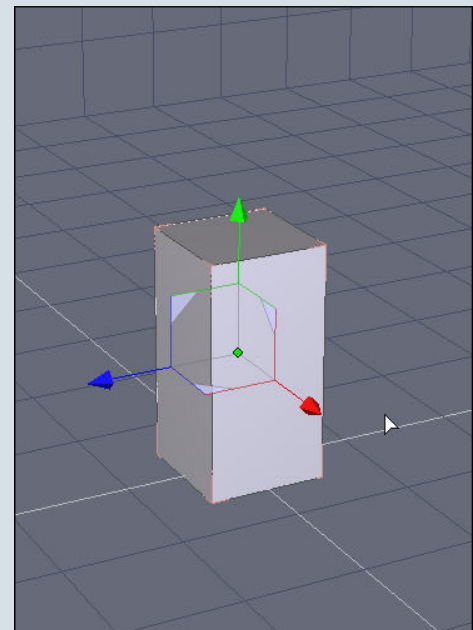


Fig. 010

Oben im Programmfenster in der „Select“-Symbolleiste auf „Select Faces“ klicken, und dann mit einem linken Mausklick die obere Fläche des Würfels auswählen, so dass diese blau markiert ist.

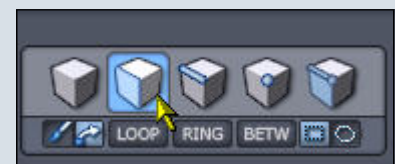


Fig. 011

(Fig. 012)

In der „Manipulator“-Symbolleiste den „Scale“-Manipulator auswählen. Der Manipulator im Arbeitsfenster hat jetzt anstelle der Pfeile kleine Würfel an den Achsenenden:



Fig. 013

(Fig. 014)

Dort, wo sich die drei Manipulator-Achsen treffen, ist ein gelber Würfel hinter einem rötlichen Quadrat zu sehen, Fig. 015 mit dem das Polygon (die ausgewählte Fläche des Würfels)

gleichmäßig auf allen Achsen skaliert werden kann.

Mit der linken Maustaste auf den gelben Würfel klicken (den muß man hier nicht hundertprozentig treffen, bei mir hat es auch funktioniert, wenn ich auf das rötliche Quadrat geklickt habe), halten und die Maus langsam ein Stück nach links ziehen, so dass die ausgewählte Fläche verkleinert wird.

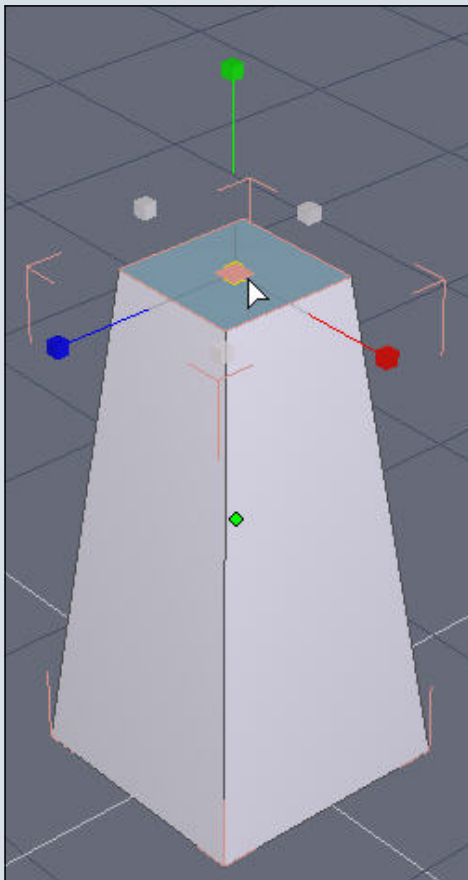


Fig. 016

Rechts im Programmfenster bei den „Properties“ könnt Ihr unter „Size“ die aktuelle Größe der Fläche sehen. Nachdem man mit der Maus nicht ganz exakt arbeiten kann, geben wir im Feld für die X-Achse (rot) sowie im Feld für die Z-Achse (blau) jeweils den Wert „2.6“ ein und Bestätigen die Eingabe mit der „Enter“-Taste oder dem Button „Validate“ unten links bei den „Properties“.

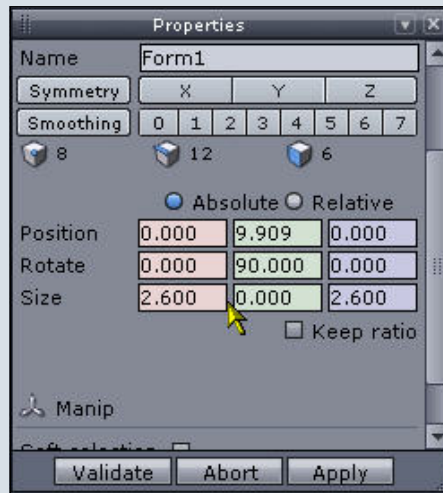


Fig. 017

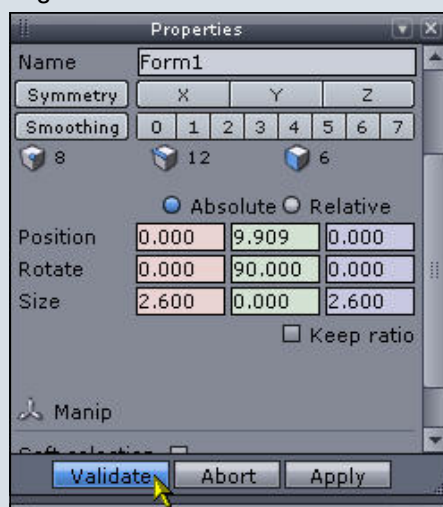


Fig. 018

Wir sollten jetzt etwa das hier auf dem Bildschirm sehen:

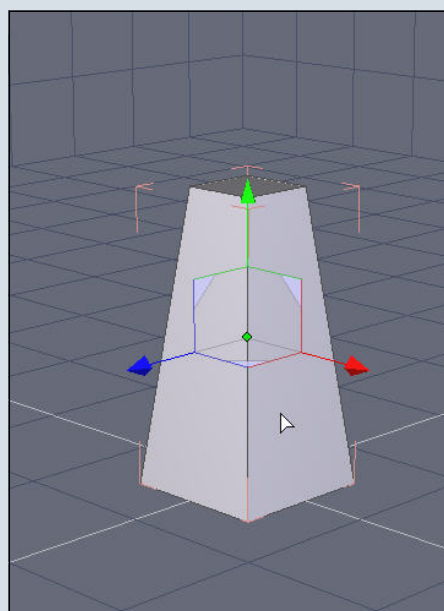


Fig. 019

Als nächstes werden wir dem

unteren Bereich des Würfels etwas mehr Detail geben. Mit der Taste „2“ auf dem Nummernblock in die Vorderansicht umschalten. Möglicherweise ist der Würfel jetzt nicht mehr im Arbeitsfenster sichtbar. In diesem Fall müßt Ihr durch Zoomen und Pannen die Ansicht im Arbeitsfenster korrigieren. Anschließend auf das folgende Symbol am unteren rechten Rand des Programmbildschirms klicken, um in die orthogonale Ansicht (Ansicht ohne perspektivische Verzerrung der dargestellten Objekte) umzuschalten:



Fig. 020

Jetzt die Ansicht wieder durch Zoomen und Pannen, beispielsweise mit den am unteren Rand des Programmbildschirms befindlichen Kamerabuttons (im nachfolgenden Bild die zwei rechten Buttons) einstellen ...



Fig. 021

... und den unteren Rand des Würfels näher heranholen:

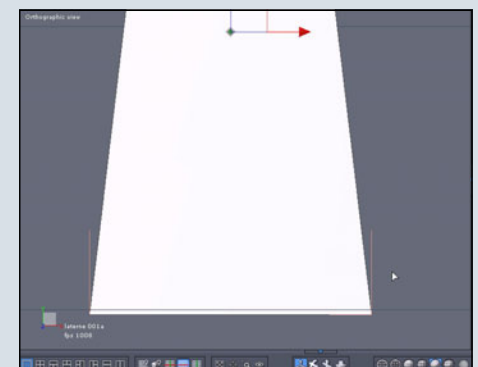


Fig. 022

Am oberen Rand des Programmbildschirms auf den Karteireiter „Vertex Modeling“ klicken:



Fig. 023

Auf den kleinen weißen Pfeil rechts neben dem „Tessellate“-Symbol klicken, um das Drop-Down-Menü aufzuklappen,



Fig. 024

und anschließend in dem aufgeklappten Menü auf das „Tessellate“-Symbol klicken:

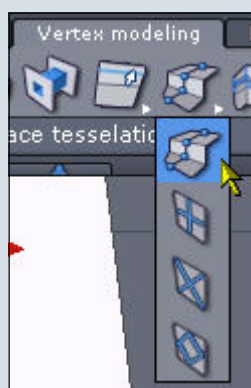


Fig. 025

Rechts im Programmfenster bei den „Properties“ auf das „Tessellate-by-slice“-Tool klicken:

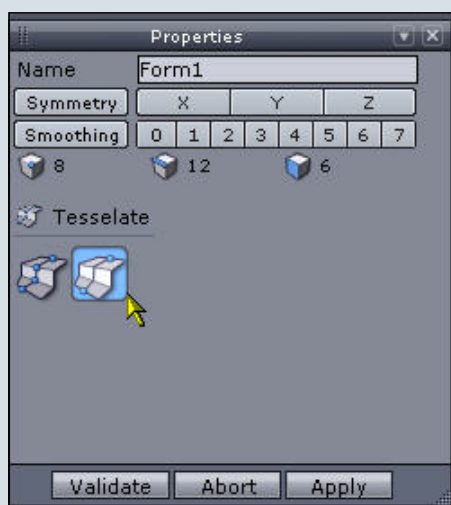


Fig. 026

Damit erzeugen wir gleich mit

einem einzigen Mausklick eine neue Edge rund um den Würfel herum.

Im Arbeitsfenster erkennt man jetzt, wenn man genau hinsieht, ein kleines gelbes Quadrat, das bedeutet, dass das Tool zur Verwendung bereit ist:

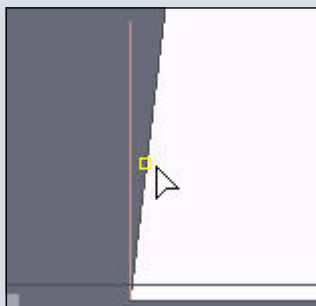


Fig. 027

Jetzt am unteren Bereich des linken Randes des Würfels entlangfahren (siehe voriges Bild) und an der ersten gewünschten Stelle ein Mal mit der linken Maustaste klicken. Es wird rund um den Würfel eine neue Edge erzeugt. Im Bild unten bin ich mit dem Cursor über die neue Edge gefahren, um sie blau hervorzuheben:

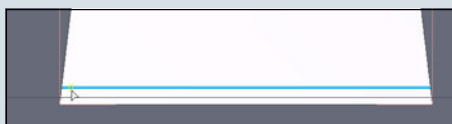


Fig. 028

Solange wir es nicht validieren, bleibt das „Tessellate-by-slice“-Tool aktiv. Wir müssen auf die vorher beschriebene Weise noch drei weitere Edges erzeugen. Im nächsten Bild könnt Ihr sehen, wo ich diese Edges gesetzt habe:



Fig. 029

Eure Edges müssen nicht exakt

an der gleichen Position sein wie meine. Es geht nicht um Millimeterarbeit. Sie sollten nur zueinander einigermaßen gleichmäßig/symmetrisch verteilt sein.

Nachdem nun alle Edges erzeugt wurden, die wir brauchen, müssen wir die Aktion rechts im Programmfenster bei den „Properties“ noch validieren:

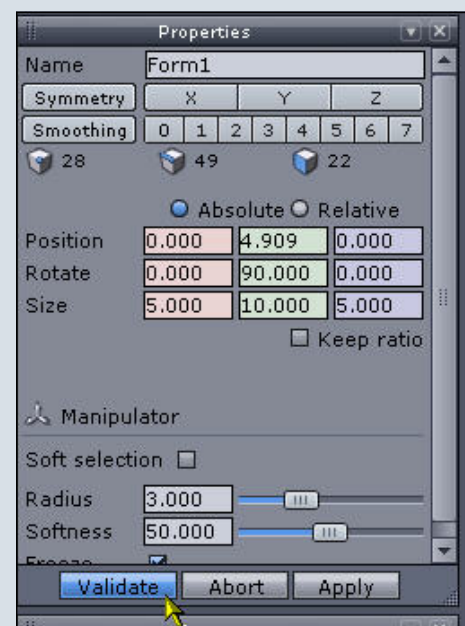


Fig. 030

Falls Euch die Position der Edges nicht zusagt, könnt Ihr sie nachträglich noch verschieben. Dazu einfach in der momentanen Ansicht bleiben. Oben im Programmfenster in der „Select“-Symbolleiste auf „Select Edges“ klicken.



Fig. 031

Die gewünschte Edge auf dem Würfel anklicken: (Fig. 032)

Oben im Programmfenster in der „Select“-Leiste auf „Loop“ klicken:



Fig. 033

Falls nötig noch den „Translate“-Manipulator in der „Manipulator“-Leiste auswählen:



Fig. 034

Im Arbeitsfenster mit der linken Maustaste ein Mal auf den grünen Pfeil (Y Achse) klicken und dann die Maus je nach Wunsch nach oben oder unten bewegen, um die ausgewählten Edges entsprechend zu verschieben. Ist die gewünschte Position erreicht, nochmals auf die linke Maustaste klicken, um die Edge an der entsprechenden Position zu fixieren.

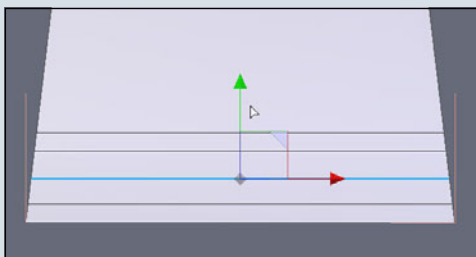


Fig. 035

Wenn Ihr mit der Position der Edges zufrieden seid, mit einem Klick auf folgenden Button (am unteren rechten Rand des Programmbildschirms)...



Fig. 036

... von der orthogonalen in die perspektivische Ansicht umschalten, die Taste „0“ auf dem Nummernblock drücken und durch Zoomen, Pannen und Rotieren, mit den Kamerabuttons, ...



Fig. 037

... eine Ansicht einstellen, die ungefähr so aussieht:

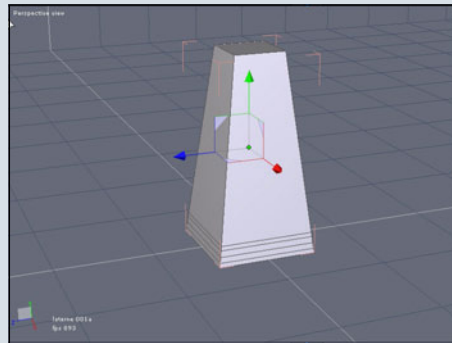


Fig. 038

In der „Select“-Leiste am oberen Rand des Programmbildschirms auf „Select Edges“ klicken:

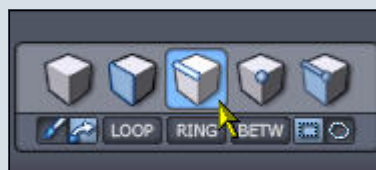


Fig. 039

Die dritte Edge von unten auswählen:

(Fig. 040)

In der „Select“-Leiste den Button „Loop“ anklicken, so dass die Edges rund um den Würfel herum ausgewählt werden:



Fig. 041

Das sieht dann so aus:
(Fig. 042)

Bei den „Properties“ für „Size“ jeweils den Wert „5.5“ in die Felder für die X-Achse (rot) und die Z-Achse (blau) eingeben und dies mit der „Enter“-Taste bestätigen.

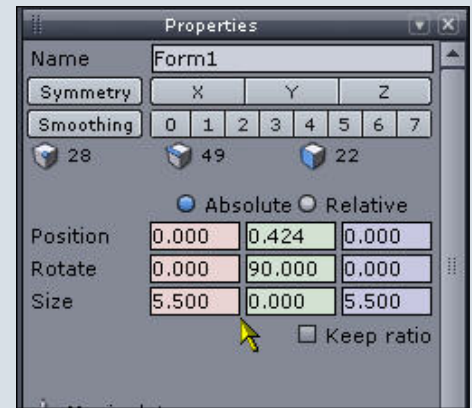


Fig. 043

Ergebnis:

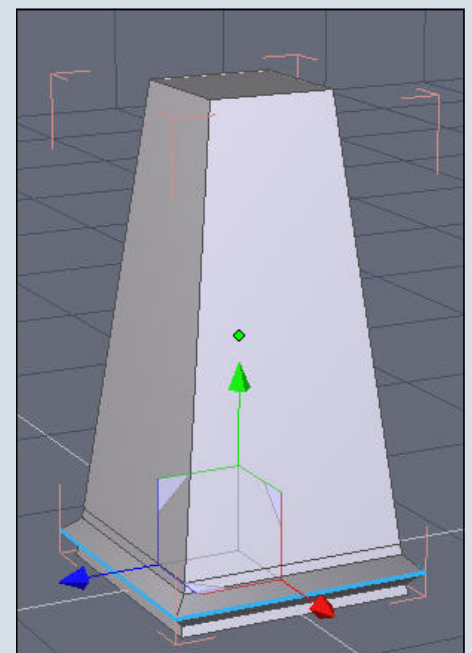


Fig. 044

Den selben Vorgang für die fünfte Edge von unten wiederholen:
(Fig. 045)

Diesmal bei den „Properties“ für „Size“ den Wert „4.4“ in den Feldern für die X-Achse (rot) und die Z-Achse (blau) eingeben und wieder mit der „Enter“-Taste bestätigen, so dass unser Objekt anschließend so aussieht:
(Fig. 046)

In der „Select“-Leiste auf „Select object“ klicken:

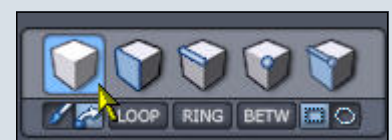


Fig. 047

Bei den „Properties“ den Namen des Würfels in „Basis“ ändern, die Eingabe mit der „Enter“-Taste bestätigen.



Fig. 048

Jetzt werden wir den oberen Bereich des „Basis“-Objekts detaillierter gestalten. Für die nächste Aktion verwenden wir einen Hilfswürfel.

Dazu im Karteireiter „3D Primitives“ auf das Symbol „Cube“ klicken,

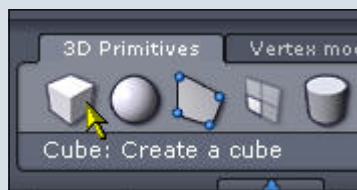


Fig. 049

im Arbeitsfenster irgendwo ein Mal mit der linken Maustaste klicken, die Maus ziehen, und nochmals mit der linken Maustaste klicken, um den Hilfswürfel zu erstellen.

(Fig. 050)

In den „Properties“ bei „Position“ den Wert „0“ für die X-Achse (rot) und „0“ für die Z Achse eingeben. Bei „Size“ den Wert in allen drei Feldern auf „3“ ändern, und die Eingaben mit der „Enter“-Taste oder durch Klicken auf den Button „Validate“ bestätigen.

(Fig. 051)

Der Würfel ist jetzt in der „Basis“ versteckt und wir müssen ihn

nach oben verschieben.

Zunächst schalten wir unten rechts im Programmbildschirm in die orthogonale Ansicht um:



Fig. 052

Zwei Symbole weiter links auf das Symbol klicken, das wie ein Würfel aussieht:



Fig. 053

Damit schalten wir in die transparente Ansicht um.



Fig. 054

Damit diese transparente Ansicht dann auch „sichtbar“ ist, müssen wir oben im Programmbildschirm in der „Select“-Leiste auf „Select Faces“ klicken:

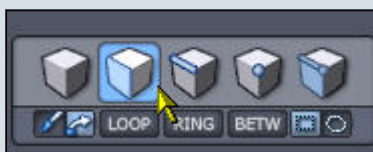


Fig. 055

Jetzt im Arbeitsfenster ein Mal mit der linken Maustaste auf den grünen Pfeil (Y-Achse) klicken und die Maus nach oben ziehen, um den Hilfswürfel nach oben zu verschieben. Wie Ihr seht, läßt sich durch die transparente Ansicht leichter erkennen, wo genau der Hilfswürfel über der „Basis“ liegt. Ist die gewünschte Position erreicht, ein Mal mit der linken Maustaste klicken, um den Hilfswürfel an dieser Position zu fixieren. Im nächsten Bild ist zu erkennen, wo ich den Hilfswürfel positioniert habe. Die von Euch gewählte Position muß nicht exakt mit meiner übereinstimmen, auch hier spielt nicht jeder Millimeter eine Rolle.

(Fig. 056)

Oben in der „Select“-Leiste auf

„Select object“ klicken.



Fig. 057

Entweder direkt im Arbeitsfenster oder rechts bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene Tree“ die „Basis“ anklicken, um sie auszuwählen.

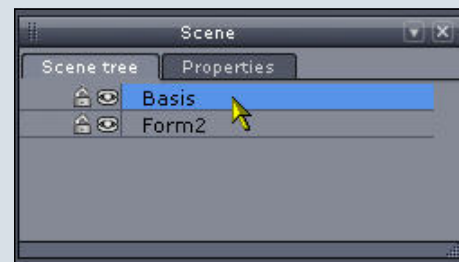


Fig. 058

Oben in der „Select“-Leiste auf „Select faces“ umschalten.

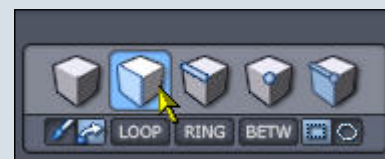


Fig. 059

Dann ein Mal mit der linken Maustaste auf die uns zugewandte Fläche der „Basis“ klicken, um sie auszuwählen.

(Fig. 060)

Oben im Karteireiter „Vertex modeling“ ...

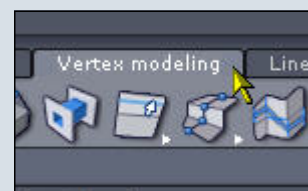


Fig. 061

... auf den kleinen weißen Pfeil rechts neben dem Symbol für die „Edge Tools“ klicken, um ein Menü aufzuklappen:

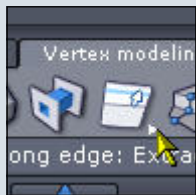


Fig. 062

Aus diesem Menü wählen wir das Tool "Edge – extract edge along edge" aus:

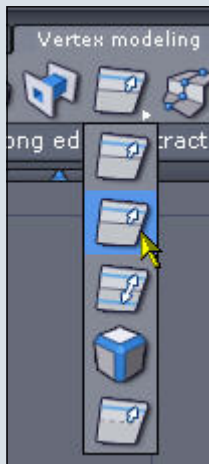


Fig. 063

Im Arbeitsfenster sollte jetzt um die ausgewählte Fläche ein roter Rahmen liegen:

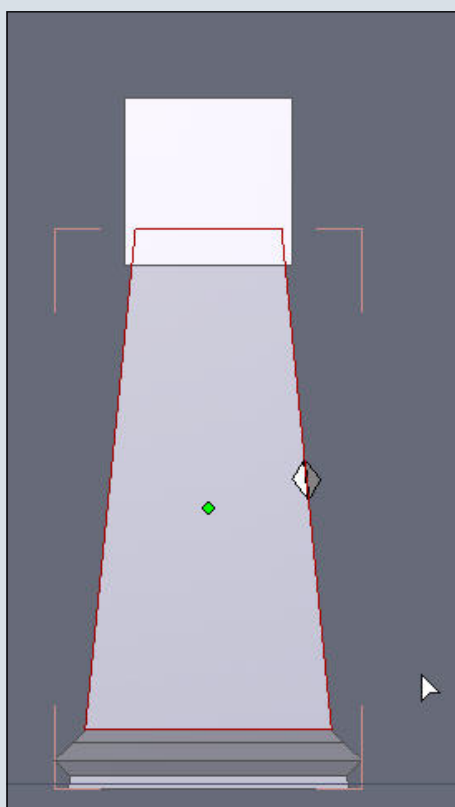


Fig. 064

Mit der linken Maustaste ein Mal irgendwo mitten in die ausgewählte Fläche klicken, die Maustaste gedrückt halten und die Maus nach oben ziehen. Der rote Rahmen wird jetzt zu einem skalierbaren blauen Rahmen.

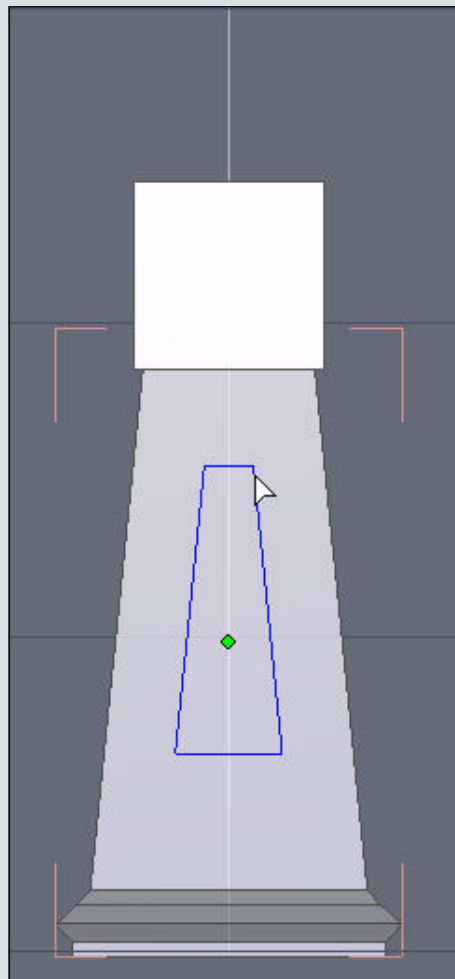


Fig. 065

Die Maus so weit ziehen, bis der obere Rand des blauen Rahmens ungefähr bündig mit dem unteren Rand des Hilfswürfels ist. Dann die Maustaste loslassen.

(Fig. 066)

Sobald Ihr die Maustaste loslaßt, werden innerhalb der ausgewählten Fläche neue Edges erzeugt, wie Ihr im nächsten Bild sehen könnt.

(Fig. 067)

Von der orthogonalen in die perspektivische Ansicht umschalten:



Fig. 068

Im Arbeitsfenster die „Alt“-Taste drücken und halten, und mit gleichzeitig gedrückter linker Maustaste die Maus nach links

ziehen und damit um die „Basis“ rotieren, bis wir die nächste Seitenfläche vor uns haben. Wieder in die orthogonale Ansicht umschalten. Jetzt alles ab Schritt 48. bis Schritt 51. für die ausgewählte Fläche und im Anschluß für die übrigen beiden Seitenflächen der „Basis“ wiederholen. Durch die Verwendung des Hilfswürfels haben wir so auf allen vier Seiten auf einfache Weise jeweils (zumindest fast) identische Edges erzeugt.

Die transparente Sicht ausschalten:



Fig. 069

Im Arbeitsfenster sollten wir jetzt das hier sehen:

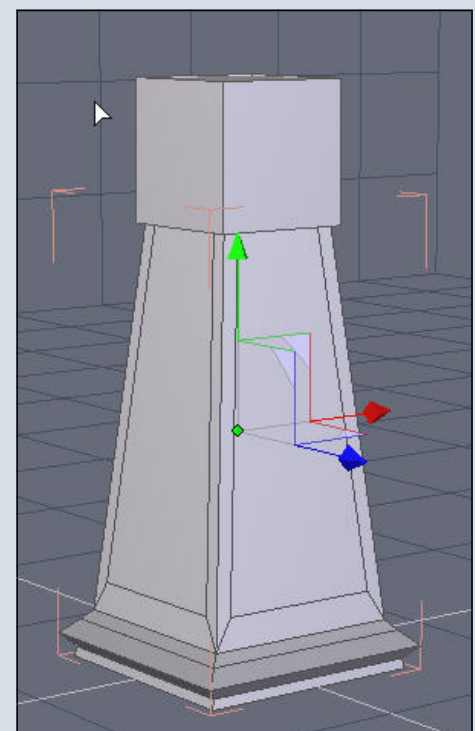


Fig. 070

In der „Select“-Leiste den Button „Select object“ anklicken.



Fig. 071

Entweder im Arbeitsfenster oder bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ den Hilfswürfel (bei mir heißt er „Form2“) auswählen.

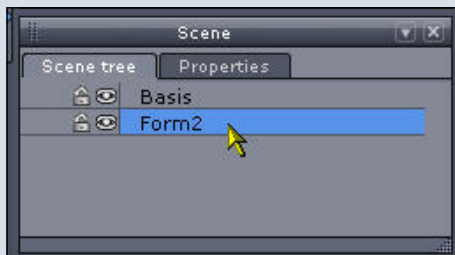


Fig. 072

Durch Drücken der „Entf“-Taste den Hilfswürfel löschen, da wir ihn nun nicht mehr benötigen.

Entweder im Arbeitsfenster oder unter „Scene“ im Karteireiter „Scene tree“ die „Basis“ auswählen.

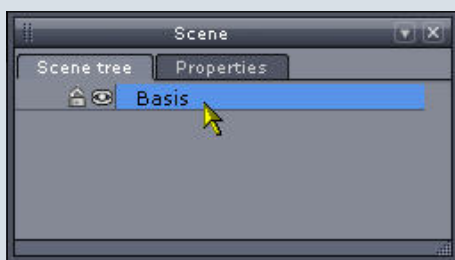


Fig. 073

In der „Select“-Leiste auf „Select faces“ klicken.



Fig. 074

Jetzt die vier mittleren Flächen der „Basis“ auswählen. Dazu auf die erste Fläche klicken. Dann mit gedrückter „Alt“-Taste und gleichzeitig gedrückter linker Maustaste die Ansicht rotieren, bis wir die nächste Fläche sehen. Die „Alt“-Taste und die linke Maustaste loslassen. Die „Shift“-Taste drücken und halten. Mit einem linken Mausklick die zweite Fläche zur Auswahl hinzufügen. Diesen Vorgang wiederho-

len, bis alle vier mittleren Flächen ausgewählt sind.

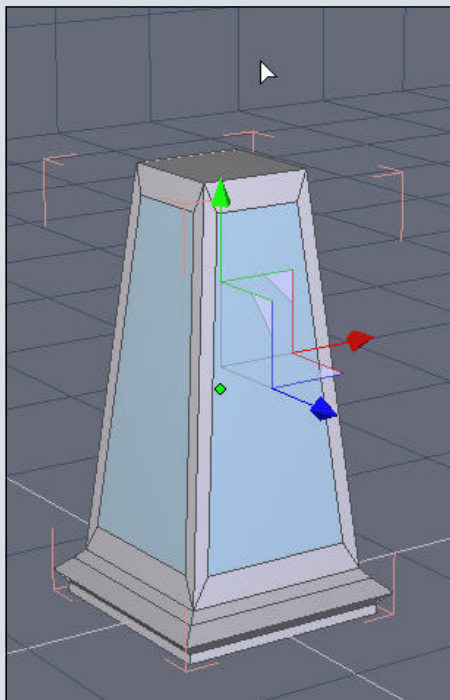


Fig. 075

Im Karteireiter „Vertex modeling“ auf „Extrude surface“ klicken.

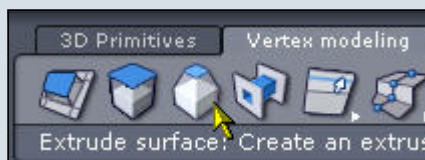


Fig. 076

Nicht erschrecken, wenn der Bildschirm jetzt so aussieht, wie im nächsten Bild, oder noch schlimmer ... das ist ganz normal in Hexagon.

(Fig. 077)

Die Ansicht im Arbeitsfenster einfach ignorieren und ohne Drücken einer Taste den Cursor nach rechts zu den den „Properties“ ziehen. Dort auf das Symbol „Axial“ klicken. Damit wird die Extrusion auf eine axiale Richtung beschränkt.

(Fig. 078)

Jetzt sieht das Arbeitsfenster schon etwas übersichtlicher aus, mehr oder weniger so:

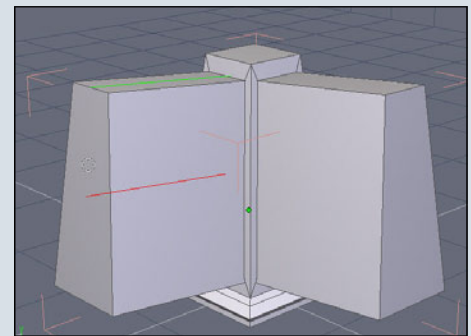


Fig. 079

Die Maus ohne drücken einer Taste ziehen, bis die ausgewählten Flächen der „Basis“ ein kleines Stück nach innen extrudiert werden. Hier müßt Ihr selbst probieren, in welche Richtung (links oder rechts) die Maus gezogen werden muß. Ihr solltet als Ergebnis eine Extrusion haben, die etwa so aussieht:

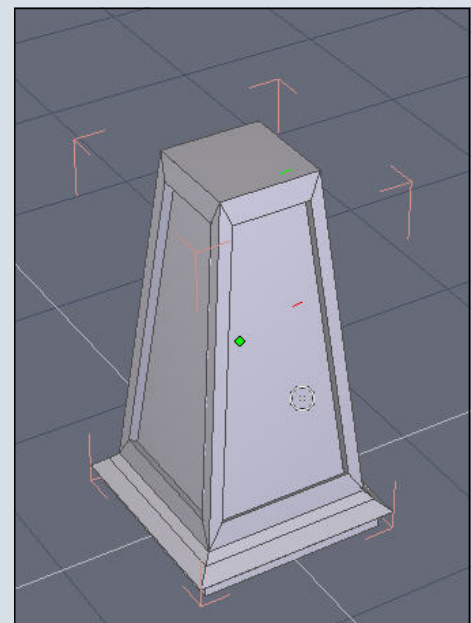


Fig. 080

Wenn Ihr mit der Extrusion zufrieden seid, ein Mal auf die linke Maustaste klicken und ohne Drücken einer weiteren Taste den Cursor nach rechts zu den „Properties“ ziehen, und dort auf „Validate“ klicken, um die Aktion abzuschließen.

(Fig. 081)

Nun wieder die vier inneren Flächen selektieren, so wie oben ab

Schritt „58.“ beschrieben.

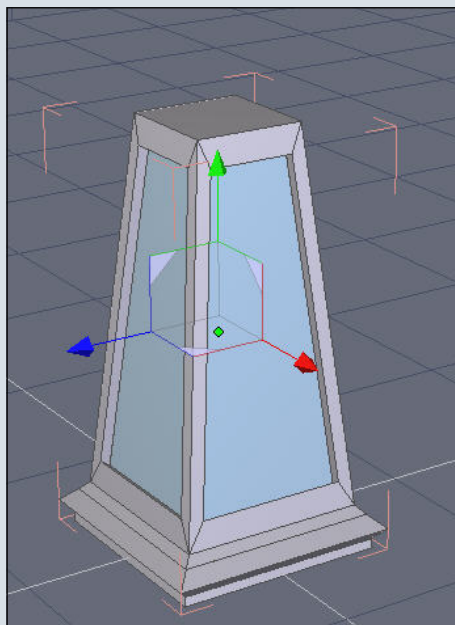


Fig. 082

Auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ auf „Fast extrude“ klicken:

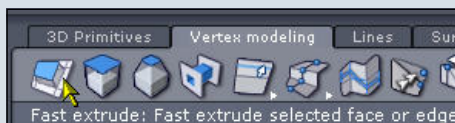


Fig. 083

Mit der linken Maustaste auf den kleinen roten Würfel im Arbeitsfenster klicken ...

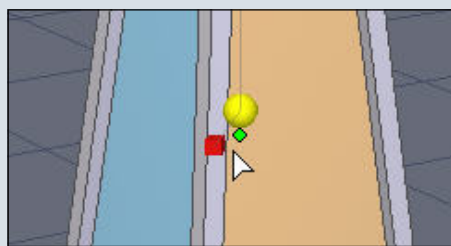


Fig. 084

... und mit gedrückter linker Maustaste ein Stückchen nach links ziehen, bis die gewünschte Extrusionstiefe erreicht ist, dann die Maustaste loslassen: (Fig. 085)

Die vier Flächen sollten immer noch selektiert (blau markiert) sein und das für den nächsten Vorgang auch bleiben. Falls Ihr sie deselektiert habt, bitte erst wieder alle vier auswählen, be-

vor Ihr mit dem nächsten Schritt fortfahrt.

In die orthogonale Ansicht umschalten:

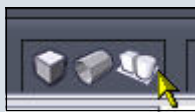


Fig. 086

Unsere Ansicht im Arbeitsfenster sieht jetzt so aus:

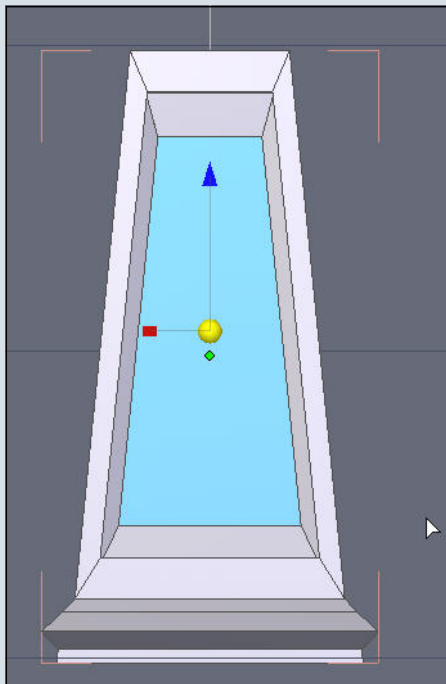


Fig. 087

Als nächstes auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ das Menü der „Edge“-Tools aufklappen und auf das Symbol „Extract edge along edge“ klicken:

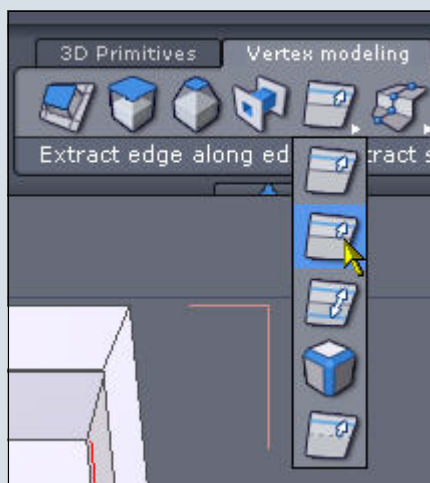


Fig. 088

Mit der linken Maustaste irgendwo in die Mitte der blau markierten Fläche klicken, halten und ein Stückchen ziehen. Auf dem Bildschirm ist jetzt ein blauer Rahmen zu sehen:

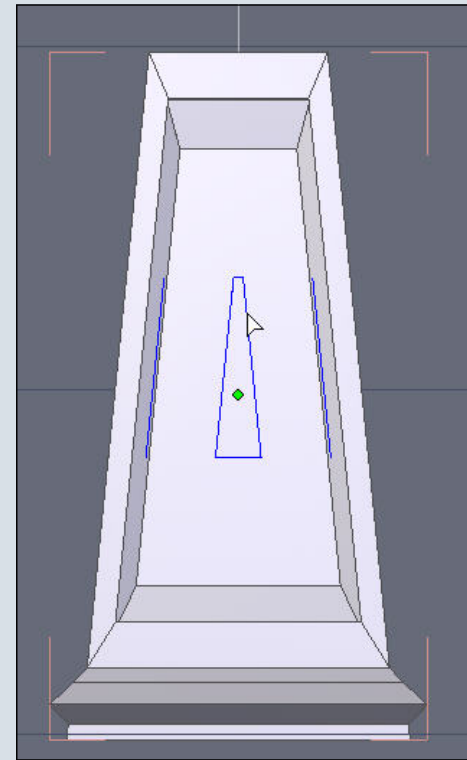


Fig. 089

Die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus so weit ziehen, bis der blaue Rahmen in etwa die Größe erreicht hat, die im nächsten Bild zu sehen ist, dann die Maustaste loslassen: (Fig. 090)

Wir haben jetzt gleichzeitig auf allen vier Seiten eine gleich große neue Fläche erzeugt.

(Fig. 091)

Aus der orthogonalen in die perspektivische Ansicht umschalten:



Fig. 092

Die vier innersten Flächen der „Basis“ auf dieselbe Weise auswählen, wie ich es bereits ab Schritt „58.“ erläutert habe.

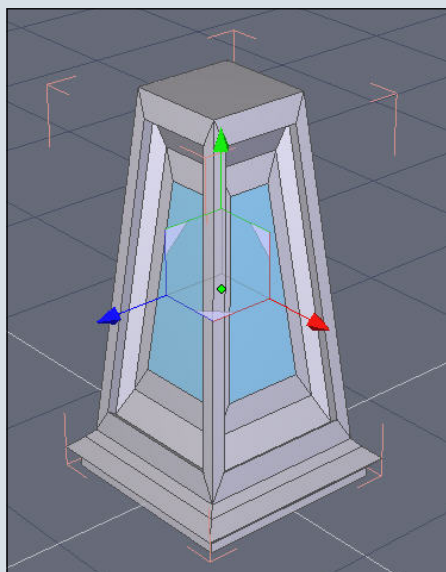


Fig. 093

Auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ das Symbol „Extrude surface“ anklicken,

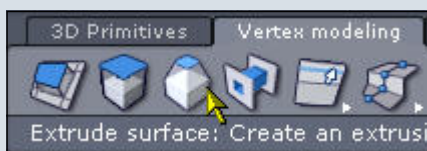


Fig. 094

rechts im Programmfenster bei den „Properties“ das Symbol „Axial“ auswählen ...

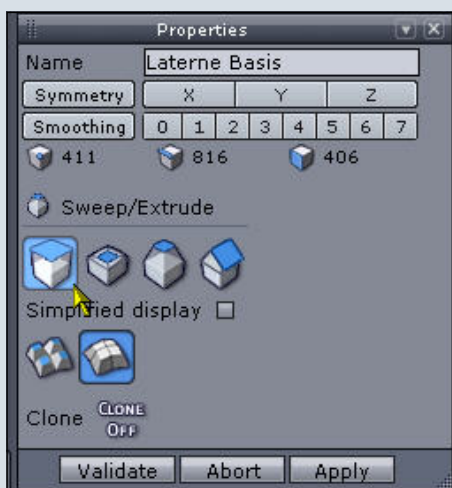


Fig. 095

... und die Maus so weit ziehen, bis die Extrusion der Flächen ungefähr so aussieht wie im nächsten Bild:

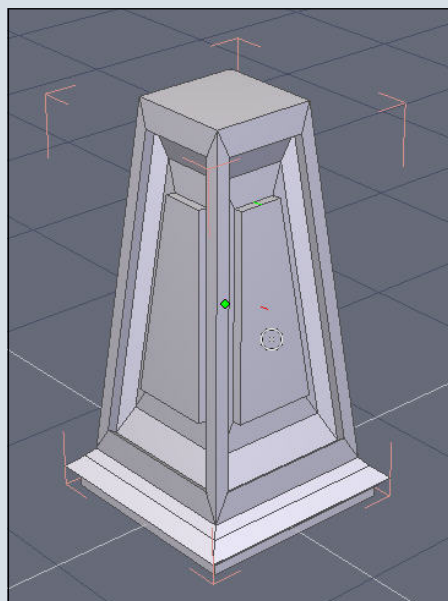


Fig. 096

Jetzt ein Mal auf linke Maustaste klicken und rechts im Programmfenster bei den „Properties“ auf den Button „Validate“ klicken, um die Aktion abzuschließen.

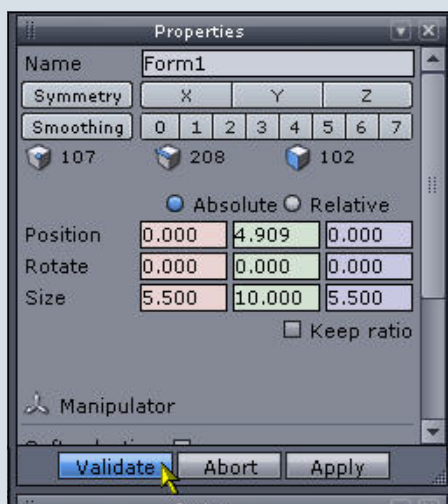


Fig. 097

Nun ist die Laternenbasis schon fast fertig. Wir bringen noch ein paar Details an und extrudieren die obere Fläche der „Basis“ als Übergang zum Laternenpfahl, dann ist der erste Teil des Tutorials komplett.

Die zusätzlichen Details an der „Basis“ erstellen wir wie folgt. Zuerst wählen wir eine der extrudierten Flächen aus (siehe nächstes Bild). Möglicherweise

müßt Ihr vorher in der „Select“-Leiste noch auf „Select Faces“ klicken. Eigentlich sollten wir aber noch immer im „Select faces“-Modus sein.

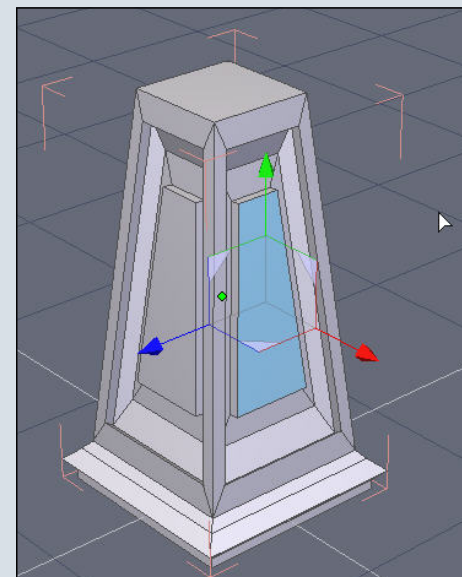


Fig. 098

Irgendwo im Arbeitsfenster auf die rechte Maustaste klicken. Es wird ein Kontextmenü geöffnet. In diesem Menü auf „Advanced selection“ klicken, dadurch wird ein weiteres Menü auf dem Bildschirm aufgeklappt, aus dem wir den Punkt „Convert selection to edges“ auswählen.

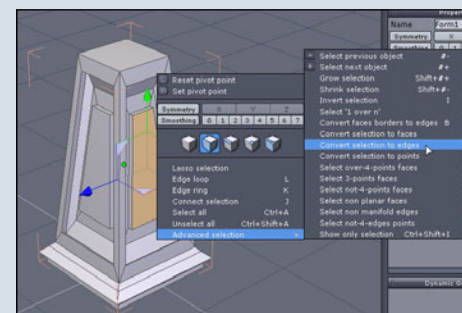


Fig. 099

Statt der von uns vorher ausgewählten Fläche sind jetzt alle Edges markiert, die diese Fläche umgeben. Mit dem Befehl „Edit – Copy“ („Strg C“) und „Edit – Paste“ („Strg-V“) werden diese Edges kopiert und als neues Objekt eingefügt.

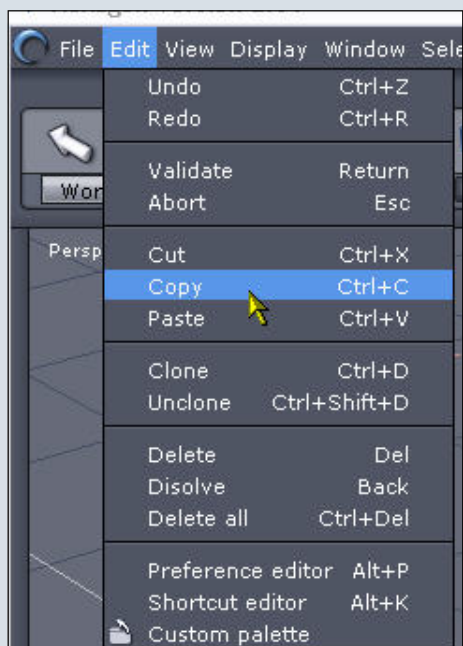


Fig. 100

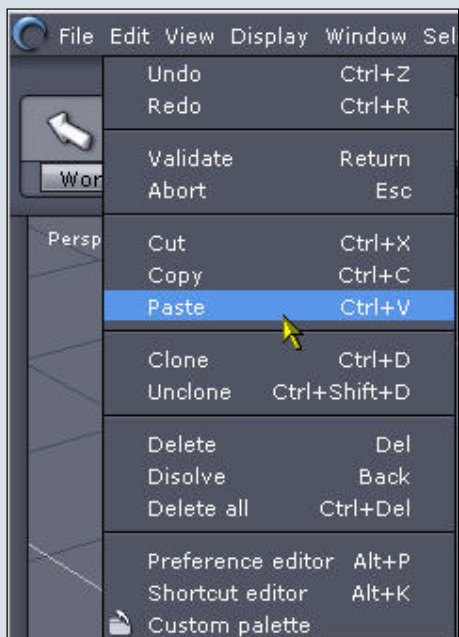


Fig. 101

Jetzt auf dem Karteireiter „Surface modeling“ auf „Thickness“ klicken.



Fig. 102

Rechts bei den „Properties“ geben wir bei „Value“ den Wert „0.25“ und bei „Num of poi“ den Wert „15“ ein. „Value“ bezeichnet dabei die tatsächliche Dicke, während „Num of poi“ festlegt,

wie rund oder „glatt“ das Objekt wird. Der Wert sollte hier nicht allzu hoch gesetzt werden, weil ein großer Grad an Detail immer auch viel Prozessorleistung kostet. Da unsere Verzierung relativ klein ist, wird sie mit dem Wert „15“ auch rund genug aussehen.

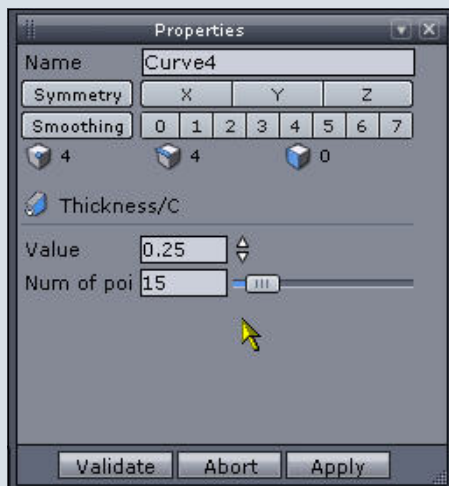


Fig. 103

Weiter unten in den „Properties“ schließen wir diese Aktion mit einem Klick auf den Button „Validate“ ab.



Fig. 104

Im nächsten Bild ist zu sehen, wie wir mit diesem einfachen Trick zusätzliche Geometrie erzeugt haben, die das ganze Objekt interessanter aussehen läßt – hoffe ich jedenfalls...

(Fig. 105)

Rechts im Programmfenster ist das neue Objekt bei „Scene“ im Karteireiter „Scene tree“ erschie-

nen, bei mir heißt es „Form3“.

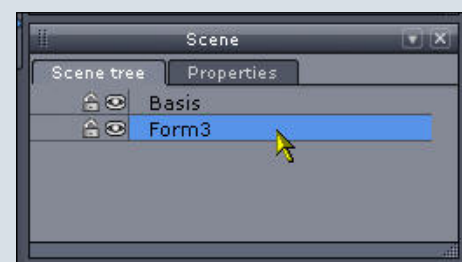


Fig. 106

Je nach Ausgangsobjekt erzeugt Hexagon möglicherweise beim Kopieren und Einfügen der Edges mehr als ein neues Objekt. Im „Scene tree“ könnt Ihr das überprüfen. Falls bei Euch mehr als ein neues Objekt erzeugt wird, müßt ihr diese Objekte im „Scene tree“ mit gehaltener „Shift“-Taste und linken Mausklicks markieren und dann oben im Karteireiter „Surface modeling“ auf das Symbol „Weld“ klicken, um diese Objekte zu einem einzigen Objekt zu verschmelzen.

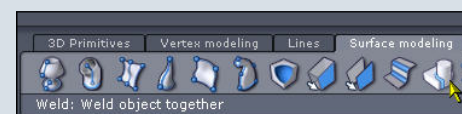


Fig. 107

Anschließend taufen wir „Form3“ bei den „Properties“ noch in „Rahmen B vorne“ um und bestätigen die Eingabe mit der „Enter“-Taste. Das „B“ steht übrigens für „Basis“; später erzeugen wir noch ähnliche Rahmen für die „Lampe“, die bekommen ein „L“ als Kennzeichen, damit wir die einzelnen Teile auseinanderhalten können.

(Fig. 108)

Jetzt müssen wir noch die Rahmen für die anderen drei Flächen erzeugen. Dazu oben in der „Select“-Leiste auf „Select object“ klicken.



Fig. 109

Rechts im Programmfenster bei „Scene“ im Karteireiter „Scene tree“ die „Basis“ auswählen.



Fig. 110

Nun oben in der „Select“-Leiste auf „Select faces“ klicken.



Fig. 111

Dann die nächste Fläche anklicken, die bearbeitet werden soll und die Schritte „76.“ bis „81.“ wiederholen. Die selbe Prozedur müßt Ihr dann auch noch für die verbleibenden zwei Flächen durchführen.

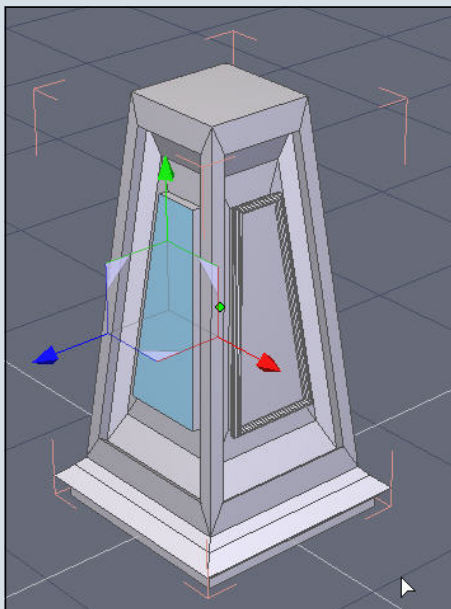


Fig. 112

(Fig. 113)

Bitte auch daran denken, jedesmal einen Namen für das neue Objekt zu vergeben. Bei mir heißen die vier erzeugten Objekte jeweils „Rahmen B links“, „Rahmen B rechts“, „Rahmen B

hinten“ und „Rahmen B vorne“.



Fig. 114

Oben an der „Basis“ erstellen wir auch einen Rahmen. Dazu erst in der „Select“-Leiste auf „Select object“ klicken:

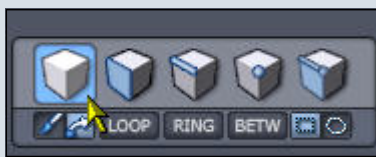


Fig. 115

Rechts im Programmfenster unter „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ die „Basis“ auswählen.



Fig. 116

Oben in der „Select“-Leiste auf „Select faces“ klicken.

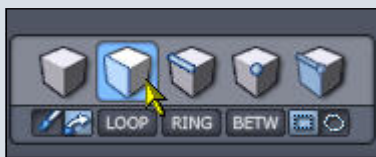


Fig. 117

Jetzt die oberste Fläche der „Basis“ mit einem linken Mausklick auswählen:

(Fig. 118)

Wie schon weiter oben erklärt, im Arbeitsfenster auf die rechte Maustaste klicken, und in dem erscheinenden Kontextmenü erst „Advanced selection“ anklicken und im daraufhin aufklappenden Menü den Menüpunkt „Convert selection to edges“ auswählen.

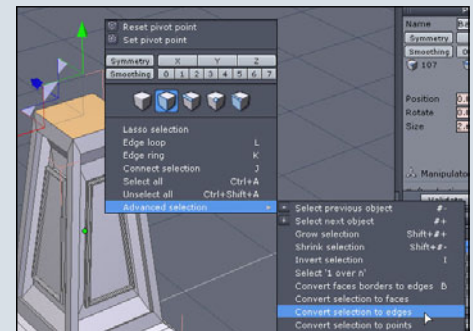


Fig. 119

Nun die gleichen Schritte wiederholen, die Ihr schon bei der Erstellung der seitlichen Rahmen ausgeführt habt (siehe Schritte „77.“ bis „81.“). Als Namen habe ich diesmal „Rahmen B oben“ vergeben.

Jetzt sieht die „Basis“ so aus:

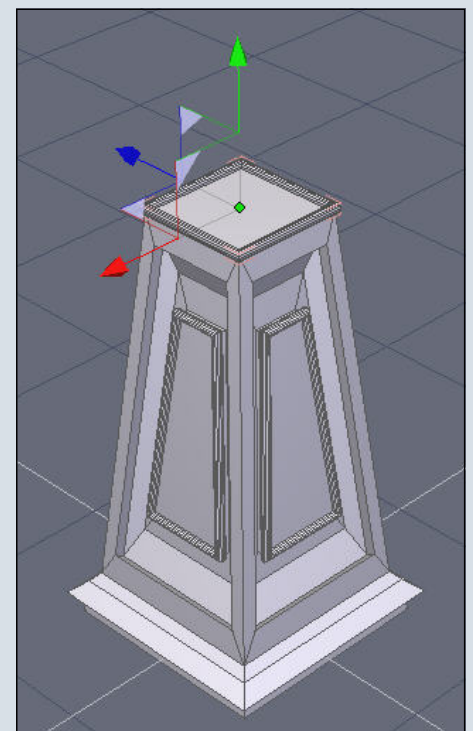


Fig. 120

In der „Select“-Leiste auf „Select object“ klicken.

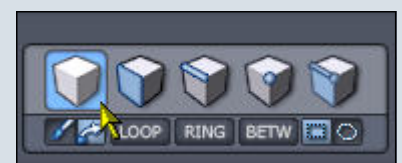


Fig. 121

Bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ alle Objekte auswählen („Shift“-Taste drücken

und halten, und mit der linken Maustaste auf alle Objekte klicken):



Fig. 122

Oben im Programmfenster auf dem Karteireiter „Utilities“ auf das Symbol „Group“ klicken. Damit werden alle von uns im „Scene tree“ ausgewählten Objekte zu einer Gruppe zusammengefaßt.

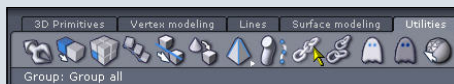


Fig. 123

Diese Gruppe benennen wir bei den „Properties“ in „Lanterne Basis“ um. Nach der Eingabe des Namens wie immer die „Enter“-Taste drücken oder auf den Button „Validate“ klicken.

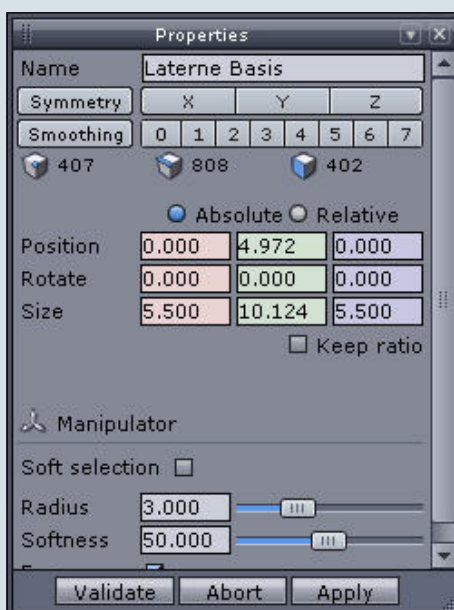


Fig. 124

Bei „Scene“ auf dem Karteireiter

„Scene tree“ auf den kleinen weißen Pfeil links neben „Lanterne Basis“ klicken.

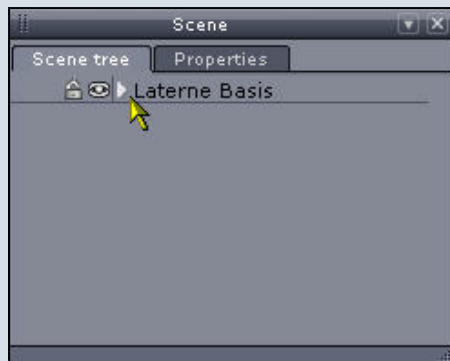


Fig. 125

Damit wird ein Menü aufgeklappt, in dem alle Objekte aufgeführt sind, die zu „Lanterne Basis“ gehören. Hier können wir z.B. einzelne Unterobjekte auswählen und modifizieren.



Fig. 126

Im vorliegenden Fall wählen wir aus der Gruppe die „Basis“ aus:



Fig. 127

Anschließend schalten wir in der „Select“-Leiste auf „Select faces“ um, ...



Fig. 128

... wählen die oberste Fläche der „Basis“ aus, ...

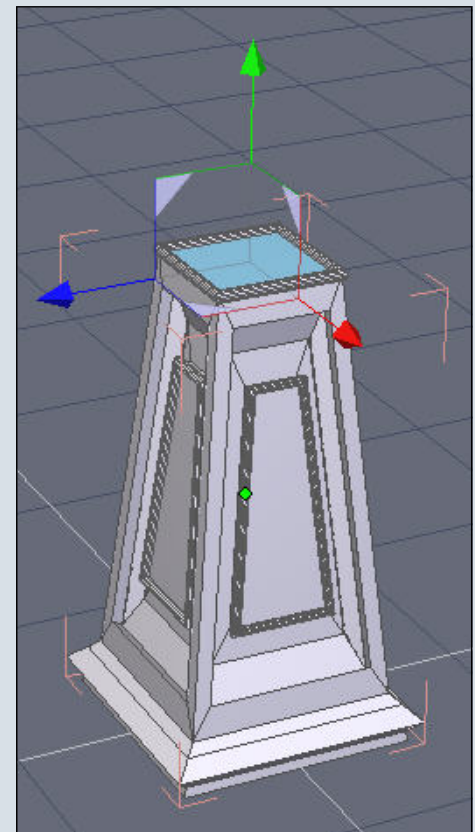


Fig. 129

... klicken im Karteireiter „Vertex modeling“ auf „Extrude surface“...

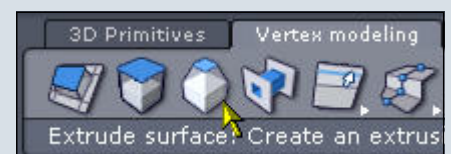


Fig. 130

... und ziehen die Maus ein Stückchen nach oben und links, bis die Extrusion ungefähr so aussieht:

(Fig. 131)

Jetzt ein Mal auf die linke Maustaste klicken und rechts bei den „Properties“ auf den Button

„Validate“ klicken, um diese Aktion abzuschließen.

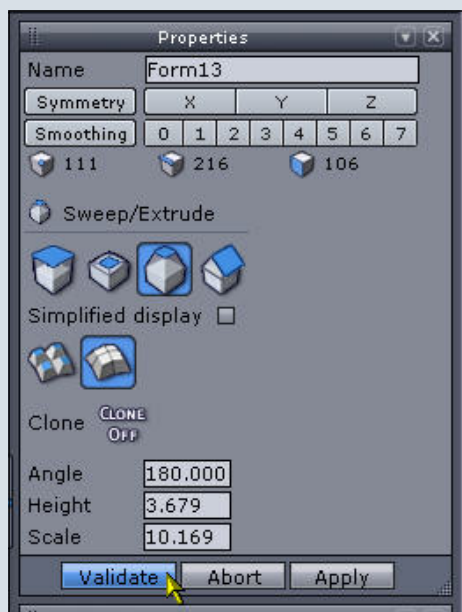


Fig. 132

Nun wählen wir mit einem linken Mausklick die oberste Fläche der „Basis“ aus...

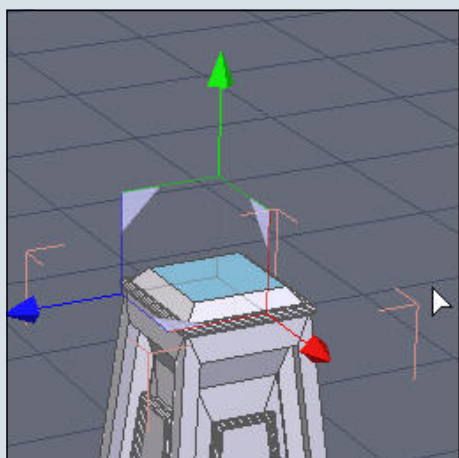


Fig. 133

... und tragen bei den „Properties“ manuell die Größe für diese Fläche ein. Ich habe bei „Size“ im Feld für X-Achse (rot) sowie im Feld für die Z Achse (blau) jeweils den Wert „1.8“ eingegeben. Die Zahleneingabe bestätigen wir durch Drücken der „Enter“-Taste oder mit dem „Validate“ Button.

(Fig. 134)

Und so sieht unsere fertige Laternenbasis dann aus (hier ein-

mal zur Demonstration im „Wireframe“-Modus und einmal im „Flat Solid“-Modus):

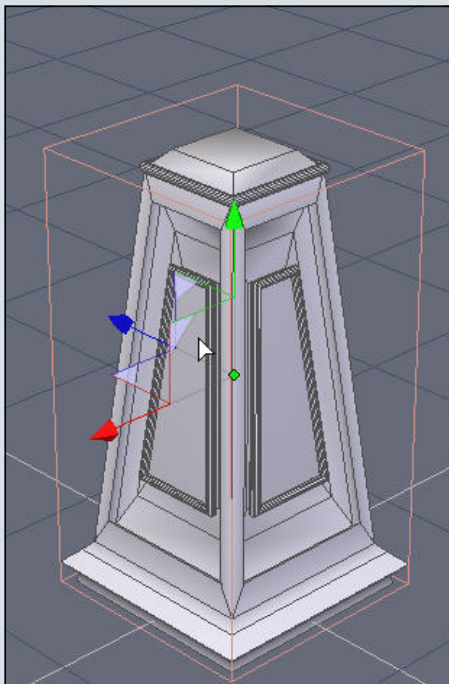


Fig. 135



Fig. 136

Damit haben wir das erste Kapitel des Tutorials geschafft!!

Ach so, fast hätte ich es vergessen: Spätestens jetzt die Datei speichern. Anschließend noch-

mals speichern, diesmal über den Befehl „Speichern unter“ (Menü „File – Save as“), und zwar z.B. als „Laterne 001b“. So haben wir unsere erste Datei schon mal für alle Fälle gesichert und arbeiten vorsichtshalber mit einer Kopie weiter, um den zweiten Teil der Laterne zu modellieren: den Laternenpfahl.

B) Der Laternenpfahl

Für den „Pfahl“ benötigen wir einen modifizierten Kreis, der mit Hilfe des „Extrude line“-Tools in einen Zylinder verwandelt wird.

Zunächst machen wir das Objekt „Laterne Basis“ unsichtbar, damit es nicht im Weg steht. Dazu rechts im Programmfenster bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ das Symbol links vom Objektnamen anklicken, das wie ein Auge aussieht.

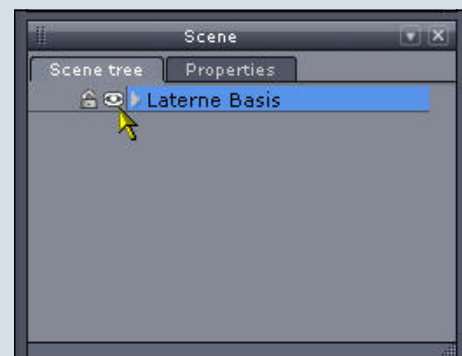


Fig. 137

Der Mittelpunkt des „Auges“ verschwindet, und dasselbe geschieht mit unserem Objekt im Arbeitsfenster – es wird unsichtbar.



Fig. 138

Bevor wir den Kreis einfügen, klicken wir links unten im Programmfenster auf die „XZ“-Achse, damit er in dieser Ebene erstellt wird.



Fig. 139

Anschließend klicken wir oben im Programmfenster auf den Karteireiter „Lines“, klappen mit dem kleinen weißen Pfeil rechts vom Kreis-Symbol das dazugehörige Auswahlménü auf und klicken auf „Circle from Center“ (siehe das blau markierte Symbol im nächsten Bild).



Fig. 140

Jetzt mit dem Cursor in die Mitte des Bodengitters fahren, die „Shift“ Taste drücken, damit der Cursor im Mittelpunkt des Bodengitters einrastet, ein Mal auf die linke Maustaste klicken – der Kreis wird erstellt – und dann die Maus ein

Stück nach rechts oder links ziehen, bis die gewünschte Kreisgröße erreicht ist. Wir müssen hier noch nicht auf eine exakte Größe achten, die wird später manuell korrigiert. Ihr könnt momentan also eine beliebige Größe wählen. Ich habe, wie im nächsten Bild ersichtlich, einen Radius von ca. zwei Gittereinheiten gewählt. Dann nochmals auf die linke Maustaste klicken. Anstelle des Cursors tritt jetzt ein kleiner Pfeil mit einem Plus- und einem Minuszeichen.

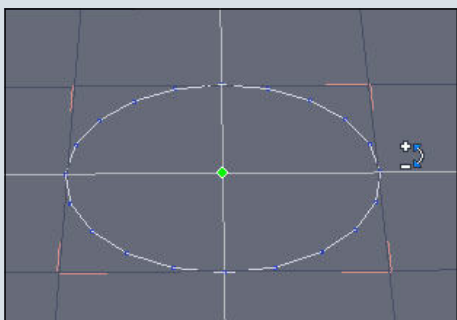


Fig. 141

Rechts bei den Properties steht unter „Nb pts“ defaultmäßig die

Zahl „20“, die lassen wir auch stehen. Falls bei Euch eine andere Zahl steht, überschreibt ihr diese einfach mit „20“. Über die „Nb pts“ lässt sich vor der Validierung der Kreislinie die Anzahl der Punkte ändern, aus denen der Kreis besteht. Je mehr Punkte, desto „runder“ wird der Kreis. Für unsere Zwecke ist die Zahl „20“ vorerst ausreichend, um den „Pfahl“ zu modellieren. Wenn er fertig ist, werden wir ihn am Ende des Tutorials über die „Smoothing“ Funktion glätten und damit schön rund machen.

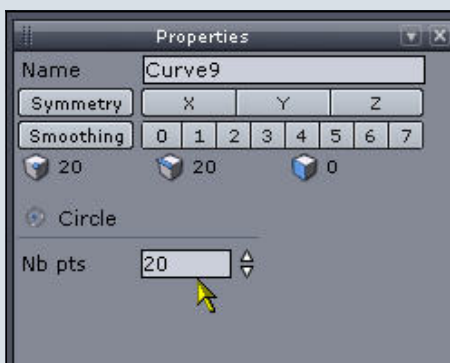


Fig. 142

Weiter unten in den „Properties“ klicken wir auf den Button „Validate“, um den Kreis endgültig zu erstellen.

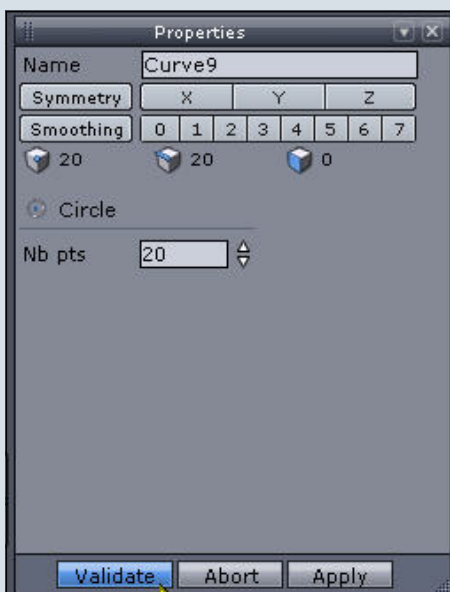


Fig. 143

In den „Properties“ stehen nun nach der Validierung andere Eingabefelder und Optionen zur

Verfügung als zuvor, und wir bleiben noch kurz in diesem Bereich, um, falls nötig, noch die Position des Kreises zu korrigieren. Bei „Position“ sollte in den Feldern für alle drei Achsen der Wert „0“ stehen, damit der Kreis auf dem Bodengitter zentriert ist. Nach der letzten Eingabe bestätigen wir mit der „Enter“-Taste oder wahlweise mit dem „Validate“-Button.

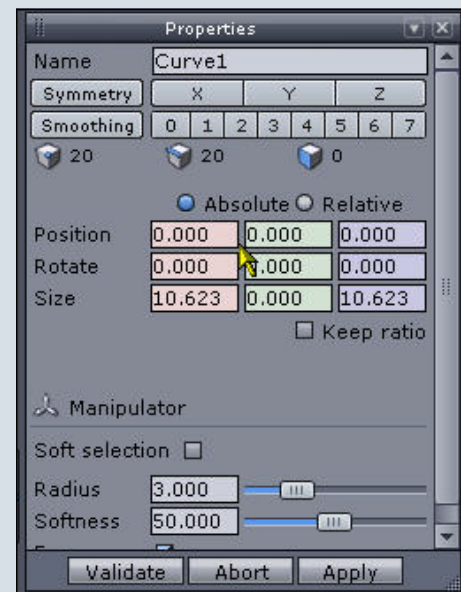


Fig. 144

Jetzt klicken wir in der „Select“-Leiste auf „Select points“:

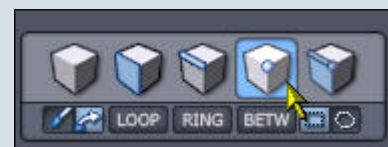


Fig. 145

Dann klicken wir im Arbeitsfenster auf die rechte Maustaste und im erscheinenden Kontextmenü zuerst auf „Advanced selection“ und in dem daraufhin aufklappenden weiteren Menü auf den Punkt „Select ,1 over n“.

(Fig. 146)

Rechts bei den „Properties“ geben wir bei „1 over ...“ den Wert „2“ ein...

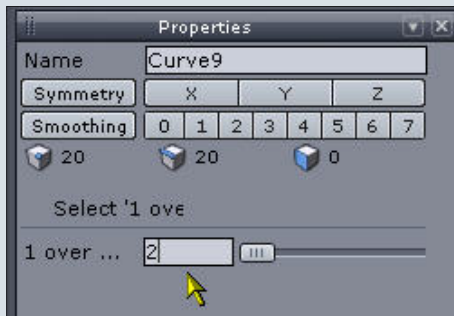


Fig. 147

... und klicken zum Abschließen der Aktion weiter unten auf den Button „Validate“.

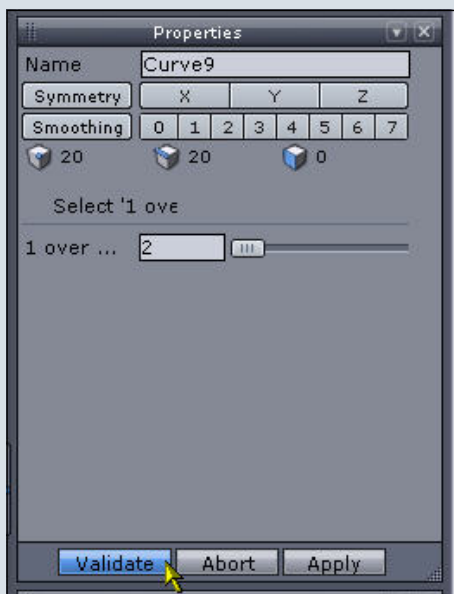


Fig. 148

Wie ihr im Arbeitsfenster sehen könnt, wurde auf unserem Kreis über die ausgeführte Aktion automatisch jeder zweite Punkt ausgewählt:

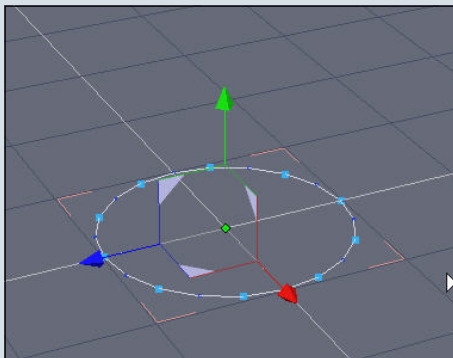


Fig. 149

Jetzt in der „Manipulator“-Leiste auf den „Scale manipulator“ klicken.



Fig. 150

Die Manipulator-Pfeile im Arbeitsfenster werden zu Würfeln. Mit der linken Maustaste auf den in der Mitte versteckten gelben Würfel oder das rötliche Quadrat klicken ...

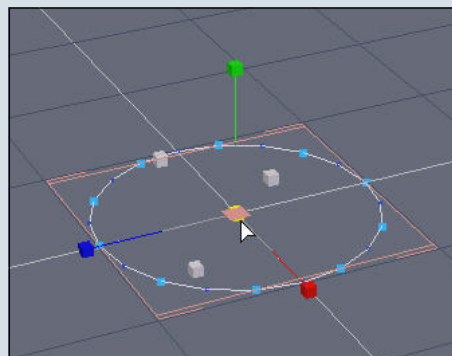


Fig. 151

... und die Maus ein Stück nach links ziehen, bis unser Kreis ungefähr so aussieht:

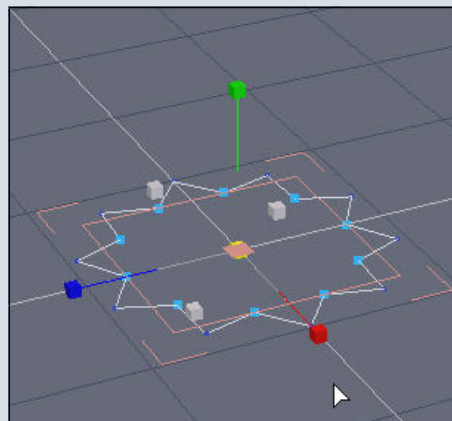


Fig. 152

Die Maustaste anschließend loslassen.

Mit dem entsprechenden Button unten rechts im Programmfenster in die orthogonale Ansicht wechseln.



Fig. 153

Das Arbeitsfenster sieht jetzt so aus:

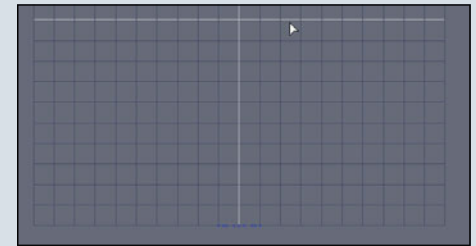


Fig. 154

Auf dem Karteireiter „Surface modeling“ das ganz linke Symbol, „Extrude line“, anklicken.



Fig. 155

Mit der linken Maustaste ein Mal auf den Kreis im Arbeitsfenster klicken, dann rechts bei den „Properties“ auf das Symbol „Axial“ klicken.

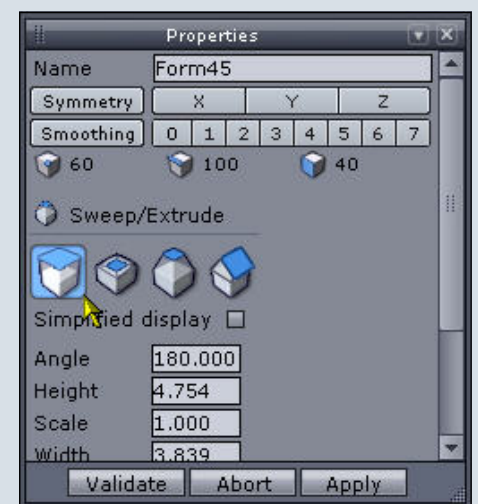


Fig. 156

Die Maus im Arbeitsfenster nach oben ziehen und bei der gewünschten Höhe ein Mal klicken. Wie hoch der „Pfahl“ momentan ist, spielt keine Rolle. Hier geht es nur darum, das Grundobjekt zu erstellen, die eigentlichen Abmessungen geben wir dann bei den „Properties“ ein.

(Fig. 157)

Vorher müssen wir das Objekt

erst noch bei den „Properties“ validieren:

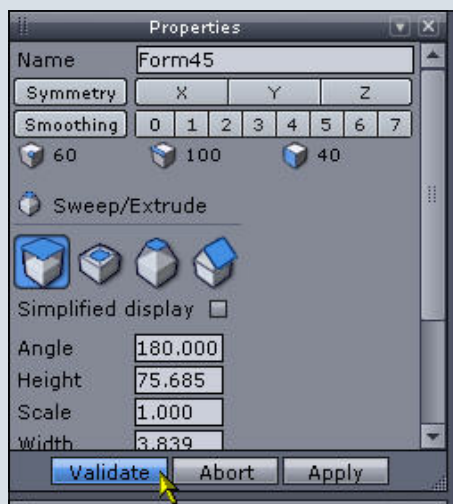


Fig. 158

Wir bleiben gleich bei den „Properties“, in denen nun nach der Validierung wieder andere Eingabefelder zu sehen sind, und geben alle wichtigen Daten manuell ein:

„Name“: „Pfahl“

„Position“: X-Achse (rot) = 0, Z-Achse (blau) = 0

„Size“: X-Achse (rot) = 1.7, Y-Achse (grün) = 35, Z-Achse (blau) = 1.7

Dann weiter unten bei den „Properties“ wieder auf den Button „Validate“ klicken.

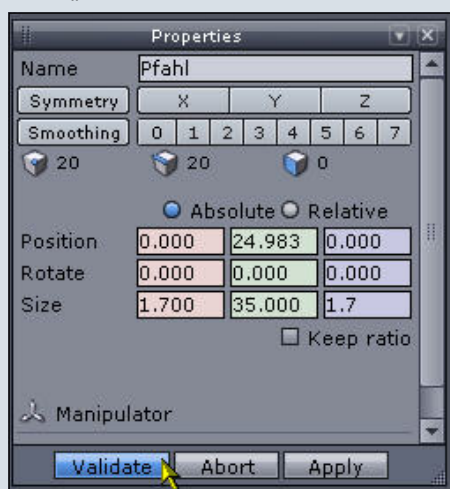


Fig. 159

Und so sieht der „Pfahl“ momentan aus: (Fig. 160)

Ich wollte einen „Pfahl“ haben, der nach oben hin etwas schmaler wird. Dazu in der „Select“-Leiste auf „Select edges“ klicken:



Fig. 161

Eine Edge am oberen Rand des „Pfahls“ auswählen, dann in der „Select“-Leiste auf den Button „Loop“ klicken.

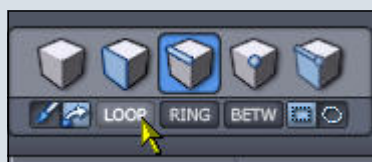


Fig. 162

In der „Manipulator“-Leiste den „Scale“-Manipulator auswählen.



Fig. 163

Bei den „Properties“ folgende Daten eingeben:

„Size“: X-Achse (rot) = 1.3, Z-Achse (blau) = 1.3

Anschließend wie üblich validieren. (Fig. 164)

Damit der „Pfahl“ etwas interessanter wird, basteln wir gleich noch einen Aufsatz am oberen Ende. Dazu die Edges selektiert lassen, die wir gerade skaliert haben, und in die orthogonale Ansicht wechseln.



Fig. 165

Die Ansicht müßt Ihr dann wieder durch Zoomen und/oder

Pannen etc. so einstellen, wie es für Euch am besten ist, z.B. so:

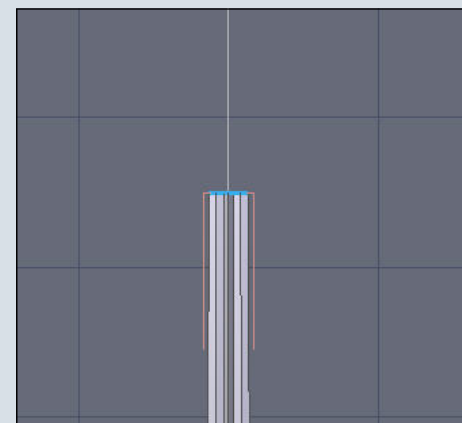


Fig. 166

Die noch selektierten Edges kopieren („Strg-C“) und einfügen („Strg-V“), wodurch ein neues Objekt erstellt wird, das sich nahtlos an den Pfahl anschließt.

Auf dem Karteireiter „Surface modeling“ ganz links „Extrude line“ auswählen.



Fig. 167

Nun mit der linken Maustaste auf die kopierten Edges klicken und die Edges in neun Schritten (= neun Klicks mit der linken Maustaste an entsprechenden Positionen, siehe nächstes Bild) extrudieren, die oberste (letzte) Extrusion sollte relativ flach sein und ein Stück in Richtung der horizontalen Mitte des neuen Objekts verlaufen. Um die Aktion abzuschließen, muß sie nach der letzten Extrusion bei den „Properties“ validiert werden.

Im nächsten Bild könnt ihr an den quer verlaufenden Edges (schwarze Querlinien) des Aufsatzes sehen, wo ich die Mausklicks gesetzt habe, um die Form zu erstellen. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr natürlich ganz nach Eurem Geschmack erzeugen, seid einfach kreativ und experimentiert ein bißchen.

Die Abmessungen des Aufsatzes sind bei mir so, dass die Breite an der breitesten Stelle ca. 2.8 und die Höhe etwa 3.0 beträgt, weil es meiner Ansicht nach so gut zum Pfahl paßt. Aber auch das bleibt ganz Euch selbst überlassen. Lediglich die untersten Edges des Aufsatzes solltet Ihr nicht verändern, damit der Übergang vom „Pfahl“ zum „Pfahl-Aufsatz“ nahtlos bleibt.

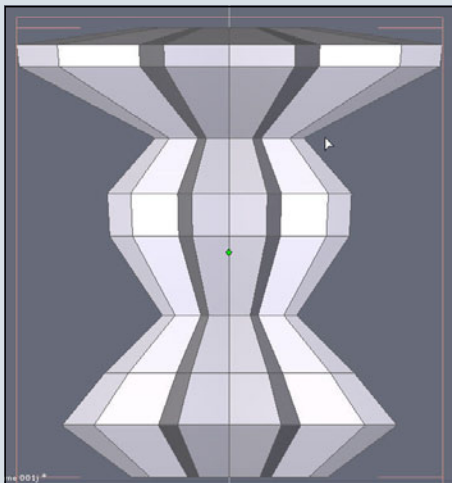


Fig. 168

So sieht der „Pfahl-Aufsatz“ von schräg oben aus:

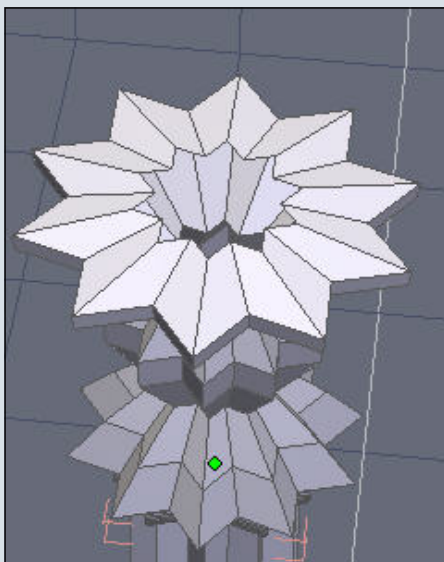


Fig. 169

In den „Properties“ benennen wir den Namen unseres neu erstellten Objekts in „Pfahl-Aufsatz“ um und validieren die Namens eingabe wie gehabt mit der „Enter“-Taste oder dem Button

„Validate“.

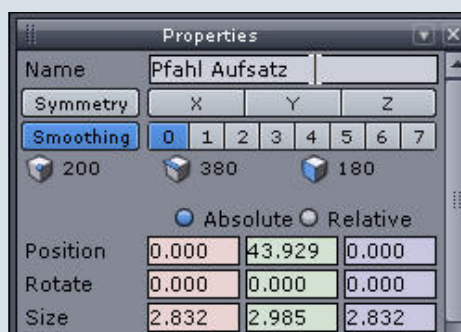


Fig. 170

Für den Übergang vom „Pfahl“ zum „Pfahl-Aufsatz“ habe ich als weiteres Detail einen Ring erstellt. Dazu eine Edge am unteren Rand des „Pfahl Aufsatzes“ anklicken.

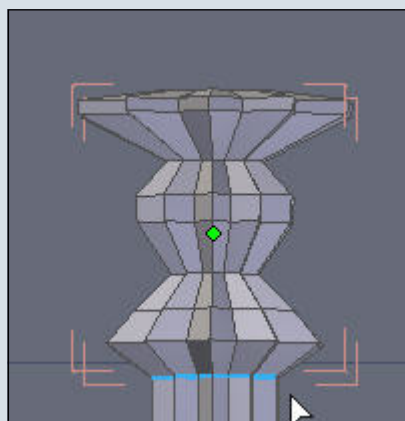


Fig. 171

In der „Select“-Leiste den Button „Loop“ anklicken.

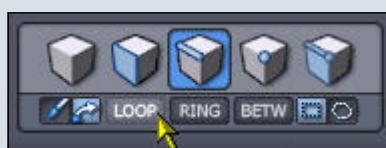


Fig. 172

Die nun markierten Edges kopieren („Strg-C“) und einfügen („Strg-V“).

Auf dem Karteireiter „Surface modeling“ oben im Programmfenster das „Thickness“-Tool auswählen:



Fig. 173

In den „Properties“ folgende Werte eingeben:

„Name“: „Ring oben“

„Value“ = 0.25

„Num of poi“ = 25 (oder einen Wert zwischen 20 und 25, je nach Geschmack)

Diese Eingaben durch Anklicken des Buttons „Validate“ weiter unten bei den „Properties“ validieren.

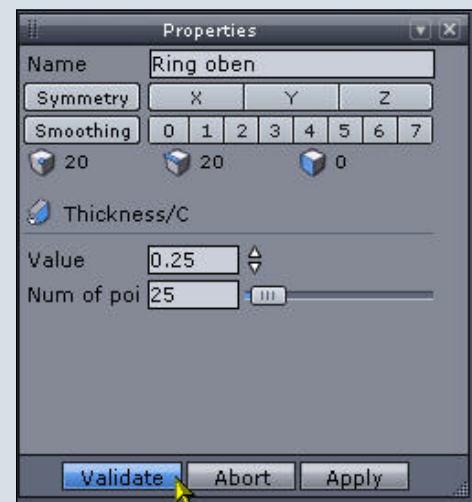


Fig. 174

Jetzt sieht der obere Teil des „Pfahls“ – noch ohne Glättung bzw. Smoothing der einzelnen Komponenten - ungefähr so aus:

(Fig. 175)

Unten am „Pfahl“ erstellen wir auf dieselbe Weise einen weiteren Ring, der als Übergang von der „Basis“ zum „Pfahl“ dient.

In der „Select“-Leiste den Button „Select object“ anklicken.

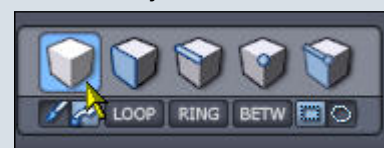


Fig. 176

Rechts im Programmfenster bei

„Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ den „Pfahl“ auswählen.



Fig. 177

In der „Select“-Leiste auf „Select edges“ klicken.

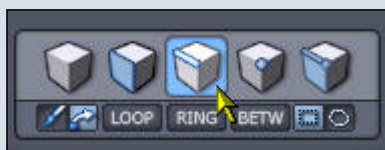


Fig. 178

Unten am „Pfahl“ mit einem linken Mausklick eine Edge auswählen.

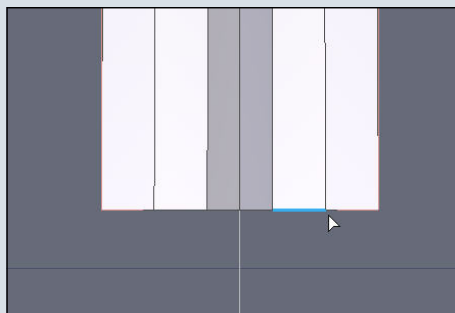


Fig. 179

In der „Select“-Leiste auf den Button „Loop“ klicken, um alle Edges am unteren Rand des Pfahls auszuwählen.

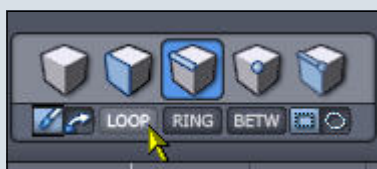


Fig. 180

Die nun markierten Edges kopieren („Strg-C“) und einfügen („Strg-V“), um so ein neues Objekt zu erstellen.

Auf dem Karteireiter „Surface modeling“ auf „Thickness“ klicken.



Fig. 181

Bei den „Properties“ folgende Werte eingeben:

„Name“: „Ring unten“
 „Value“ = 0.25
 „Num of poi“ = 25 (oder einen Wert zwischen 20 und 25, je nach Geschmack)

Diese Eingaben durch Anklicken des Buttons „Validate“ weiter unten bei den „Properties“ validieren.

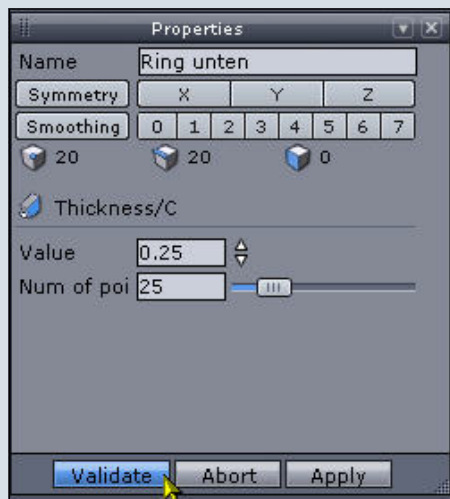


Fig. 182

Das ganze sieht jetzt so aus:

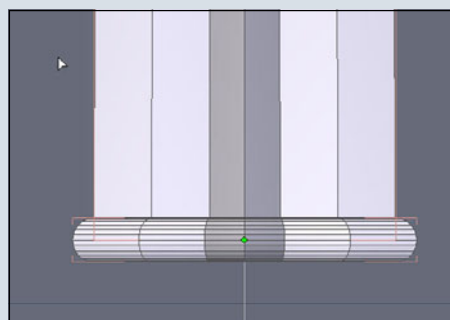


Fig. 183

Rechts im Programmfenster bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ die „Shift“-Taste drücken und halten und mit lin-

ken Mausklicks alle Bestandteile des Pfahls markieren (d.h. die Objekte „Pfahl“, „Pfahl Aufsatz“, „Ring oben“ und „Ring unten“).



Fig. 184

Auf dem Karteireiter „Utilities“ oben im Programmfenster auf „Group“ klicken, um die im „Scene tree“ selektierten Objekte zu gruppieren.

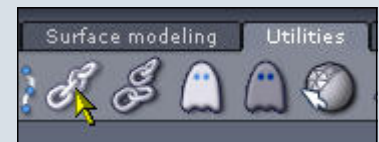


Fig. 185

Im „Scene tree“ haben wir jetzt einen neuen Namen, bei mir lautet er „Group4“.



Fig. 186

Diesen Namen benennen wir bei den „Properties“ in „Laterne Pfahl“ um und bestätigen die Eingabe des Namens mit der „Enter“-Taste oder dem Button „Validate“.

(Fig. 187)

Um momentan Ressourcen zu sparen, werden die einzelnen Bestandteile des Laternenpfahls erst am Ende des Tutorials gerundet und geglättet. Eines machen wir aber schon jetzt, nämlich den „Pfahl“ auf der „Basis“ positionieren.

Erstmal müssen wir dazu die

„Basis“ wieder sichtbar machen. Dazu unter „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ links neben dem Namen „Basis“ das Icon anklicken, mit dem wir vorher die „Basis“ unsichtbar gemacht haben.



Fig. 188

Dann mit einem linken Mausklick das Objekt „Laterne Pfahl“ auswählen.



Fig. 189

Im Arbeitsfenster mit der linken Maustaste ein Mal auf den grünen Pfeil (Y Achse) klicken...

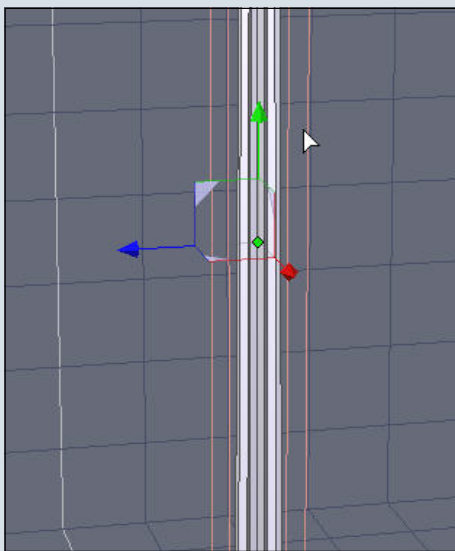


Fig. 190

... und durch Bewegen der Maus nach oben den Laternenpfahl in Position bringen.

(Fig. 191)

Schließlich im Arbeitsfenster ein Mal auf die linke Maustaste klicken, um den „Pfahl“ zu

„fixieren“.

Und so sollte dann ungefähr das Ergebnis aussehen (das folgende Bild zeigt die Ansicht im „Flat solid“-Modus):

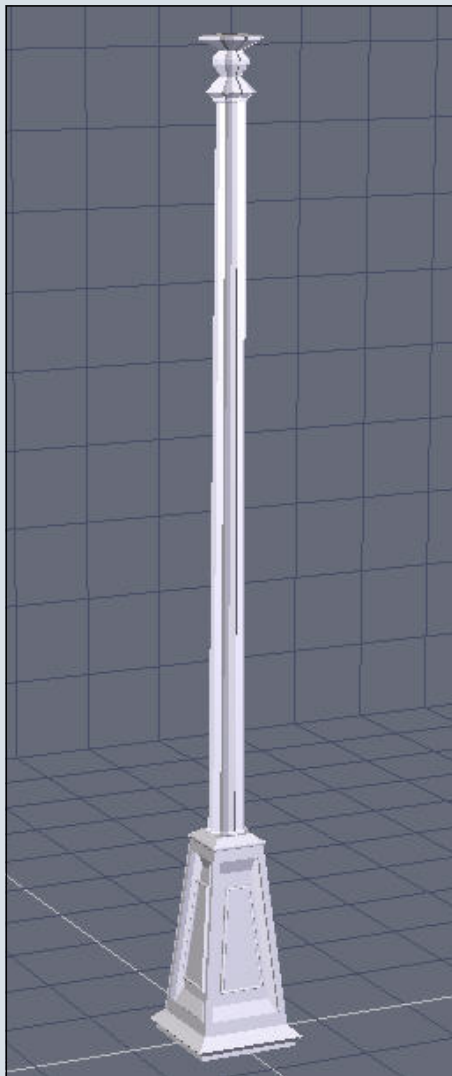


Fig. 192

Unsere Laterne nimmt langsam Gestalt an... Im nächsten Kapitel gehen wir die Lampe an.

Vorher speichern wir die Datei noch. Anschließend speichern wir die Datei über „File – Save as“ unter dem Namen „Laterne 001c“ und arbeiten mit dieser neuen Datei weiter.

Damit sind wir am Ende des ersten Teils des Tutorials angelangt. Ich hoffe, es war nicht allzu schwer, die einzelnen Arbeitsschritte nachzuvollziehen. Fort-

setzung folgt... in der nächsten Ausgabe der ActiveRendering.

Wolfgang Rode,
a.k.a. contrafibbularities
© 2006

Anmerkung der Redaktion:

Beim Layout fielen leider einige Bilder aus dem Rahmen, da sie nicht ins Layout passten. Diese sind mit runden Klammern gekennzeichnet (Fig. 002).

Diese sind jedoch im Bonus-Download enthalten, dort findet ihr auch alle anderen Bilder in Originalgröße.

Evermotion Modelle

Eine Review-Serie von Sascha Hupe

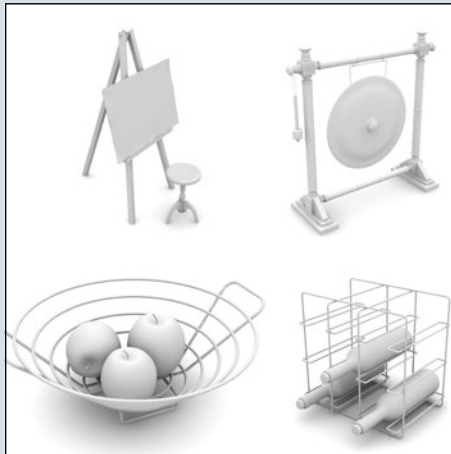
In dieser Ausgabe möchte ich euch die ersten 5 Archmodel-CDs von Evermotion vorstellen. Nähere allgemeine Infos entnehmt dem Info-Kasten Evermotion-Modelle auf dieser Seite.

Archmodels Vol. 1

Der Untertitel könnte lauten: Sessel, Stühle, Sofas, Tische und Betten. Dies entspricht auch den Kategorien in die die einzelnen Modelle aufgeteilt sind. So befinden sich 33 Sessel-, 6 Bett-, 38 Stuhl-, 21 Sofa- und 17 Tisch-Objekte auf der CD. Insgesamt also 115 Modelle, die sich allesamt durch ihre Meshqualität auszeichnen. Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) vor. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 400x300 Pixel Größe.



Regale, deckt die Tische und dekoriert die Sideboards mit diesen insgesamt 115, in 8 Kategorien aufgeteilt, vorliegenden Modellen. Die Einzelnen Kategorien sind Kerzenleuchter, Uhren, Dekoration, Geschirr, Bilderrahmen, Blumentöpfe, Vasen und



Diverses, letztere mit Inhalten wie Ventilator, Kisten, Bücher, Fruchtkörbe und und und...Ein Fest für IKEA-Jünger.

Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) vor. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x600 Pixel Größe.

Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf evermotion.org herunterladen.

Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.



Allgemeine Information Evermotion Modelle

Mit dieser kleinen Review-Serie werde ich euch in den nachfolgenden Ausgaben der ActiveRendering jeweils einige der großartigen CDs von Evermotion vorstellen. Eine (gesamte) Wertung wird erst nach Abschluss aller Einzelreviews erfolgen. Es handelt sich um Sammlungen von 3D-Modellen verschiedenster Gegenstände von hoher Qualität, die hauptsächlich zur Architekturvisualisierung gedacht sind – daher auch der Name Archmodels. Durch das Nutzen dieser Modelle vermeidet man größere Zeitverluste, die durch das selber Modellieren von Objekten, die nur zum Füllen einer Szene dienen, entstehen würden. Die Modelle sind in der Regel untexturiert und liegen in verschiedenen Formaten vor, so dass sie in den unterschiedlichsten Pro-

grammen genutzt werden können. Mehr zu dazu jeweils bei den Texten zu den einzelnen CDs.

Einen Überblick über alle bisher von Evermotion herausgebrachten Produkte könnt ihr [HIER \(Klick\)](#) bekommen.

Wenn ihr nähere Informationen zu einem der Produkte aufruft, könnt ihr jeweils auch ein Muster sowie eine PDF-Übersicht aller enthaltenen Modelle kostenfrei herunterladen um euch einen weiteren Überblick zu verschaffen, siehe auch Text zu den einzelnen CDs.

Eine hervorzuhebende Besonderheit ist, dass man, sobald man eine Kollektion erworben hat, diese direkt aus dem Kundenbereich auf www.evermotion.org herunterladen kann und somit nicht warten muss, bis die entsprechende CD per Post geliefert wurde. Wer sich alle (derzeit 28) CDs der Archmodels-Serie auf einmal zulegen möchte, der kann [mit dem „Extreme Pack“](#) 300,00 EUR sparen.



Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf evermotion.org herunterladen.

Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

Archmodels Vol. 2

Untertitel: Zubehör. Füllt die Schränke und



**Archmodels
Vol. 3**

Lampen in Hülle und Fülle. Erneut 115 hochwertige Modelle. Diesmal nicht in 22 Kategorien, sondern in Sets aufgeteilt, die jeweils zwei oder mehr designerisch zueinander passende Lampen, z.B. für Wand, Decke, Tisch und als Stehlampe der gleichen Designlinie enthalten. Zusätzlich sind in einem weiteren Ordner „Others“ noch verschiedene „Einzelstücke“ enthalten. Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) vor. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x600 Pixel Größe.



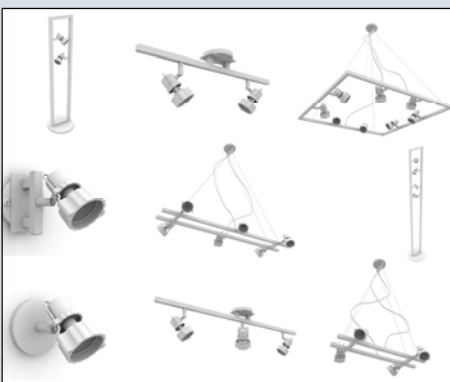
Schlössern und Fenstern. Die Modelle liegen erstmals neben dem nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) auch im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x600 Pixel Größe.



Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf evermotion.org herunterladen. Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

**Archmodels
Vol. 5**

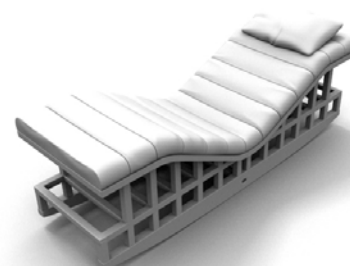
Die korrekte Übersetzung des Untertitels des fünften Teils lautet „Lehnstühle“. Das beschreibt die Vielfalt jedoch nur unzulänglich. Zwar sind auf dieser CD „nur“ 43 Modelle, diese sind dafür aber umso detaillierter und decken das ganze Spektrum von Chefsesseln über Designerstücke sogar bis hin zu einigen Liegen ab. Das ganze in extrem hoher, sowohl designerischer als auch Mesh-Qualität, da passt jede Falte im Leder! Die Modelle liegen erneut im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in wahnsinnigen 1500x1500 Pixel Größe.



Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr hier auf evermotion.org herunterladen. Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

**Archmodels
Vol. 4**

Der vierte Teil der Serie widmet sich Türen. Türbeschlägen und Fenstern. Ganze 125 unterschiedliche Tür-, Türbeschlags- und Fenstermodelle befinden sich auf der CD. Die Aufteilung besteht dabei aus Innen- und Außentüren, Türbeschlägen,



Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf evermotion.org herunterladen. Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

Damit beschließe ich auch den ersten Teil dieser neuen Review-Serie. In der nächsten Ausgabe der AR widmen wir uns dann den Teilen 6-12. Also wie immer – haltet die Augen offen!

[DJB]

The Original Total Texture collection was created in 2001, utilising the best methods and technology of the time. Since then, techniques and technology have both moved forward and here at 3DTotal we felt that although the original collection is still widely used and highly regarded among artists and studios of all calibers, it was time for an update...

totalTextures

v2: r2
aged & stressed

now more content!

This enormously improved version of the original texture collection now contains 138 individual Materials, comprising of over 550 individual, hand crafted texture maps and are all fully tileable. Every Texture now has its own unique colour map, bump map, specular, & normal map.

What's new? : Total Textures v2 original collection consisted of 101 materials comprising 202 individual maps (Colour & Bump maps). This new collection consists of 150 materials, comprising of 600 individual maps! (Colour, Bump, Specular and Normal maps). Each individual material now has a unique matching bump, specular and normal map.

Bonus Maps Include dirt masks, shadow maps, skies and reference photos. This new improved version of the Original Collection is more pure versatile, broader ranging and larger then ever. There are 53 Bonus maps included on this DVD plus 44 reference photos used in the creation of this collection.



15 Collections of amazing Textures

for full information and pricing including discounts of up to 25% visit www.3dtotal.com
Existing v1 owners can get the new upgrade for only \$29 usd! thats for 3x more content than the original!

DVD Contents:
29 Brick Textures
23 Metal Textures
19 Miscellaneous Textures
5 Paint Textures
8 Plaster Textures
25 Stone Textures
18 Wall Textures
23 Wood Textures
31 Dirt Masks
7 Shadow Maps
15 Skies

Cinema 4D R9.6

STUDIO-Bundle—Ein Review von Sascha Hupe

Ich freue mich, euch nach dem Review zu Cinema 9.1 XL vor einem Jahr und dem Review zu HAIR in der ActiveRendering 3/2006 nun auch die Version 9.6 mit den Modulen des Studio-Bundles vorstellen zu können. Doch der Reihe nach:

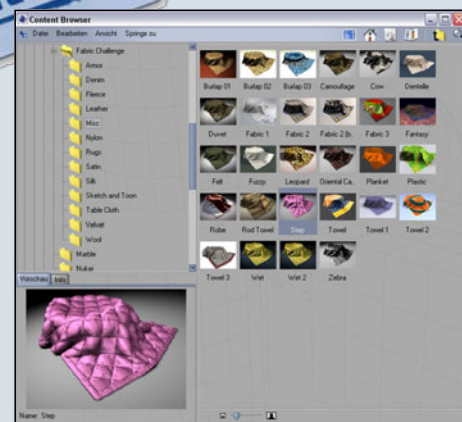
Im August 2005 kündigte Maxon auf der SIGGRAPH, der weltgrößten Messe für 3D-Computergrafik, das neue Release 9.5 an. Und dieses Release hat wahrlich beeindruckende, neue und überarbeitete Features, vor allem in den Bereichen Licht, Rendering und Workflow, die, auch wenn es „nur“ eine halbe Versionsnummer ist, ein neues Review rechtfertigen.

Nach einem kleinen kostenlosen Update auf 9.52 im November 2005 kam dann im Mai 2006 erneut ein kostenloses Update von 9.5 auf 9.6. Mit dem Update wurden über 40 große und kleine Verbesserungen gegenüber Release 9.52 implementiert. Mac User werden sich vor allem über die schnellere Editor-Ansicht freuen. Durch eine verbesserte OpenGL-Darstellung kann es laut Maxon in Einzelfällen sogar bis zu 150% Geschwindigkeits-Zuwachs mit sich bringen. Aber auch PC User können sich über das ein oder andere neue und verbesserte Feature, wie z.B. besseres und schnelleres Handling animierter Texturen inklusive Preview in der Editor-Ansicht,

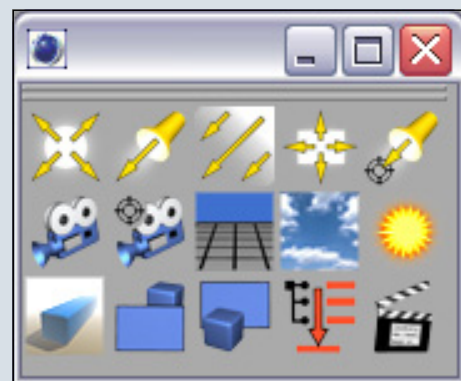
loopfähige Noise-Shader, neue Optionen für "Sweep NURBS" (Top!), einen neuen Spline Typ „Unterteilt“ (Subdivided) und mehr freuen. Auch die überarbeitete Text-Engine, die z.B. nun auch ein Kerning

Grundlage für das Review war das Studio-Bundle in der Version 9.603. Viele Werkzeuge und Features sind gleich geblieben. Es gab aber auch herausstechende Erweiterungen und Verbesserungen. Neben dem Hauptprogramm Cinema 4D kommt das Studio-Bundle mit den Modulen MOCCA 2, Advanced Render 2.5, Thinking Particles, PyroCluster, NET Render, Dynamics, BodyPaint 3D R2.5 und Sketch and Toon daher. Das „mehr“ gegenüber dem XL-Bundle besteht also aus Dynamics, BodyPaint 3D R2.5 und Sketch and Toon sowie einer unbegrenzten NET Render Lizenz. Nicht enthalten im Studio-Bundle sind das HAIR-Modul und das neue MoGraph-Modul, um eine Frage zu beantworten, die ich schon öfter gehört habe. Auf BodyPaint 3D R2.5 geht dieses Review nicht weiter ein. Das Modul, das auch als Stand-Alone erhältlich ist, ist so umfassend, dass ich ihm ein eigenes Review in der nächsten ActiveRendering widmen werde. Ebenfalls werden die Module, die bereits in dem XL-Review enthalten sind, nicht gesondert erwähnt.

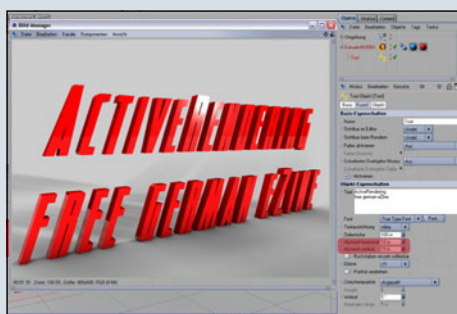
Eine der Neuerungen in 9.5 ist der so genannte Content-Browser. Mit ihm hat man die volle Übersicht über alle 3D-Szenen, Texturen, Materialien und Presets - natürlich inklusive Vorschau. Um dann das Gefundene zu verwenden, reicht ein Doppelklick oder man nutzt Drag & Drop.

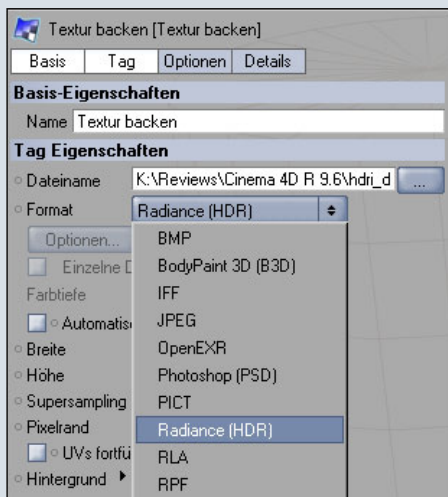


Die Lichterquellen wurden ebenfalls überarbeitet und es gibt nun endlich auch ein Flächenlicht. Der perfekten Beleuchtung einer Szene, welche so ganz nebenbei auch schneller berechnet wird als vorher, steht nun nichts mehr im Wege.



Neben weiteren Verbesserungen nicht nur beim Workflow sondern an unterschiedlichen Stellen, es wurde z.B. auch das Mocca-Modul und Clothilde überarbeitet (z.B. ist die Gürtel-Funktion nun in einem eigenen Tag verfügbar), hat auch die Funktion des Backens von Texturen und Objekten Verbesserungen erfahren. Hervorgehoben sei hier die Möglichkeit, in Verbindung der Himmel-Funktion, einer einfachen Kugel und der Textur backen Funktion, eigene HDRI-Images zu erstellen. So kann man selbst, anhand eines mit Sky kreierten Himmels, eine HDRI-Map berechnen lassen und diese

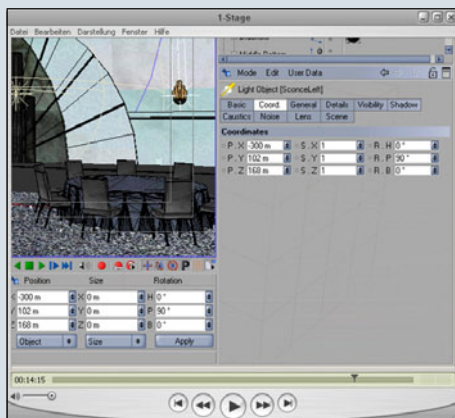




dann für die Beleuchtung einer anderen Szene verwenden, klassische Feature.



Erwähnenswert ist auch die mit der Version 9.5 gelieferte Video-Tutorial CD. Nach einer kurzen Einführung folgt in drei Video-Tutorials, die sowohl in Deutsch als auch in Englisch vorliegen, die Vorstellung der wesentlichen Änderungen beim Lichtsystem, beim Backen von Texturen sowie beim Mappen. Auf Ambient Occlusion sowie das neue SKY System wird ebenfalls eingegangen.

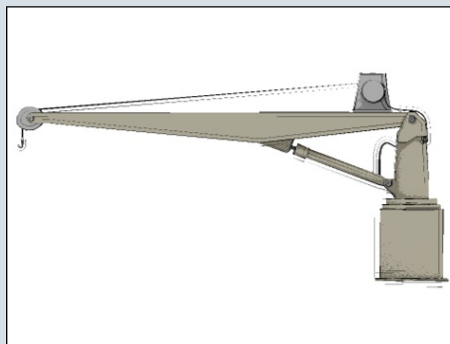


Dynamics ist das Modul zur Simulation physikalischer Kräfte.

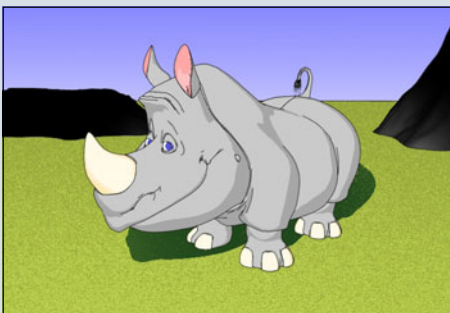
Gravitation, Reibung oder Kollisionen sind ebenso darstellbar wie komplexe Soft Body-Simulationen. Das ganze dank der nahtlosen Integration in Cinema mit dem gewohnten, spitzenmäßigen Workflow.



Sketch & Toon ist ein weiteres meiner Lieblingsmodule. Es handelt sich um einen so genannten Non-Photorealistic Renderer. Also eine Renderengine, mit der es möglich ist, jede beliebige Szene in einem nicht fotorealistischen Stil zu rendern.

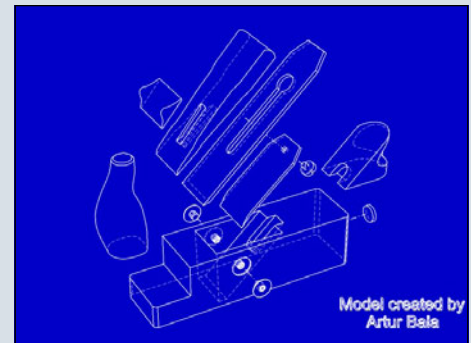


Ob Cartoon-Darstellung, schnelle Skizzen oder akkurate technische Zeichnungen. Nahezu alle Stilvariationen die denkbar sind, sind mit Sketch & Toon auch möglich.

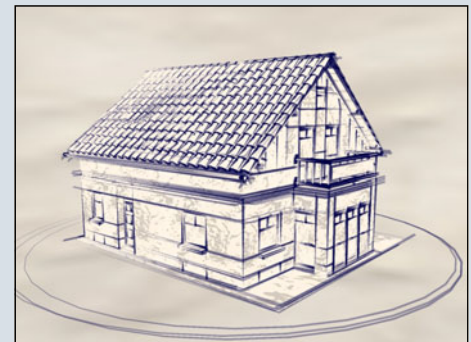


Das Modul bietet dabei so viele Optionen, sowohl für das Aussehen der (auch verdeckten) Linien, als auch die Füllungen und den Hintergrund, dass man sein ganzes kreatives Potential so

umsetzen kann, ganz wie es beliebt.

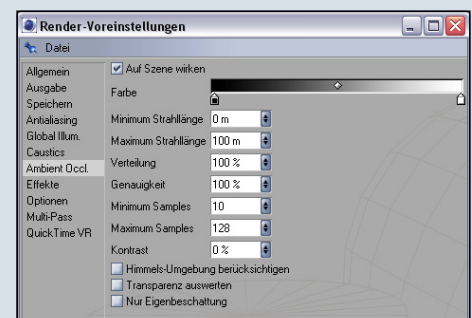


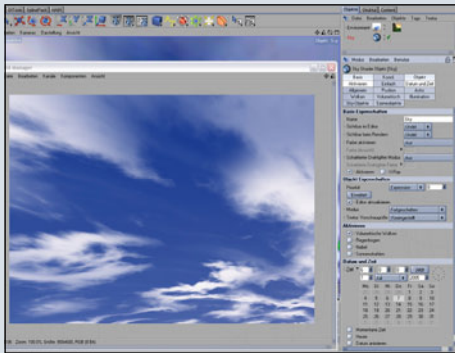
Die S&T eigenen Shader sind dabei komplett in das Materialsystem eingebunden.



Die Sketch & Toon Dokumentation befindet sich auf einer extra CD und bringt ein umfassendes Video-Tutorial mit – ein guter Einstieg!

Ein Modul, das zwar auch schon im XL-Bundle enthalten ist, aber eine große Überarbeitung erfahren hat ist Advanced Render. An der neuen Versionsnummer 2.5 kann man nicht annähernd ablesen, wie groß der Fortschritt tatsächlich ist. Ambient Occlusion, als schnelle Alternative zu Radiosity Renderings, SKY, ein komplettes, realistisches Himmelsystem mit zahlreichen Presets sowie ein verbessertes Lichtsystem, sind nur einiges Highlights,

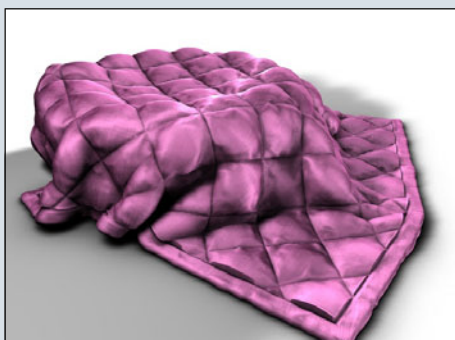




die Cinemas besonderer Renderingengine einen großen Sprung nach vorne verschaffen. Dadurch wird der Advanced Render wieder zu einer echten Alternative gegenüber externen Renderingengines. Übrigens, wer von früheren Versionen umsteigt: Dirt verbirgt sich jetzt in Ambient Occlusion und die Radiosity Einstellungen sind nun unter Global Illumination zu finden.

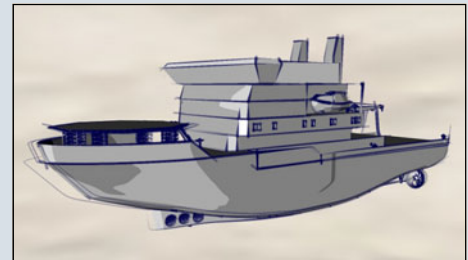


Cinema 4D ist als Modulsystem erhältlich. Je nach Ausstattung variieren daher auch die Preise. Wenn man Cinema 4D über den MAXON-Shop auf der Herstellerseite (www.maxon.de) bezieht, sind derzeit folgende Preise zu erwarten: Das Hauptprogramm Cinema 4D R 9.5 (das Update auf 9.6 ist dann kostenlos) ohne weitere Module kostet 699,00 EUR. Das XL-Bundle 1.999,00 EUR und das STUDIO-Bundle, welches Grundlage für dieses



Review war, schlägt mit 3.249,00 EUR zu Buche. Bei diversen Vertriebspartnern sind teilweise etwas geringere Preise zu finden und es gibt, bei Vorliegen bestimmter Voraussetzungen, auch die Möglichkeit, kostengünstige Schüler und Studentenlizenzen zu erwerben. Wer Cinema 4D noch nicht kennt, der sollte sich unbedingt durch die [Demo-Version](#) von den Vorzügen überzeugen lassen – es ist übrigens keine Installation des Demos erforderlich und es umfasst alle Module.

Eine auf der Maxon-Seite erhältliche, [8 Seiten starke PDF Broschüre](#) informiert zusätzlich über verschiedene Highlights des Programms. Cinema 4D gibt es übrigens sowohl für Windows als auch für den MAC. Eine 64-Bit Version ist ebenso erhältlich wie eine Intel-Mac-Version. Damit nicht genug: Das neue [MAXON Production Bundle](#) ist sogar zusätzlich als Linux Version erhältlich, wirklich vorbildlich.



Fazit:

Cinema 4D macht einfach Spaß. Es ist schnell zu erlernen, es gibt eine große, deutschsprachige Fangemeinde und es bietet Profitools die professionelle Ergebnisse binnen kürzester Zeit ermöglichen. Insbesondere das umfassende Studio-Bundle lässt nahezu keine Wünsche mehr offen. C4D – das perfekt Allround Modelling Programmpaket, das einen Vergleich mit Konkurrenzprodukten nicht zu scheuen braucht, eine uneingeschränkte Empfehlung! Man darf gespannt sein, was MAXON für die diesjährige SIGGRAPH in petto hat.

[DJB]



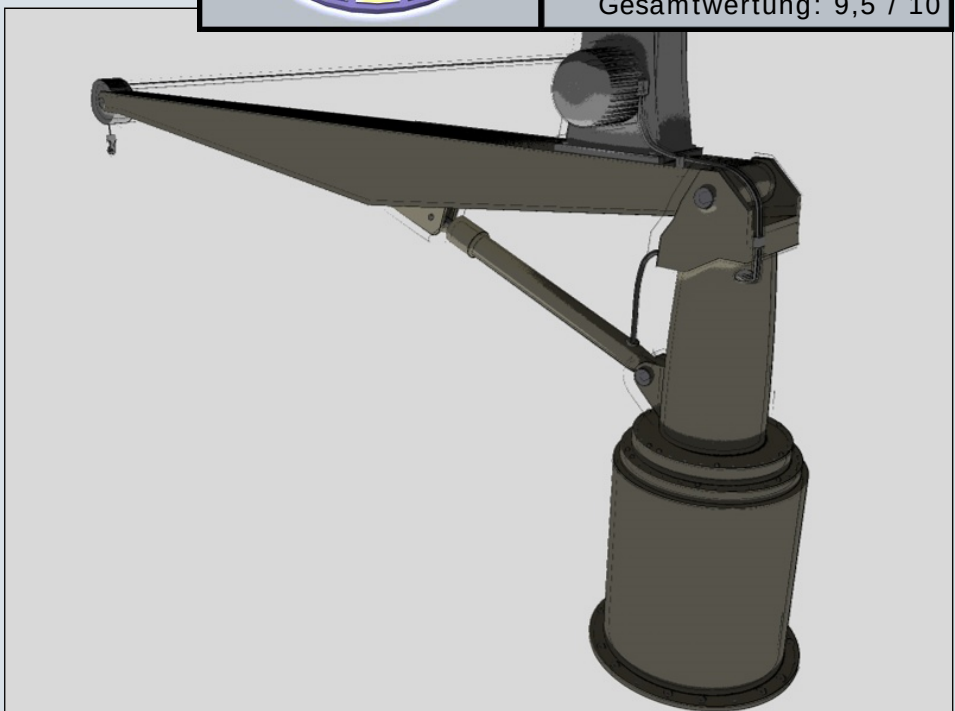
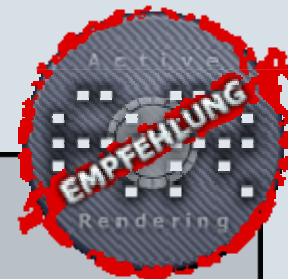
Cinema 4D R 9.6

www.maxon.de

Kategorie: 3D Software

Preis (ca.): ab 699,00 EUR

Gesamtwertung: 9,5 / 10



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 Verwen-
dung von Bildern von Fredi Voß und
Anders Lejczak, DANKE!

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

Infokasten

Die nächste AR (Ausgabe 05/2006) erscheint voraussichtlich
im September 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 Informati-
onen 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!