

## Rendering

Reviews über:



M-DVD.org V2



Wacom Intous® 3

Evermotion und Xfrog Modelle

...und mehr!

Tutorial in dieser Ausgabe:



...und mehr!



Download des Monats



und natürlich wieder dabei die Downloadtipps!

### Diesmal im Interview: Rudolf „Rochr“ Herczog und Daniel „Roadrunner“ Müri



# Editorial

**D**er Sommer ist vorbei — leider. Aber wir können uns nicht beschweren was die Anzahl der Sonnenstunden angeht und man sollte immer alles positiv sehen, daher: Die kommende „dunkle“ Jahreszeit — vom „goldenen Herbst“ mal abgesehen, den wir hoffentlich noch bekommen, gibt uns allen vielleicht wieder einmal mehr die Möglichkeit, das eine oder andere grafische Projekt anzufassen.

Angefasst haben wir auch wieder bei der vorliegenden Ausgabe der ActiveRendering. Die Seitenzahl der vorhergehenden Ausgabe haben wir gehalten und trotzdem mussten wir schauen, dass wir alles unter bekommen. Dafür an dieser Stelle ein „Danke“ an alle Beteiligten. Mit dieser 5. Ausgabe haben wir unser Soll für das Jahr 2006 noch nicht er-

reicht, eine AR kommt noch mit der `06er Endung, aber schon jetzt möchte ich eine (ganz) kurze „Zwischenbilanz“ ziehen: Überwältigend! Die positiven Echos, die wir von EUCH, den Lesern erhalten haben machen einfach Spaß. Für ausnahmslos alle, die an den bisherigen Ausgaben der AR mitgebastelt haben, ist das ganze ein Hobby für das viel — teilweise sehr viel — Freizeit geopfert wird aber durch eure Reaktionen und die ständig steigende Zahl der Downloads merken wir, dass all die Mühen nicht umsonst sind. DANKE!

So, nun aber wieder von der emotionalen auf die sachliche Ebene ;-)

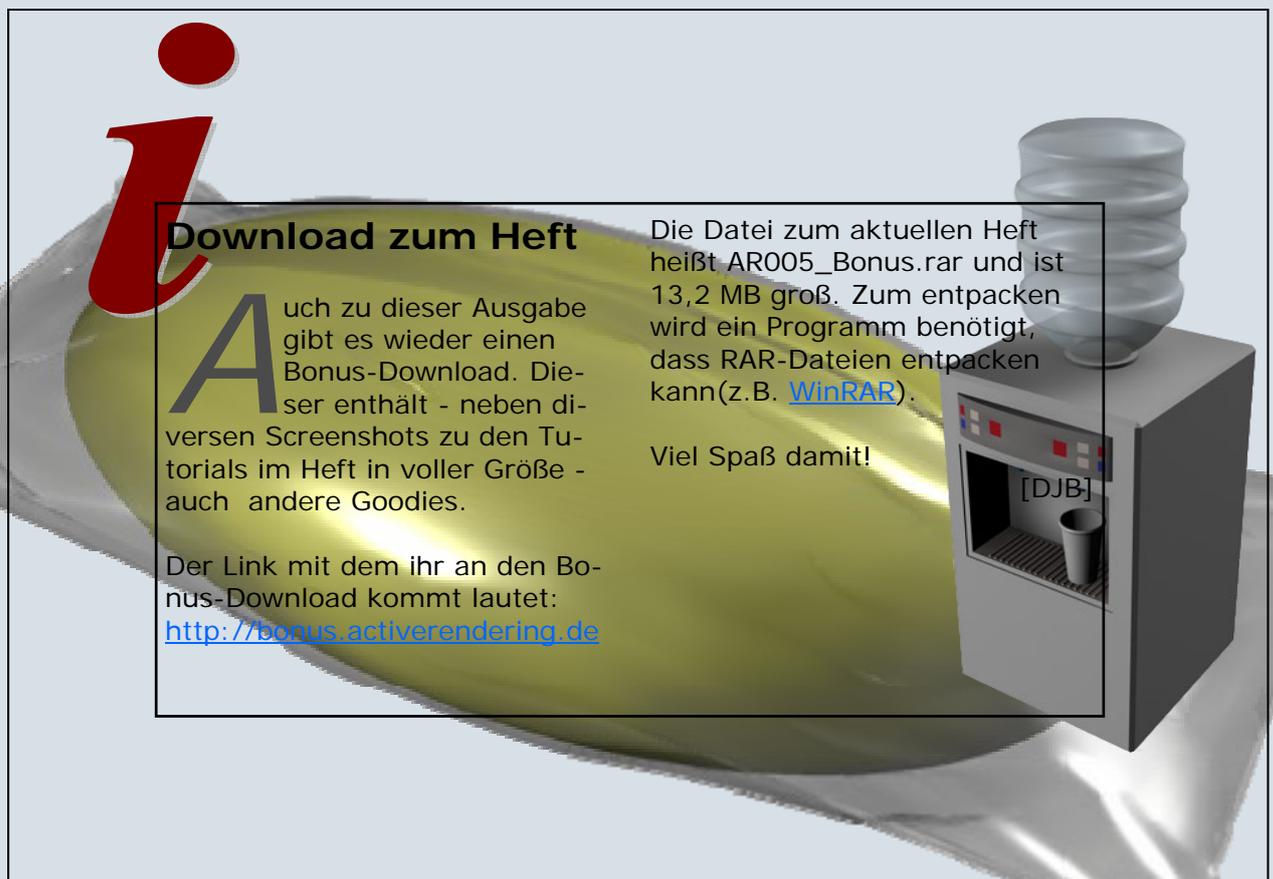
74 Seiten Tutorials, Reviews, Tipps & Tricks rund um die 2D/3D Bildbearbeitung bilden die Ausgabe 5. Wieder dabei natür-

lich blackdot's Mini-Tutorial für C4D und Professor Brycesteins Bryce-Secrets.

Es gibt die Fortsetzungen zu den Review-Serien der Evermotion Modelle und den XFrog Pflanzen. In der letzten Ausgabe noch „vermisst“ nun endlich da: Die Fortsetzung des DAZ|Studio Tutorials. Und NEU ab dieser Ausgabe: Die Review-Rubrik „non graphical“ mit der wir ab sofort einen Blick über den Tellerrand werfen und nützliche Programme vorstellen, die primär nichts mit 3D-Design und 2D-Bildbearbeitung zu tun haben. Schließlich eine kleine aber feine weitere Premiere: Das erste Hardware-Review. Aber was rede ich so viel, schaut es euch selbst an!

Nun wie immer viel Spaß beim Lesen und Nachmachen!

*DJB blue print*



**Download zum Heft**

**A**uch 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 AR005\_Bonus.rar und ist 13,2 MB groß. Zum entpacken wird ein Programm benötigt, das RAR-Dateien entpacken kann(z.B. [WinRAR](#)).

Viel Spaß damit!

[DJB]

## Rubriken

<a href="#">Editorial</a>	Seite 2
<a href="#">Bonus Download</a>	Seite 2
<a href="#">Inhalt</a>	Seite 3
<a href="#">Download des Monats</a>	Seite 5
<a href="#">Downloadtipps</a>	Seite 13
<a href="#">Zum guter letzt...</a>	Seite 73
<a href="#">Impressum und Hinweise</a>	Seite 73

## Reviews

<a href="#">TotalTextures v2 und v3 R2 DVD</a>	Seite 4
<a href="#">M-DVD.org</a>	Seite 6
<a href="#">Wacom Intuos 3</a>	Seite 11
<a href="#">Evermotion Modelle</a>	Seite 14
<a href="#">Xfrog Plants DVDs</a>	Seite 18
<a href="#">GeoControl</a>	Seite 24
<a href="#">Bricks'n'Tiles</a>	Seite 30
<a href="#">Vertus Fluid Mask 2</a>	Seite 47
<a href="#">Insider Secrets Tutorial DVDs für Cinema 4D</a>	Seite 52
<a href="#">Adobe® Creative Suite® 2 Premium</a>	Seite 64

## Tutorials

<a href="#">DAZ Studio Einführung Teil 2</a>	Seite 8
<a href="#">Professor Brycestein rät... - Teil 2</a>	Seite 17
<a href="#">Kandoo-Box (blackdot-Reihe für C4D)</a>	Seite 21
<a href="#">Hexagon Tutorial für Anfänger (Teil 1)</a>	Seite 31
<a href="#">Ein Weg in Bryce</a>	Seite 49
<a href="#">Fire in the Sky (für Bryce)</a>	Seite 55

## Interviews

<a href="#">Mit Rudolf „Rochr“ Herczog</a>	Seite 25
<a href="#">Mit Daniel „Roadrunner“ Müri</a>	Seite 68



# Total Textures v2 + v3 R2

Ein Update-Review von Sascha Hupe

In vorherigen Ausgaben der ActiveRendering habe ich mich bereits in einem Review der komplette Total Textures CD-Sammlung - Vol. 1-15 (in AR 3/06) sowie der v1 R2, der überarbeiteten Version auf DVD des ersten Teils (in AR 4/06) angenommen.

3dtotal ([www.3dtotal.com](http://www.3dtotal.com)) hat nun die Überarbeitung seiner sehr guten Texture CDs fortgesetzt und mit diesem Update Review möchte ich euch bezüglich der Teile 2 (v2 R2 Aged & Stressed) und 3 (v3 R2 Bases & Layers) auf dem Laufenden halten. Wie bereits bei der überarbeiteten Version des ersten Teils, hat 3dtotal auch bei den weiteren überarbeiteten Teilen soviel zusätzlichen Content hinzu gefügt, dass nunmehr auf DVD als Medium gewechselt wurde.



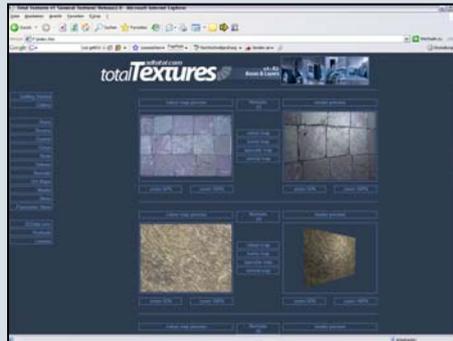
Das Interface ist gegenüber den alten Version neu gestaltet und bietet nun noch bessere Übersicht und leichteren Zugriff auf die unterschiedlichen Maps. Was gibt's nun Neues?

## v2 R2 Aged & Stressed



Während die alte Version 101 Materialien jeweils mit Colour- und Bump-Maps enthielt (somit 202 Variationen) sind nun 150 Materialien enthalten und es gibt

für jede Colour-Map eine passende Bump-, Specular- und Normal-Map, so dass insgesamt 600 Texturvariationen möglich sind.

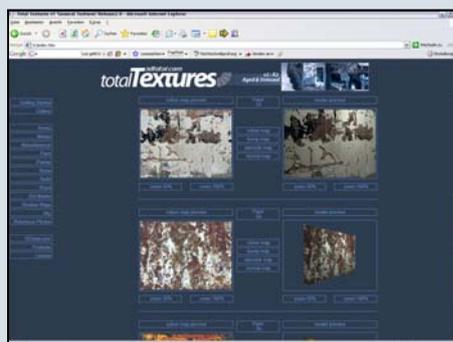


Zusätzlich sind 53 Bonus-Maps und 44 Referenz-Fotos enthalten.

## v3 R2 Bases & Layers

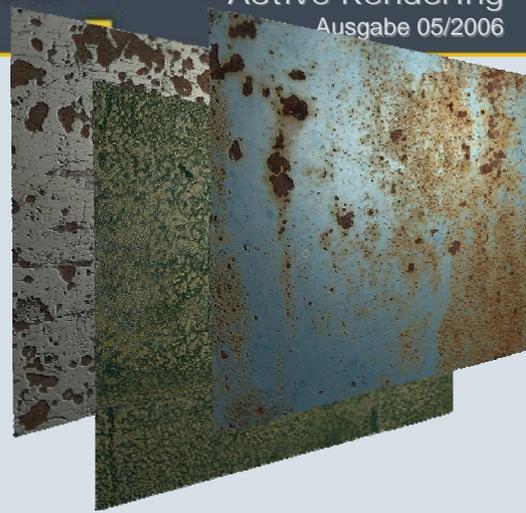


Im Gegensatz zur ersten Version, die 110 Materialien jeweils mit Colour- und Bump-Maps enthielt (somit 220 Variationen), besteht die R2 nun aus 157 Materialien jeweils mit Colour-, Bump-, Specular- und einige auch mit Normal-Maps, so dass insgesamt 481 Texturvariationen möglich sind.

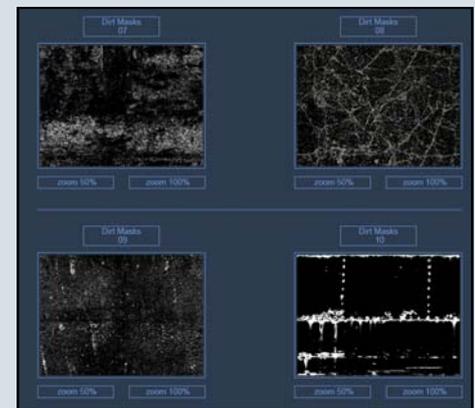


Zusätzlich sind 32 Bonus-Maps enthalten.

Die neuen Versionen kosten jeweils 46,00 EUR zzgl. Versand-

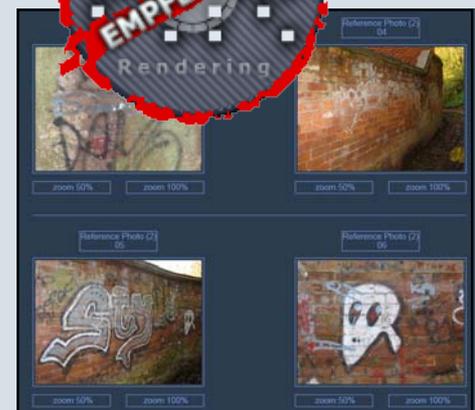


kosten. Die Staffelung mit bis zu 25% Rabatt beim gleichzeitigen Bestellen mehrerer Teile gilt auch für die neuen DVDs. Für Besitzer der alten Versionen ist ein Update zum Preis von jeweils 23,00 EUR möglich.



**Fazit:** Auch die Updates von v2 und v3 sind nicht nur halbherzige Kleinigkeiten. Mehr Inhalt, mehr Möglichkeiten, gleiche sehr gute Qualität. Die uneingeschränkte Empfehlung der Total Texture Texturen bleibt auch für v2 R2 und v3 R2 bestehen.

[DJB]



# Download des Monats Douglas DC-3

Für Piloten und solche die es werden woll(t)en

Viele Kinder möchten Feuerwehrmann werden, andere wiederum Polizist. Die dritte Gruppe widmet ihr Dasein voll und ganz der zivilen (oder manchmal auch militärischen) Luftfahrt.

Falls sie zu letzterer Kategorie gehören, hat Dream-Pilot einen Download für sie, der Kinderherzen (oder die, die es geblieben sind) höher schlagen lässt. Es ist ein naturgetreuer Nachbau einer Douglas DC-3, die sowohl in der zivilen aber auch militärtechnischen Luftfahrt eingesetzt wurde.

Das Kaufen einer Originalmaschine wird Aufgrund des Preises für den Otto-Normalverbraucher wohl etwas schwer, aber wir begnügen uns ja mit dem virtuellen Pendant. Dieses kostet lediglich 120 Bryce-Bottys und ist mit seinen 11,9 Megabytes im 7z-Format auch sehr kompakt zu downloaden.

Nach dem Entpacken bekommt man 2 .opb Dateien, eine davon ist die DC-3 mit ausgefahrenem

Fahrwerk, die Andere beinhaltet die DC-3 im Flug.



Gelandetes Modell



Fliegendes Modell

Der Import in den Objektmanager von Bryce 5.5c geht zügig vonstatten, nun wollen wir mal einen Blick auf das Modell werfen.

Das Modell ist nach dem Import im Attribute-Manager auf „Locked“ gestellt, vor einer Bearbeitung muss dieses Attribut entfernt werden.

Der Render zeigt: Das Flugzeug ist fertig Texturiert, spiegelt aber etwas zu stark, was aber eher eine Eigenschaft von Bryce ist, denn auch das Original (sh. Bild rechts unten) besitzt eine metal-

lisch-glänzende Außenhaut. Dies ist jedoch kein großes Problem, da sich dies je nach Geschmack im Materialeditor ausbessern lässt.

Ein weiteres Manko sind die separaten Dateien für eingezogenes und ausgefahrenes Fahrwerk. Diese hätte man auch in eine Datei packen können, um dann in Bryce mithilfe des „Rotieren“-Tools das Fahrwerk je nach Situation ein- oder ausfahren zu können.

## Fazit:

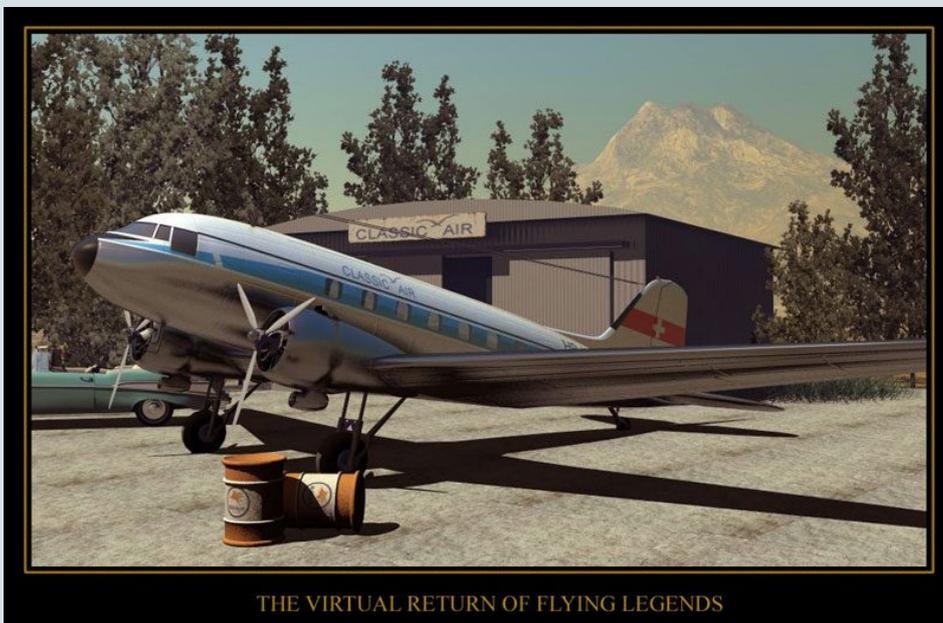
Diese Maschine ist für alle Piloten, und die, die es gerne werden möchten (bzw. wollten). Vorsicht, Experimentiergefahr! Da man sich hier in den Himmelseinstellungen spielen kann (oder auch muss), ist dieses Flugzeug zusätzlich ein motivierendes Objekt zum erkunden des „Sky-Labs“.

Der Link zum Download: [LINK](#)

[ZUZ]



Dieses Bild stammt von [http://de.wikipedia.org/wiki/Douglas\\_DC-3](http://de.wikipedia.org/wiki/Douglas_DC-3) und unterliegt der GNU-Lizenz



# M-DVD.org V2

## Ein Review von Sascha Hupe



der blick über den tellerrand  
reviews zu nicht 2D/3D programmen

Der erste Kandidat in der Rubrik von Anwendungen, die weder 2D noch 3D Grafikanwendung sind, also „non graphical“, ist die Audio- Video- und Cover-Verwaltung M-DVD.org V2 der Freiburger SynApp GmbH.

Bedienung und dem Datenbankzugriff, so dass ich so gut wie keine Daten selbst eingeben muss.

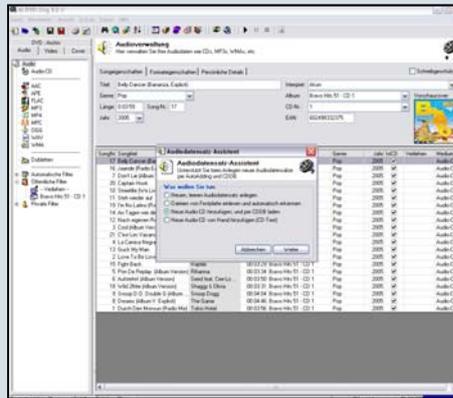
Aber nicht nur um den Überblick über seine DVDs zu behalten eignet sich das Programm. Musik CD ins Laufwerk eingelegt, Strg+N, ein paar Klicks und die eingelegte CD ist samt Titelinformationen und Vorschaucover aus der online CDDDB übernommen.



Warum nun überhaupt Reviews zu branchenfremden Programmen? Ganz einfach: Ich denke, ein Blick über den Tellerrand kann nie schaden, daher werden wir euch ab dieser Ausgabe in lockerer Reihenfolge nützliche Programme aus den verschiedensten Bereichen vorstellen, von denen wir glauben, dass sie einen Blick Wert sind.

Nun aber zu M-DVD.org. Grundlage des Reviews war die Version 2.3. Das Programm ermöglicht die Erfassung und Verwaltung verschiedener Audio- und Videodaten.

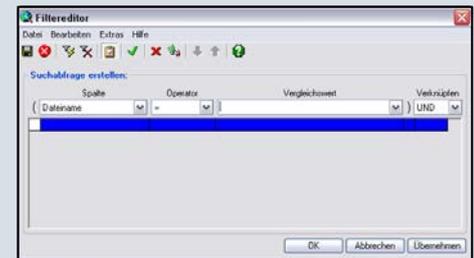
Ich selbst nutze das Programm seit der freien Version 1 zur Verwaltung meiner DVD-Sammlung, nachdem ich mehrere Programme ausprobiert habe, vor allem wegen seiner unkomplizierten



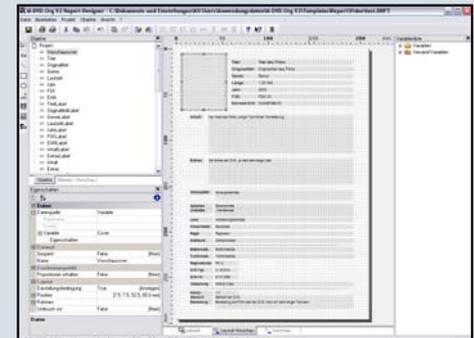
Auch Daten, die sich auf der Festplatte oder anderen Datenträgern befinden, wie z.B. MP3s (unterstützt werden derzeit die Formate MP3, WMA, OGG, FLAC, AAC, MPC, APE, MP4, WAV für Audio-Daten sowie AVI, DivX, MPEG, WMV, XviD, MKV, OGM, MOV, RM für Video-Daten) können über das AutoAdding in einem Rutsch zur Datenbank hinzugefügt werden.



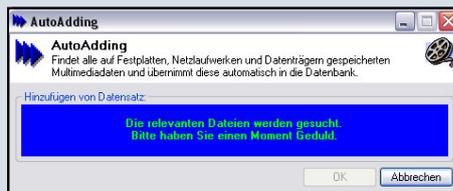
nicht verliert. Der Filtereditor ermöglicht hierbei das Erstellen eigener Filter, die den schnellen Zugriff auf Daten, die den Vorgaben entsprechen, zu erstellen.



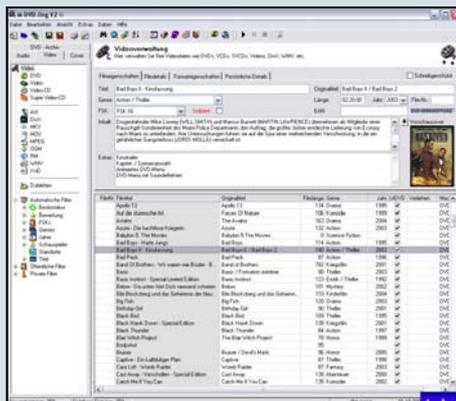
Aber auch bei den (Druck-) Berichten: Gleich, ob man pro DinA-4 Ausdruck alle Daten zu einem Titel, oder eine komplette Liste mit den wichtigsten Infos haben möchte, all das ist realisierbar. Die vorhandenen Vorlagen können dabei mittels des „Report-Designers“ völlig nach den eigenen Vorgaben angepasst werden oder man erstellt einen neuen Bericht von Grund auf.



Hierbei hilft ein Projekt Assistent.



Die Such- Sortier-, Druck und Exportfunktionen sind über verschiedene Filter den eigenen Wünschen anpassbar und sorgen so dafür, dass man auch bei zahlreichen Titeln den Überblick





Dank des Verleih-Managements hat man immer einen Überblick über an Freunde verliehene Titel und verliert deren Rückgabe nicht aus den Augen. Beim Verleihen trägt man das anvisierte Rückgabedatum ein und nach Ablauf erinnert M-DVD.org bei jedem Programmstart an den überfälligen, verliehenen Titel.

Weiteres Highlight ist das DVD-Archiv. Es stellt offline Informationen für über 31.000 Titel zur Verfügung und kann bequem online aktualisiert werden. Auch besteht die Möglichkeit, beim „Stöbern“ in den Archiv-Daten einen Titel direkt in den eigenen Datenbestand zu übernehmen, und zwar als „In Besitz“, „Bestellt“ oder um ihn auf die „Wunschliste“ zu setzen. Gleichzeitig kann der Titel per Klick auf der Amazon-

Seite aufgerufen werden – sofern dort verfügbar – um ihn ggf. direkt bestellen zu können. Diese Funktion hat SynApp natürlich nicht uneigennützig integriert. Die Verlinkung zur Suche bei Amazon erfolgt über eine entsprechende Partner-ID. Dies ist jedoch nichts Verwerfliches, vor allem wenn dadurch der Preis des Programms gering gehalten werden kann.

Einen Überblick über die kompletten Features bekommt man hier: <http://www.m-dvd.org/Site/Features.aspx>

Wer das Programm testen möchte, kann sich unter <http://www.m-dvd.org/Site/Downloads.aspx> eine kostenlose Testversion herunterladen. Abgesehen von einer Limitierung der max. Anzahl an Datensätzen und des nicht vollständigen DVD-Archivs hat diese Version den kompletten Funktionsumfang der Vollversion.

Eine Community zum Austausch unter den Nutzern einer Software und als zusätzliche Supportmöglichkeit gehört mittlerweile für viele Softwarehersteller zum guten Ton und so ist unter <http://forum.m-dvd.org/forums/> auch die Online-Community zu M-DVD.org zu finden. Positiv

Funktionen relativ zeitnah durch Updates realisiert werden.

M-DVD.org V2 ist zum Preis von 39,99 EUR auf der Seite des Herstellers beziehbar. Falls nur einzelne Bereiche von Interesse sein sollten, besteht seit Kurzem auch die Möglichkeit, abgespeckte Versionen, die sich jeweils nur auf die Verwaltung von Audio, oder DVD oder Video Sammlungen beziehen, zu erwerben.

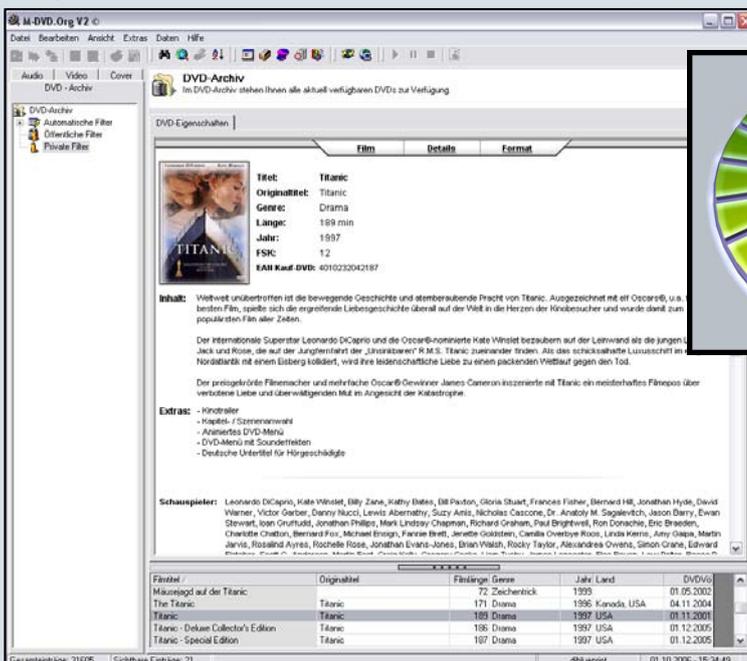
Fazit:

Das Programm ist sehr umfangreich und in der individuellen Gestaltung ziemlich flexibel, so dass eine Anpassung an den eigenen Bedarf weitestgehend möglich ist.

Durch den online Zugriff auf die CDDB und die DVDDB sowie die CoverDB beschränkt sich das Eintragen „von Hand“ auf ein Minimum.

Das DVD-Archiv sorgt dafür, dass DVD-Daten auch offline schnell zur Verfügung stehen. Einziges Manko ist in meinen Augen der Zeitbedarf beim Starten des Programms sowie beim Hinzufügen von Titeln aus den CDDB und DVDDB. Zwar ist schon ein deutlicher Geschwindigkeitszuwachs gegenüber der Version 1 zu spüren, aber hier kann noch weiter optimiert werden.

auffallend ist,



M-DVD.org V2  
[www.m-dvd.org](http://www.m-dvd.org)

Kategorie: non-graphical  
Preis (ca.): 39,99 EUR  
Gesamtwertung: 9 / 10

dass viele der in dem Forum geäußerten Wünsche und Ideen von Usern für zusätzliche

Wer eine umfassende Verwaltungssoftware für seine Multimedia Titel sucht, sollte auf jeden Fall mit der Testversion einen Blick riskieren.

[DJB]

# DAZ | Studio

## Ein kleines Einführungstutorial für D|S von Maxime — Teil 2

**A**nknüpfend an Teil 1: Nicht nur das Zuweisen vorgegebener Posen ist möglich, sondern die Figuren und Gegenstände lassen sich wie in Poser verformen und posen. Dazu sucht man sich im Arbeitsfenster „Scene“ die Figur, die man verändern möchte, heraus und markiert sie. Man klickt auf das Pluszeichen vor der Figur, um sich die Bestandteile anzeigen zu lassen. Oder man aktiviert in der Toolbar das Node Selection Tool (Tastenkombination: ALT+Shift+V) und klickt einfach auf das Körperteil im Arbeitsfenster. Dabei im Scenetab kontrollieren, ob man auch das richtige Teil markiert hat.



Fig. 001

Im Beispiel habe ich mir zunächst PiSong Vulture aus den „Figures“ herausgesucht und erstellt. Nun möchte ich den Schnabel verändern. Dazu wechsle ich in den Scenetab und markiere die PiSong Vulture. Ich klicke noch mal auf das Pluszeichen vor Neck Base und markiere Head. Bzw. habe im Arbeitsfenster einfach auf den Kopf geklickt.

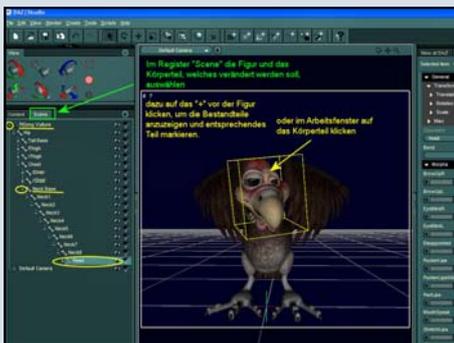


Fig. 002

Nun gehe ich ins Fenster

„Parameters“. Hier wird angezeigt welches Teil ausgewählt ist „Selected Item: PiSongVulture: Head“.



Fig 003

Meistens ist die Liste mit den Optionen schon geöffnet, sollte das nicht der Fall sein, auf den Pfeil vor „General“, „Transforms“ usw. bis hin zu den „Morphs“ klicken, um die weiteren Optionen zu öffnen. Jetzt ist es möglich, die Figur oder Körperteil, je nach dem was verändert werden soll, zu skalieren, zu drehen, zu transformieren, zu morphen ..., alles ist in der Liste aufgeführt. Im Beispiel kann ich mit den aufgeführten Morphs den Schnabel öffnen, verformen, die Augen verändern etc...



Fig. 004

Verschieben, Skalieren und Drehen lassen sich die Objekte/ Figuren und Teile auch durch das Aktivieren der entsprechenden Tools in der Toolbar.



Fig. 005

Es werden die jeweiligen Werkzeuge an der markierten Figur angezeigt und die Figur kann dann mit Hilfe dieser Werkzeuge verändert und bewegt werden.

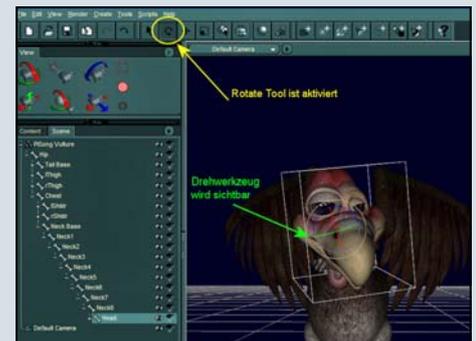


Fig. 006

Im Fenster „Parameters“ ist es auch möglich die Figur, Posen usw. z.B. zurückzustellen, die Symmetrie einzustellen .... Dazu klickt man rechts oben auf den Pfeil im Fenster Parameters und es öffnet sich ein weiteres Fenster mit entsprechenden Optionen. Siehe Screen. Mit der Funktion „Move to Floor“ kann die Figur auf den Boden gestellt werden.

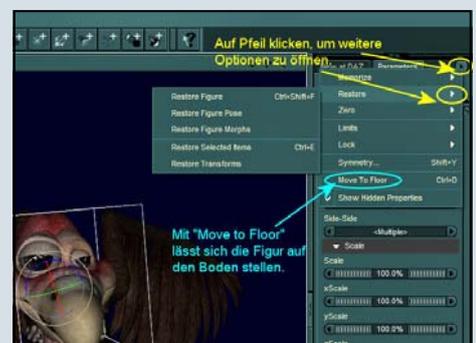


Fig. 007

### Kleidung anpassen

Wie in Poser kann natürlich auch in DAZ-Studio die entsprechende Kleidung an eine Figur angepasst werden..

Auch hier wieder: zu der jeweiligen Figur passt nur die Kleidung, die zur Figur gehört, also z.B. zur Viktoria 3 -> Kleidung für Viktoria 3.

Zunächst wird die Figur erstellt, z.B. aus den Figures/DAZ People die Vicky3, dann im Fenster Content entsprechende Kleidung herausuchen und erstellen. Die Kleidung muss jetzt an die Figur angepasst werden. Am besten geht das, wenn die Bekleidung selbst eine Figur ist. Man geht dazu ins Fenster „Scene“ und markiert die Sachen, im Beispiel das Kleid „Serena Dress“ .

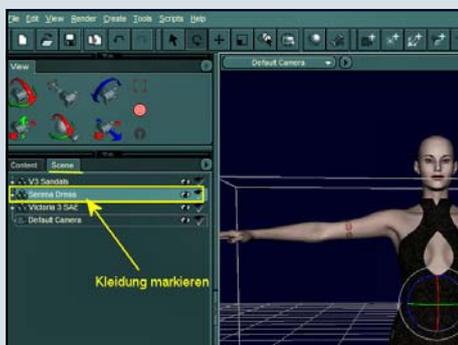


Fig. 008

Dann wechselt man ins Fenster „Parameters“, da wird noch mal angezeigt, was markiert ist. Hier scrollt man die Liste mit den Parametern runter, bis man die Option „Fit to“ erreicht. Mit „Fit to“ können die Kleider an die Figur angepasst werden. Man muss dazu lediglich auf den Pfeil klicken und aus der Liste die Figur auswählen, die angezogen werden soll. In diesem Fall die Victoria 3. (wenn die Kleidung noch nicht angepasst wurde, steht meistens „None“ vor dem Pfeil). Jetzt wurde die Kleidung der Figur zugeordnet und sollte eigentlich passen. Wenn nicht, müsste noch mit den Skalierungs-, Transformations- und Rotationswerkzeugen nachbessert werden. (Fig. 009)

### Haare anpassen

Haare gibt es als Figur oder Haarobjekt/Gegenstand (Prop =

englisch für Gegenstand). Sie müssen wieder so wie die Kleidung zur jeweiligen Figur passen, also für die Viktoria 3 auch Haare für Viktoria 3 verwenden, für Viktoria 2 -> Haare für Viktoria 2 verwenden usw.. Handelt es sich bei den Haaren um eine Figur, dann geht man beim Anpassen genauso vor wie bei der Bekleidung. Man markiert die Haare im Fenster „Scene“, sucht sich im Fenster „Parameters“ die Option „Fit to“ heraus und ordnet die Haare der Figur zu, der sie angepasst werden sollen. Sind die Haare ein Objekt/Gegenstand, dann steht in dem Fenster „Parameters“ die Option „Fit to“ nicht zur Verfügung. Man müsste die Haare dem Kopf der jeweiligen Figur zuordnen. Dazu geht man ins Fenster „Scene“, klickt zunächst auf das Pluszeichen vor der Figur, der die Haare angepasst werden sollen, sucht sich aus den Bestandteilen den Kopf heraus (siehe Screen). Nun klickt man im Fenster „Scene“ mit der linken Maustaste die Haare an, hält die Maustaste gedrückt und zieht das Objekt auf „Head“ also den Kopf, so dass die Haare wie die Augen dem Kopf zugeordnet werden. Ev. ist es trotzdem noch notwendig im Fenster „Parameters“ mit den Werkzeugen das Objekt anzupassen.

Günstig ist es, wenn man zuvor die Figur, z.B. Victoria 3, im Scene-Fenster markiert und dann die Haare herausucht und erstellt. Meistens werden sie automatisch dem Kopf zugeordnet.

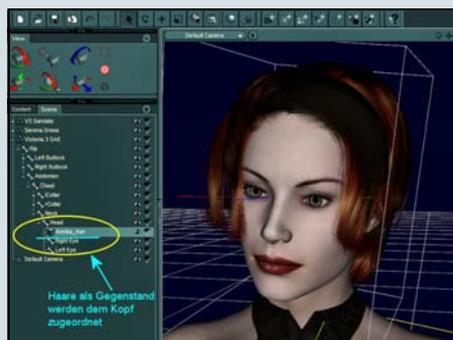


Fig. 010

Ebenso wie Haarobjekte oder –gegenstände behandelt man Bekleidungsobjekte oder –gegenstände. Das ist Bekleidung, die z.B. nicht als Figur sondern als Gegenstand vorhanden ist. Sie sollte auch wieder zur jeweiligen Figur passen. Ev. sind Nachbesserungen beim Anpassen mit den Werkzeugen im Fenster „Parameters“ notwendig.

### Ändern von Augenfarben, Haarfarben, Materialien...

Für die Augenfarbe, Haarfarbe (Bekleidung usw.) werden oft so genannte Mat-Posen angewendet. Zu finden sind sie in der linken Spalte unter Content im Ordner Poses. Auch hier gilt wieder, die Mat-Posen oder Texturen müssen für die entsprechende Figur/Gegenstand sein. Wenn man z.B. die Augenfarbe ändern will, also ihnen eine andere Textur geben möchte, markiert man im Fenster Szene die Figur, meinerwegen die Vicky 3, klickt vor der Figur auf das Pluszeichen, dann öffnen sich weitere Unterordner. Man sucht sich die Augen heraus. Die wären bei der V3 (ich habe die kostenlose Vicky 3 von DAZ verwendet) zu finden in Victoria 3 SAE/Hip/Abdomen/Chest/Neck/Head, dann sieht man Right Eye und Left Eye. Jeweils vor den genannten Wörtern/Ordner auf das + klicken, um die Ordner zu öffnen. Dann das Auge markieren

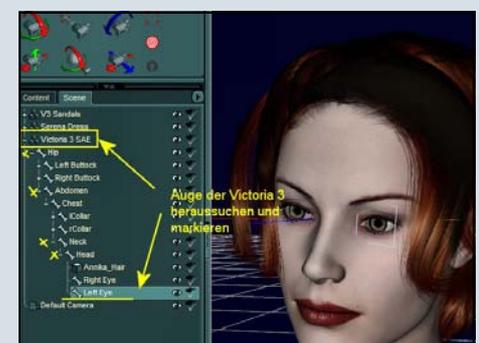


Fig. 011

und die gewünschte Mat-Pose., wenn vorhanden, zuweisen.

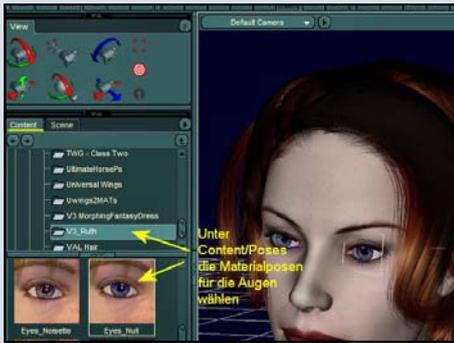


Fig. 012

Will man eine Textur aus dem Texturenordner anwenden, dann muss man unter "View" in der Menüleiste auf „Tabs“ klicken und dann das Fenster "Surfaces" öffnen.



Fig. 013

An dem Surfacefenster befindet sich rechts oben ein kleiner Pfeil nach rechts, da noch mal klicken und "Show Surface List" öffnen, nun müssten auf der linken Seite die Figuren sowie deren Einzelteile angezeigt werden.



Fig. 014

Zunächst in der linken Fensterseite die gewünschte Figur aus-

wählen und dann die Einzelteile heraussuchen. U.a. sind auch die Augen detailliert aufgeführt, Iris, Eyewhite usw... jetzt kann man in der rechten Fensterseite unter dem Register „Basic“ den Teilen eine andere Farbe (Farbbalken) oder ein andere Bild-Textur zuweisen. Dort wo "None" steht noch mal auf den Pfeil klicken und auf "Browse for a image" (suchen nach einem Bild) klicken und eine Augentextur aus dem Texturenordner suchen....

Auch hier gilt wieder, die Texturen müssen zur jeweiligen Figur passen. Es kann allerdings auch passieren, dass es mit den Posertexturen nicht so klappt. Hier im Beispiel wurde schon angezeigt, was für das jeweilige Auge geladen wurde. Entweder, man klickt auf den Pfeil und sucht eine weitere Textur mit Browse for Image oder man ändert einfach nur die Farbe unter Color, indem man in den Farbbalken klickt und die Farbe mit Hilfe der Farbpalette einstellt.. Wie gesagt, das Auge besteht jeweils aus mehreren Teilen. Bei der Vicky 3 muss man jeweils dem rechten und linken Auge die Textur zuweisen.



Fig. 015

Materialänderungen von Bekleidung, Haaren usw. werden genauso vorgenommen, entweder über die Mat-Posen oder über die Einstellungen im Fenster „Surfaces“ .

Noch ein Beispiel: Die Hände des Smilies sollen eine andere Farbe bekommen. Dazu das Fenster „Surfaces“ öffnen und die Hände „Gloves“ aus der Liste heraussuchen. Nun auf den Register „Basic“ klicken. Unter dem Farbbalken für „Color/Diffuse“ wird angezeigt, welche Textur geladen ist. Hier auf den Pfeil gehen und aus der Liste „None“ auswählen, damit die Farbe der Hände nicht von der Textur des Smilies bestimmt wird. Danach in den Farbbalken klicken und die Farbe ändern. Ebenfalls unter den anderen Optionen die gewünschten Farben wählen. Unter dem Register „Advanced“ können noch zusätzliche Einstellungen vorgenommen werden. Einfach mal ausprobieren.

(Fig. 016)

Jetzt auf den Button für Bryce 5.5 klicken oder in der Menüleiste unter „File“ -> „Return to Bryce“ wählen , um dahin zurückzukehren, der Smilie kommt mit den blauen Händen in Bryce 5.5 an.

Für diejenigen, die noch mit Bryce 5 arbeiten, unter File „Export“ wählen, um die Figur für Bryce im .obj-Format zu exportieren.

Viel Spaß!

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

# WACOM<sup>®</sup> intuos<sup>®</sup> 3

Ein Hardware Review von Sascha Hupe

Mein erstes Hardware Review gebührt einem Grafiktablett von [Wacom.com](http://Wacom.com). Ich habe mir einmal das Intuos3 A5 vorgenommen und in den letzten Wochen getestet.

Das Intuos3 gibt es momentan in 6 unterschiedlichen Größen: A6, A5, A5 Wide, A4, A4 oversize und A3 Wide.



Welche Größe für einen selbst die richtige ist, hängt von vielen Faktoren ab. Arbeitet man lieber aus dem Handgelenk oder mit dem ganzen Arm, wie viel Platz steht zur Verfügung, wie hoch ist der Etat...

Da ich bislang lediglich ein Graphire in A6 gewöhnt war, habe ich mich für diesen Test für die A5er Größe entschieden.

Der Arbeitsbereich beträgt 203 x 152 mm, die Gesamtmaße betragen 345 x 262 mm bei einer maximalen Höhe von 13 mm und ein Gewicht von 1.000 Gramm.



Das Design ist in meinen Augen gut gelungen. Es wurde auch an viele nützliche oder schöne Kleinigkeiten gedacht, so lässt sich z.B. das mit 2,5 Metern ausreichend lang ausgefallene Kabel an der Unterseite des Tablett

durch die Kabelführung wahlweise nach hinten oder nur Seite hin führen.



Wer schon einmal ein Wacom Tablett genutzt hat, kennt die Präzision und geniale Handhabung, insbesondere im Vergleich zu „Billig Tabletts“. Das Intuos kommt mit Druckempfindlichkeit mit 1.024 Stufen, Neigungsempfindlichkeit und einer Auflösung von 5.080 lpi daher.

Auf jeder Seite des Tablett gibt es fünf per Treiber frei konfigurierbare ExpressKeys und jeweils einen Touch Strip (bei der A6 Variante sind die Tasten nur auf einer Seite). Durch die Individuelle Belegung der Tasten und den Einsatz des Touch Strip kann man bei der Anwendung des Tablett in den jeweiligen Grafik-Programmen nahezu vollständig auf den störenden, zusätzlichen griff zur Tastatur verzichten, klasse!



Das Tablett an sich ist für das Gesamtergebnis jedoch nicht al-



lein ausschlaggebend. Mindestens ebenso wichtig ist das Eingabegerät, der Stift. Hier hat Wacom mit dem Intuos3 Grip Pen ein Hightech-Werkzeug geschaffen. Der Kabel- und Batterieless Stift ist mit 175 mm recht lang ausgefallen, liegt aber dennoch gut in der Hand. Highlight ist sicher die leicht auswechselbare Stift-Spitze, die neben der Standard-Spitze durch eine Pinselspitze (Stroke-Pen) und Filzspitze (Felt-Pen) ausgetauscht werden kann. Damit soll das jeweilige Gefühl eines Pinsels bzw. eines Filzstiftes simuliert werden und so ein noch natürlicheres Arbeiten erlauben. Die Ergonomie des Stiftes ist gut durchdacht und ermöglicht eine einwandfreie Handhabung. Eine taillierte und gummierte Grifffläche, frei programmierbarer Seitenschalter und die Radierfunktion am Ende Stiftes - also einfach umdrehen wie beim guten, alten Bleistift runden das gute Gesamtbild ab.

Nur der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass natürlich auch eine 5-Tasten Maus mit Scrollrad zum Lieferumfang gehört. Ich kenne allerdings wenige Grafiktablettanwender, die die mitge-



lieferte Maus nutzen, dazu zähle ich auch ☺.



Als Software wird Corels Painter Essentials 2 mitgeliefert und ermöglicht so einen sofortigen Einstieg in die kreative Mal- und Zeichenarbeit. Ansonsten wird das Intuos von vielen 2D und auch 3D-Programmen unterstützt. Welche Software dabei welche Funktionen unterstützt,



kann man sich auf der [Wacom-Seite im Software-Atlas \(klick\)](#) anzeigen lassen.

Die Preise der Tablettts variieren natürlich je nach Größe. Das Intuos3 A5, dass dem Review zugrunde lag ist im [Onlineshop von Wacom \(klick\)](#) für 348,-- EUR zzgl. Versand zu bekommen. Über Preissuchmaschinen findet man auch Onlineshops ab ca. 280,-- EUR zzgl. Versand. Die Variante in A6 ist schon ab ca. 190,-- EUR zzgl. Versand erhältlich.

Fazit: Wacom Tabletts sind der Standard bei Grafiktablettts. Das Intuos zeigt dabei auf beeindruckende Weise warum dies so ist. Verarbeitung, Details und technische Umsetzung sind hervorragend. Wer als Hobby-Anwender die Investition scheut, sollte auf

ein Tablett der Graphire-Reihe zurückgreifen, aber das Intuos ist auf jeden Fall eine Empfehlung wert! Die Arbeit mit einem so präzisen Grafiktablett bring eine neue Ebene in die Arbeit: das Gefühl. Das erleichtert vieles in Anwendungen, die ein Grafiktablett unterstützen und macht einige Effekte, die z.B. unbedingt einer Drucksensivität bedürfen, überhaupt erst möglich.

[DJB]



**Wacom Intuos 3**  
[www.wacom.de](http://www.wacom.de)

Kategorie: Hardware  
Preis (ca.): 280,— EUR  
Gesamtwertung: 9,5 / 10



# Downloadtipps

Was ihr euch mal anschauen solltet...

**D**ie nachfolgenden Downloads findet ihr im Download-Bereich des Bryce-Boards:

## Lost City von Spacebones

Dieses geniale zerstörte Stadt von Spacebones eignet sich hervorragend für Endzeit/SF und Kriegsszenarien. Die Datei liegt als Installationsdatei vor. Nach dem installieren öffnet Ihr diese ganz normal als Bryce 5 Szene. Auch für nahe Render geeignet!

**Format:** .exe bzw. .br5  
**Preis:** 20 BB's



[Direkt zum Download](#)

## Space Colony 1 von Spacebones

Diese Colony ist sehr gut für etwas entfernte Szenen geeignet, da der Detailgrad nicht sehr hoch ist. Alle Gebäude und Gelände sind aus Bryce Terrains erstellt worden.

**Format:** .obp  
**Preis:** 20 BB's



[Direkt zum Download](#)

## Arbeiten mit dem DTE, Lek. 1

Wer sich schon immer vor dem Materialeditor von Bryce gefürchtet hat, sollte sich mal die Deep Textur Editor Lektionen von Yoro anschauen! Es wird alles recht Ausführlich und verständlich erklärt. Man sollte aber ein wenig Zeit mitbringen. Momentan gibt es 5 Lektionen zu lernen. Weitere sind in Arbeit!

**Preis:** 20 BB's

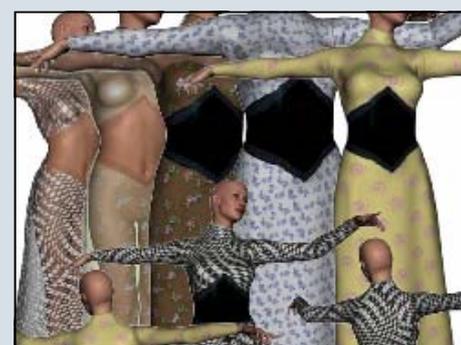


[Direkt zum Download](#)

## MFD-Texturen von Luna

Texturen für Kleider kann man immer gebrauchen. Besonders auch diese hier für das beliebte Morphing Fantasy Dress von DAZ. Der .rar liegen 5 Texturen für das Kleid bei. Mit Transparenz (schwarz/weiss) kann man diese noch unterschiedlich gestalten.

**Format:** .jpg  
**Preis:** 20 BB's



[Direkt zum Download](#)

**W**enn auch ihr ein Tutorial—oder einen Download—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](mailto:redaktion@activerendering.de).

Für Tutorials gilt: 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).

# Evermotion Modelle

Eine Review-Serie von Sascha Hupe — Teil 2: Vol. 6-12

**W**ilkommen zum zweiten Teil unserer Review-Serie zu den Archmodel-CDs von Evermotion. In dieser Ausgabe findet ihr die CDs Vol. 6-12. Nähere allgemeine Infos entnehmt dem Info-Kasten Evermotion-Modelle auf dieser Seite.

## Archmodels Vol. 6

Badmöbel und Badezimmer Accessoires.

In 7 Kategorien

sind die insgesamt 115 Modelle rund ums Badezimmer unterteilt: Badewannen, Schränke/Regale, Waschbecken, Wasserhähne, Toiletten, Zahnbürsten und Zubehör.

Die Modelle liegen 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 640x480 Pixel Größe.



Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf [evermotion.org](http://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. 7

Untertitel: Technologie 76 hochwertige Technikmodelle



sind in den Kategorien Lautsprecher, Verstärker, Computer, DVD-Player, Fax-Geräte, Tastaturen, Monitore, Mauspads, Mäuse, Notebooks, Telefone, Drucker, Scanner, Videorecorder und Fernseher vorhanden.

Im Gegensatz zu den bisherigen Modellen, sind die Modelle in Vol.7 über unterschiedliche Materialien dezent texturiert – ohne Verwendung von Maps. Selbst Schriftzüge sind gemodelt.

Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (\*.max) und als Wavefront-Dateien

(\*obj) sowie im \*.3ds-Format und als \*.dxf vor. Diesmal gibt es keine gerenderten JPG, sodass als Übersicht das PDF mit allen Modellen erhalten muss, welches ihr auf [evermotion.org](http://evermotion.org) herunterladen könnt.

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 werden euch in mehreren Ausgaben der ActiveRendering jeweils einige der großartigen CDs von Evermotion vorgestellt. 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 Programmen genutzt werden kön-

nen. 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](http://www.evermotion.org) herunterladen kann und somit nicht warten muss, bis die entsprechende CD per Post geliefert wurde. Wer sich alle (derzeit 35) CDs der Archmodels-Serie auf einmal zulegen möchte, der kann [mit dem „Extreme Pack“](#) 300,00 EUR sparen.

**Archmodels  
Vol. 8**

Untertitel: Bü-  
romöbel  
Erneut 115



hochwertige Modelle. Eine Unterteilung in Kategorien erfolgt nicht. Die unterschiedlichen Stühle, (Schreib-)Tische, Regale Schränke und Rollcontainer sind je Modell in den unterschiedlichen Formaten in einem Unterordner untergebracht.

Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (\*.max) und als Wavefront-Dateien (\*.obj) sowie im \*.3ds-Format und als \*.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 640x480 Pixel Größe.



Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf [evermotion.org](http://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. 9**

Tische und Schränke für den Wohnbereich sind in



Teil 9 zu finden. 115 Modelle aus den Kategorien Bücherregale, Kommoden, Schreibtische, Glas-Vitrinen, Schrankwände, Anrichten, Tischen und Kleiderschränken sind enthalten.

Die Modelle liegen 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](http://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. 10**

Küchenmöbel und Accessoires.

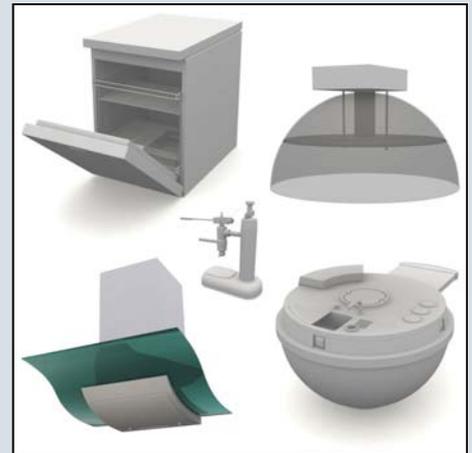


134 Modelle rund um die Ausstattung einer Küche. Unterteilt sind die Modelle in die Kategorien Accessoires, Schränke und Regale, Stühle, Herde & Öfen, Abzugshauben, Kühlschränke, Herdinseln, Sets, Spülen, Tische und Spülmaschine.

Die Modelle liegen 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 700x700 Pixel Größe.

Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf [evermotion.org](http://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. 11**

Betten...

„Wie man sich bettet, so liegt man“ oder auch „Schlaf schön und gute Nacht“. Alles passende Sprüche für den 11. Teil. 115 Bett-Modelle inklusive Decken, Kissen und Matratzen, da wird man direkt schläfrig.



Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (\*.max) und als Wavefront-Dateien (\*.obj) sowie im \*.3ds-Format und als \*.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei und ein Bonus-Bett für Max.



Diesmal gibt es keine gerenderten JPG, sodass als Übersicht das PDF mit allen Modellen erhalten muss, welches ihr auf [evermotion.org](http://evermotion.org) herunterladen könnt.

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

### Archmodels Vol. 12

Zum zweiten Mal (nach Vol. 3) lautet das Thema Lampen.

Diesmal sind 117 Modelle der verschiedensten in- und outdoor



Lampen-Designs zu finden. Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (\*.max) und als Wavefront-Dateien (\*.obj) sowie im \*.3ds-Format und als \*.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei. Für einen besseren Überblick enthält



die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x800 Pixel Größe.

Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf [evermotion.org](http://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 nun den zweiten Teil dieser Review-Serie. In der nächsten Ausgabe der AR widmen wir uns dann den Teilen 13-20. Also wie immer – haltet die Augen offen!

[DJB]



## Teil 2

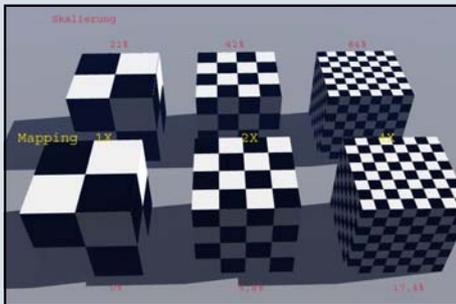
### Brycestein sieht Schwarz/weiß

**A**lles Nachfolgende ist Ergebnis einiger Experimente und ist eventuell nicht allgemein verbindlich.

Um zu erfahren wie das mit der Skalierung funktioniert habe ich folgendes getan:

Ich habe zwei Materialien erstellt.

1. eine 3d Textur und
2. ein 2d Bildtextur, beide mit identischen Aussehen.



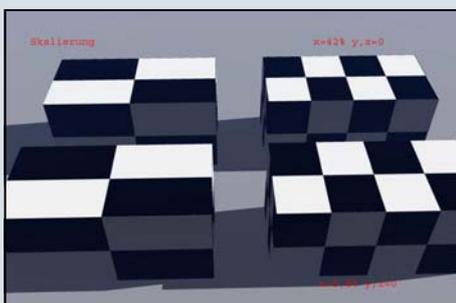
Die Würfel haben eine Ausdehnung von 50 Einheiten in allen Richtungen.

Die obere Reihe ist meine 3d-Textur, die untere das Material mit dem 2d-Bild.

Von links nach rechts ist die Textur, 1x, 2x und 4x aufgetragen. Die Unterschiede in den notwendigen Skalierungen sind leicht auszumachen.

Zu bedenken ist allerdings das der Mappingmodus und Filter/Rauschen/Phase Einfluss auf das Aussehen des Materials auf dem Objekt haben kann.

Im zweiten Experiment habe ich, wieder bei identischer Ausgangssituation, den Würfel in der X-Ausdehnung verdoppelt. Also ei-



ne Größe von  $x=100$ .

Das Ergebnis sieht dann so aus wie im vorhergehenden Bild.

Mein Ziel war wieder die Textur unverzerrt aufzubringen.

Ich habe dazu die oben ermittelten Werte benutzt ( 21% Skalierung bei der 3d-Textur und 0% bei dem Material mit dem 2d-Bild) und auch nur die X-Ausdehnung der Textur verändert.

Wie ihr seht stimmen unsere Werte auch hier wieder.

Das funktioniert natürlich auch in den anderen Richtungen.

Unsere Erkenntnisse wenden wir jetzt mal auf das mitgelieferte Schachmaterial an. Es ist in der Materialbibliothek unter – Schnell&Einfach- zu finden:

8 Felder in beiden Richtungen. Das wird hier ein Würfel haben lassen wir mal außer acht. Es geht ja nur um die Anzahl unserer Quadrate.

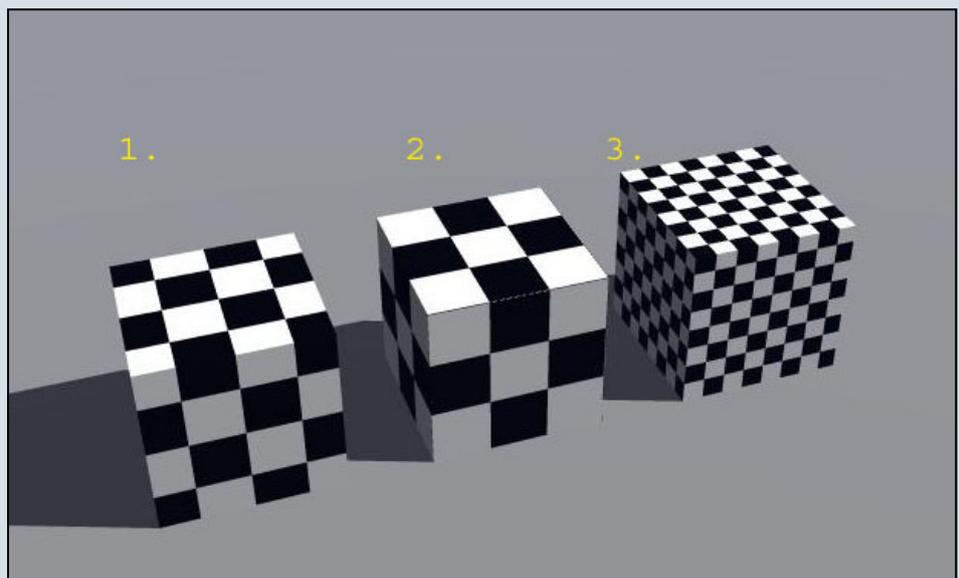
Im Materialeditor ändern wir jetzt den Mappingmodus auf – parametrisch – und die Skalierung auf unsere 21%. Das Ergebnis seht ihr in der Mitte (2.). Aus den 3 Quadraten in jeder Richtung wollen wir nun Acht machen.

Da hilft uns der Rest von Mathe den wir behalten haben:

8 geteilt durch 3 ist 2,66. Und 2,66 mal unsere 21% ist 55,86.

55,86 tragen wir bei der Skalierung ein. Das Ergebnis seht ihr bei dem rechten Würfel (3.).

Ich hoffe, ich konnte euch ein paar Anregungen geben.



Der linke Würfel (1.) hat das Material so bekommen, wie es uns geliefert wird.

Nun ja, ein Schachbrett hat aber

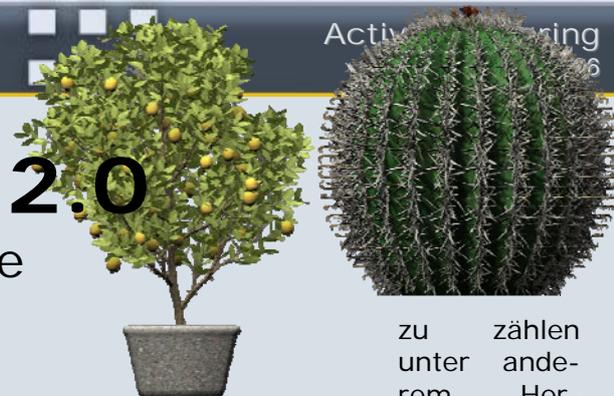
Aber für diesmal gilt: Angaben ohne Gewähr

Probiert es mal aus.

[Spreenix]

# Xfrog Plants DVDs 2.0

Eine Review-Serie von Sascha Hupe



zu 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](http://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



Bereits in der letzten ActiveRendering (Ausgabe 4/2006) habe ich damit begonnen, euch in einer kleinen Review-Serie die XfrogPlants DVDs 2.0 der Berliner Software Schmiede greenworks organic-software ([www.xfrog.com](http://www.xfrog.com)) näher zu bringen. Den Anfang hat dabei „Africa“ gemacht. In dieser Ausgabe werden – nachdem der Allgemeine Teil dem der letzten Ausgabe entspricht – die DVDs „Fruit“ und „USA Southwest“ näher betrachtet werden.

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 Altersstufen 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

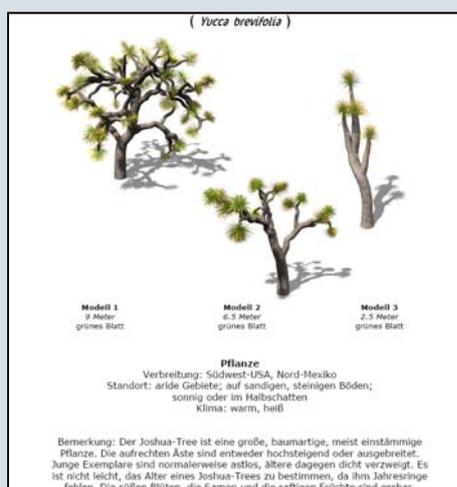
Variationen erzeugen.

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. Hier-



möchte.

Es folgen Einzelbetrachtungen:

### Fruit DVD

Die XfrogPlants Fruit DVD enthält insgesamt 60 Modelle diverser Frucht-Bäume. Es befinden sich 20 Arten in 3 Alterstufen je Pflanze in den Ordnern.

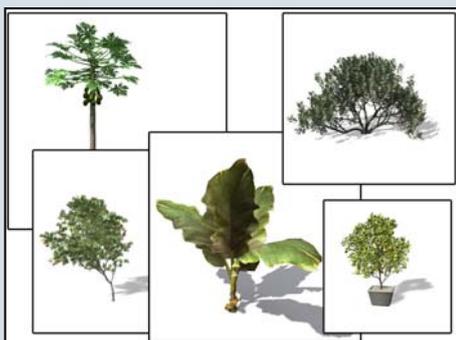
Im Einzelnen sind dies:

Carica papaya (Papaya), Citrus



aurantifolia (Limette), Citrus limon (Zitrone), Citrus paradisi (Pampelmuse), Citrus sinensis (Apfelsine), Diospyros Kaki (Kakifeige), Eriobotrya japonica (Wollmispel), Ficus carica (Echter Feigenbaum), Malus domestica (Kultur-Apfel), Mangifera indica (Mango), Musa x paradisiaca (Zwerg-Banane), Phoenix dactylifera (Echte Dattel-Palme), Prunus armeniaca (Aprikose), Prunus avium (Vogel-Kirsche), Prunus domestica (Zwetschke/Pflaume), Prunus persica (Pflirsich), Prunus spinosa (Schlehe), Psidium guayava (Guave), Punica granatum (Granatapfel) und Pyrus communis (Kultur-Birne).

Die Polygonzahl bewegt sich zwischen rund 1.500 und über



310.000 Polygonen, je nach Pflanze und Alterstufe.

Mit der Fruits DVD ist das Gestalten von virtuellen Frucht-Plantagen ein Kinderspiel. Es fehlen weder heimische Gewächse wie z.B. der Zwetschgen bzw. Pflaumenbaum noch tropische Fruchtarten wie Papaya oder Mango.

Die verwendeten Texturen sind wie erwartet in hervorragender Qualität und tragen somit zum Realismus bei.

Die Dokumentation, welche neben einem Überblick über die



vorhandenen Modelle auch tieferegehende Informationen zum jeweiligen Gewächs beinhaltet, ist neben Deutsch in 6 weiteren Sprachen vorhanden.

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

### USA Southwest

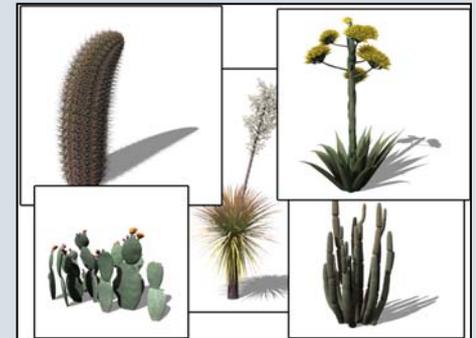
Die XfrogPlants USA Southwest DVD enthält insgesamt 70 Mo-



delle von Pflanzen, die überwiegend im Südwesten Nordamerikas vorkommen. Frucht-Bäume. Unter den 20 Arten in bis zu 6 Variationen sind zahlreiche Kakteen zu finden. Die DVD ist daher besonders interessant, wenn man seine Szene mit nicht ganz so alltäglichen Gewächsen ausgestalten möchte.

Im Einzelnen in den Ordnern der DVD zu finden sind:

Agave americana / Agave americana var. Marginata (Agave),



Agave deserti (Wüsten-Agave), Astrophytum myriostigma / Astrophytum ornatum (Bischofsmütze / Geschmückter Sternkaktus), Carnegiea gigantea (Saguaro-Kaktus), Cercidium floridum (Palo Verde), Cylindropuntia versicolor (Cholla Kaktus), Echinocactus acanthodes (Schwiegermutterstz), Echinocereus dasyacanthus / Echinocereus pectinatus (Raudorniger Echinocereus / Regenbogen-Kaktus), Echinocereus engelmannii (Erdbeer-Kaktus), Ferocactus wislizenii (Rotstacheliger Feroakaktus), Fouquieria splendens (Ocatilla), Lemaireocereus thurberi / Stenocereus thurberi (Orgelpfeifen-Kaktus), Mammillaria millerii (Warzen-Kaktus), Opuntia bigelovii (Teddybär-Kaktus), Opuntia engelmannii, Engelmann-Feigenkaktus), Opuntia engelmannii var. Violacea (Lila Engelmann-Feigenkaktus), Opuntia fulgida (Jumping Cholla Feigenkaktus), Opuntia ramosissima (Diamant-Feigenkaktus), Yucca brevifolia (Joshua-Tree) und Yucca elata (Seifenbaum-Yucca).

Die Polygonzahl bewegt sich zwischen rund 4.500 und über 307.000 Polygonen, je nach Pflanze und Variation.

Die verwendeten Texturen sind wie erwartet in hervorragender Qualität und tragen somit zum Realismus bei.

Die Dokumentation, welche neben einem Überblick über die



vorhandenen Modelle auch tiefergehende Informationen zum jeweiligen Gewächs beinhaltet, ist neben Deutsch in 6 weiteren Sprachen vorhanden.

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

[DJB]



R e v i e w

# Kandoo-Box

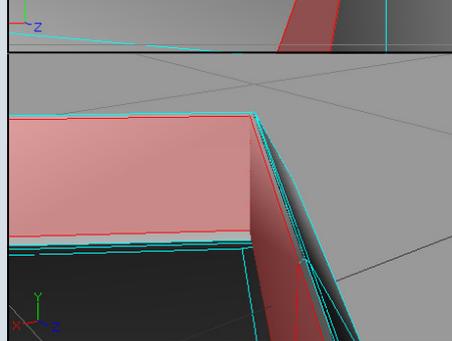
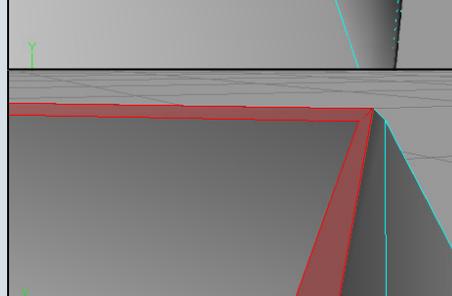
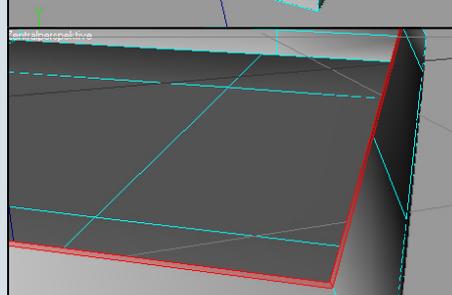
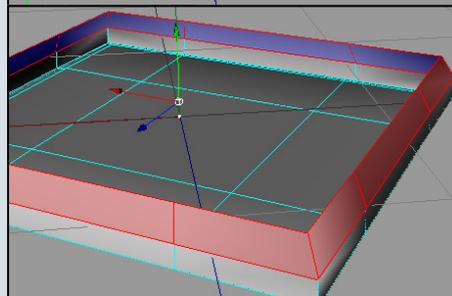
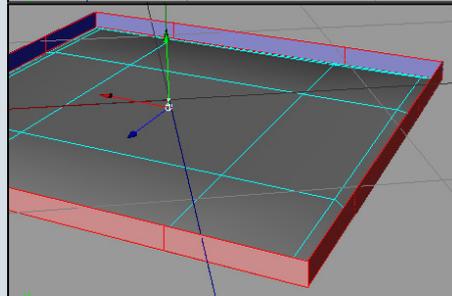
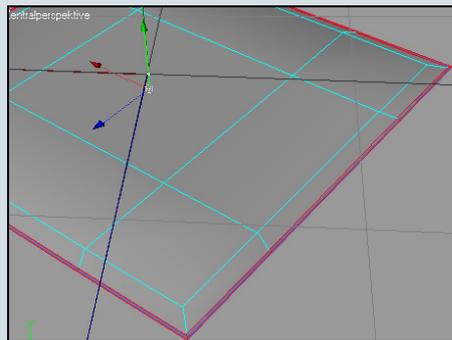
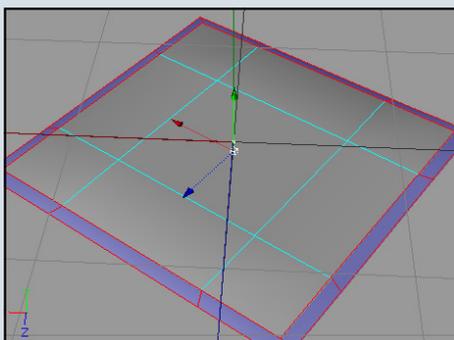
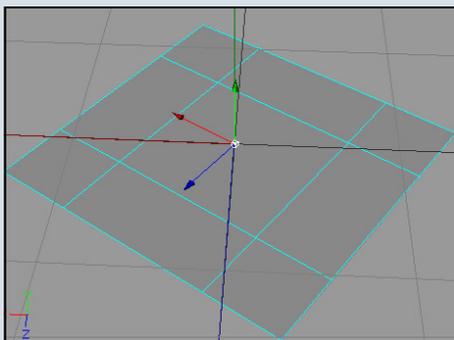
## Cinema 4D Minitut-Reihe mit blackdot

Willkommen zur nächsten Ausgabe von „Minitut-Reihe mit blackdot“. Diesmal erkläre ich wie man die bekannte Kandoo-Box nachmodellieren und texturieren kann.

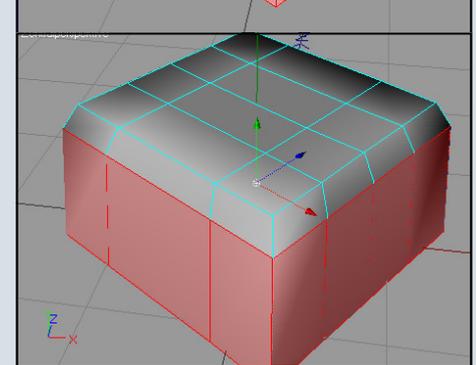
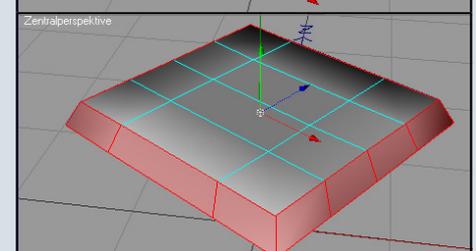
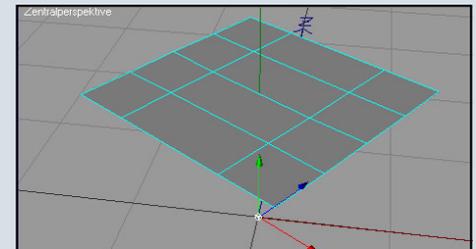
Vorausgesetzt wird das Kennen der Benutzeroberfläche und Erfahrung, allgemein ein wenig Grundkenntnis, speziell das Extrudieren.

Zuerst sollte man sich einige Bildchen davon anschauen. Einfach „Kandoo“ bei der Google-Bildersuche eingeben und mal schauen.

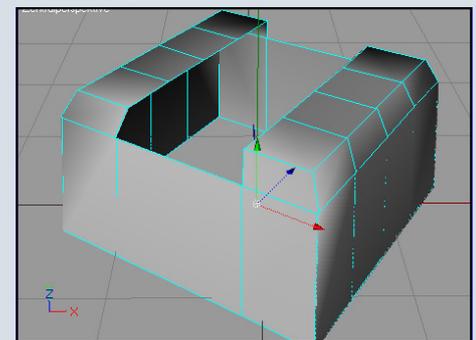
Wir beginnen mit dem Boden, bzw. diesem Rand unten. Mit folgenden Polygonen starten und dann wie auf den Bildern je nach Wunsch nach innen oder nach aussen extrudieren (In den Kantenmodus wechseln, die äussersten Kanten markieren und dann extrudieren):



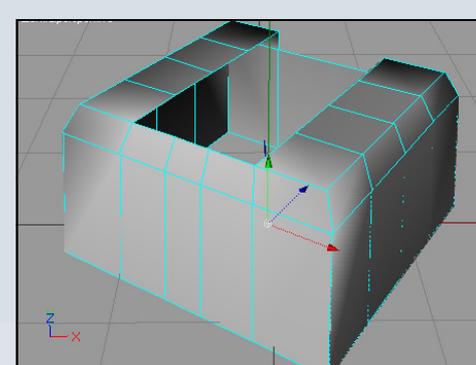
Soviel zur Basis. Jetzt die eigentliche ‚Box‘. Wieder startet man mit folgenden Polygonen und extrudiert dann:



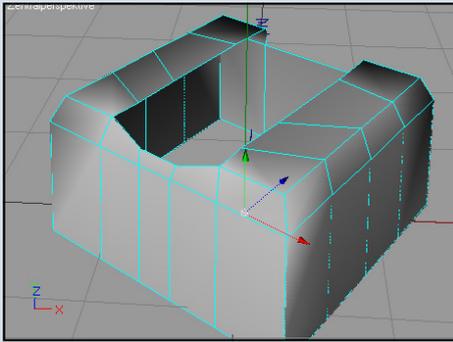
Jetzt Polygone löschen:



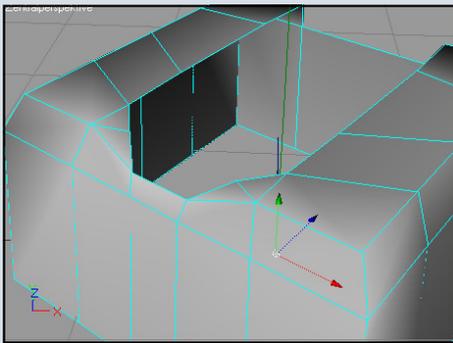
Jetzt mit dem Messer schneiden:



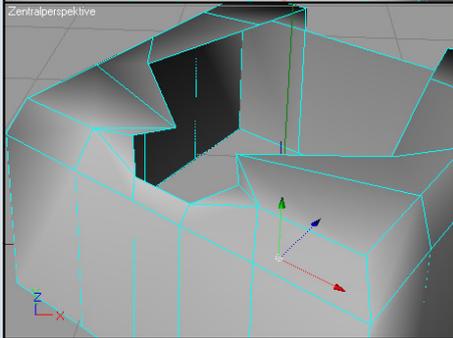
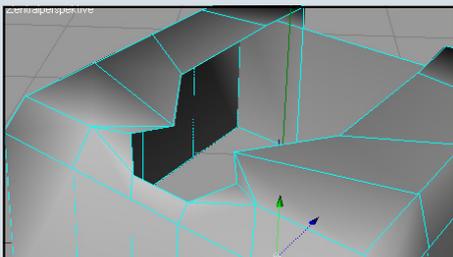
Punkte verschieben:



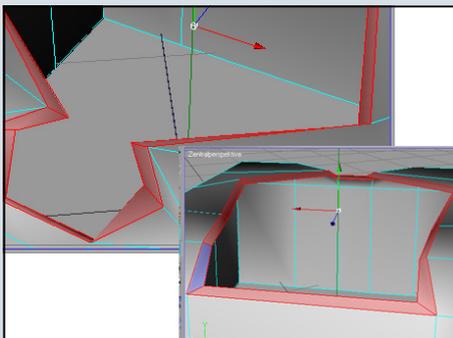
Neue Polygone erstellen:



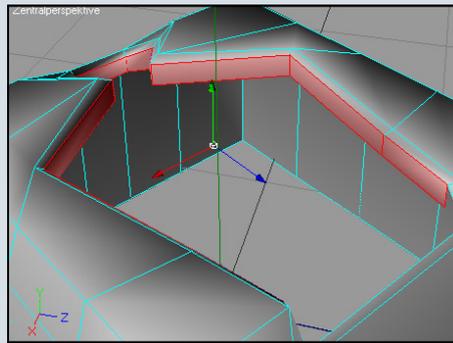
Punkte verschieben:



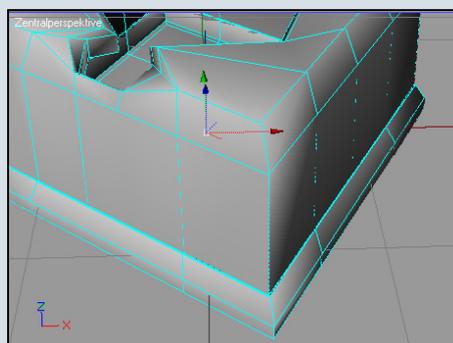
Nun dieses „Loch“ extrudieren und die Punkte/Kanten dann so anpassen, dass sie etwa wie auf dem Bild sind:



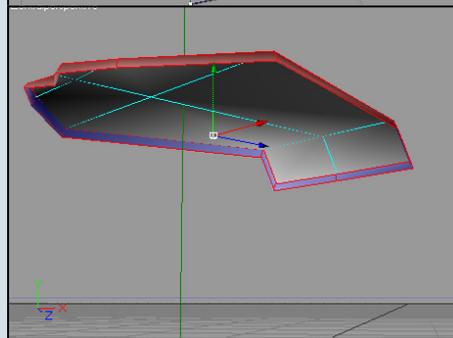
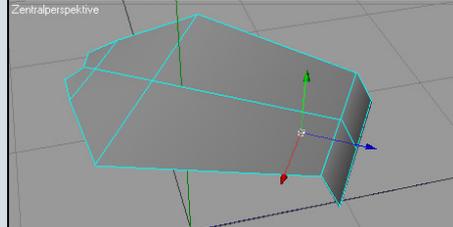
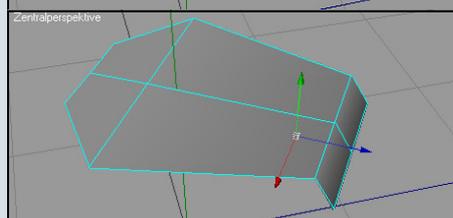
Jetzt wird nochmals extrudiert. Diesmal gerade nach unten:



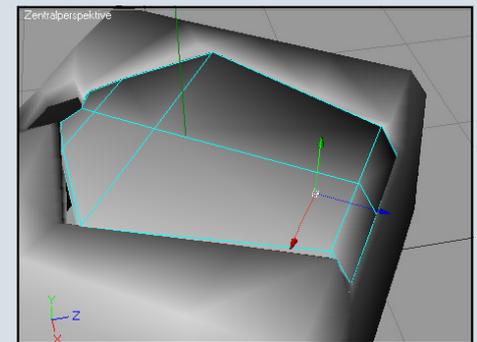
Die Grösse auf die Basis/Boden/Rand/was auch immer anpassen und positionieren:



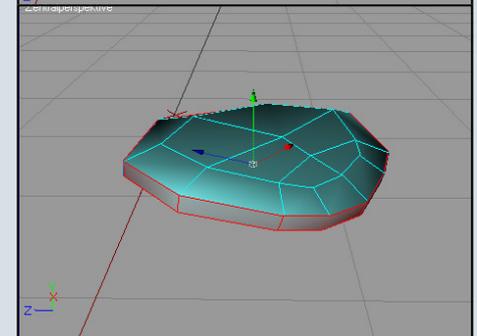
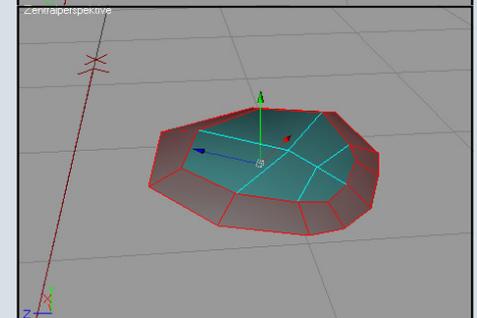
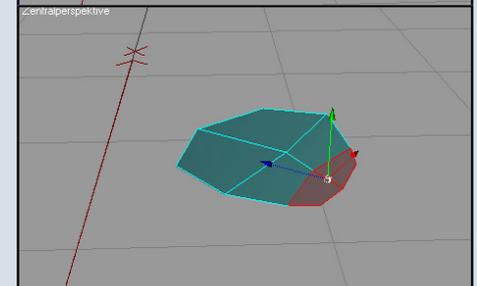
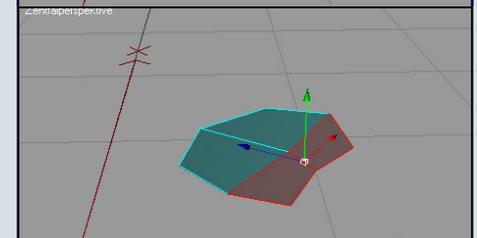
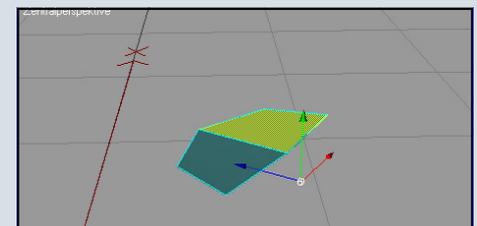
Jetzt der Deckel:



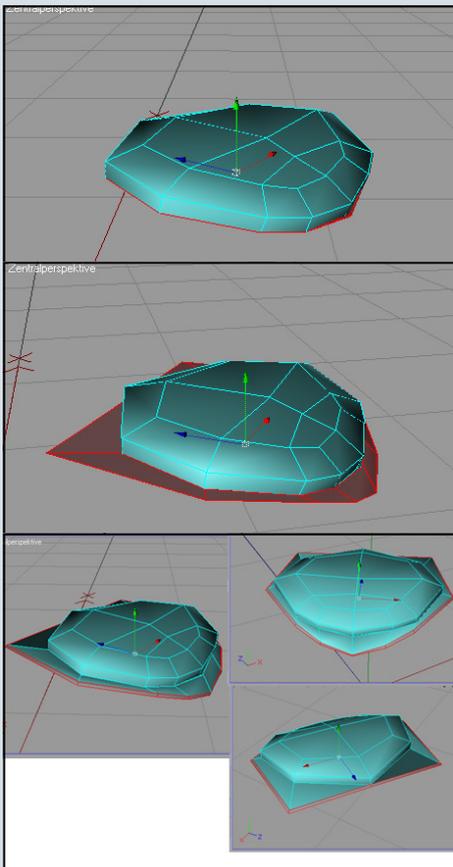
Fertig. Jetzt wird er platziert:



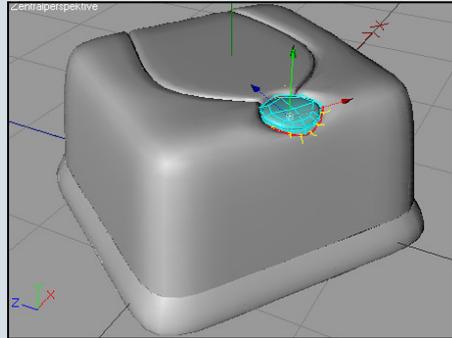
Nun kommt der für mich damals schwierigste Teil. Dieser Knopf, den man drücken kann oder so:



Hier habe ich nochmals um etwa 0.1 extrudiert, damit diese Kante dann im Hypernurbs nicht (so stark) gerundet wird:



So, fettisch jetzt. Nun platzieren und alles in ein Hypernurbs stecken:



Nun zum Texturing-Teil:

Für den Bodenrand habe ich ein passendes Grün bei ‚Farbe‘ und das Standardglanzlicht.

Für die violette Box habe ich bei ‚Farbe‘: R,G,B->83%,29%,100% und eine Helligkeit von 85%. Dann ein sehr hohes und schmales Glanzlicht, eine Spiegelung von 7% und eine Diffusion mit Noise, das eine globale Grösse von 2% hat (auf Noise klicken>globale Grösse 2% einstellen).

Für den Deckel habe ich für die ‚Farbe‘ wieder ein passendes Grün, eine Spiegelung von 23% und ein hohes, schmales Glanzlicht gewählt.

Für den Schriftzug und das Logo und so lädt man bei einem neuen Material bei ‚Farbe‘ und ‚Alpha‘ diese Textur rein (die ich damals extra dafür zusammengeschnibbelt hab) <http://home.arcor.de/blackdot/diverses/kandootex.jpg>. Bei ‚Alpha‘ stellt man die Farbe noch auf Schwarz. Nun mappt man diese Textur vorne drauf. Indem man die vorderen Polygone der Box selektiert, einfriert (Selektion>Selektion einfrieren) und dann die Textur auf die Selektion beschränkt.

Jetzt macht noch ein schönes Lichtsetup und voilà. Mein Ergebnis:

[blackdot]



# Geo Control

## Ein Review von Rainer Aweida

Hallo Liebe Leserinnen und Leser!

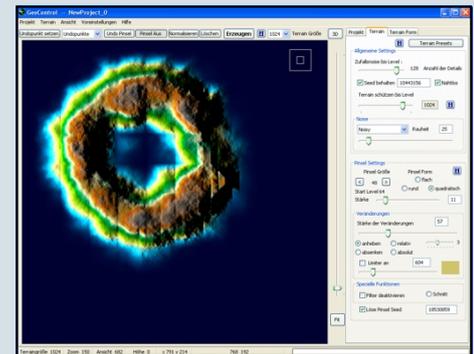
Ich möchte hier ein paar Worte zu Geo Control loswerden. Das Programm hab ich in der Version 1.05 getestet mit dem Betriebssystem Windows XP Home und Windows XP Pro 64bit. Auf beiden Systemen ist das Tool stabil gelaufen, und nicht einmal durch mein wildes herum Experimentieren abgestürzt. Ich hatte sogar Cinema 4D im Hintergrund laufen, Geo Control wurde da durch nicht einmal beeinträchtigt.

Mit ein paar wenigen Klicks, erzielt man annehmbare Ergebnisse.

den. Und etwas bearbeitet. Das Endergebnis kann sich sehen lassen. Wenn Ihr euch mal das Bild genauer anschaut, könnt Ihr sogar die Untiefen erkennen.

Die Arbeiten mit Geo Control, wird mit jeder Minute an dem man an diesem Tool arbeitet einfacher. Eine schöne Funktion ist auch, dass Ihr mit verschiedenen Layer arbeiten könnt. Die man auch beliebig einstellen kann. So ist es eigentlich ganz einfach, z.B. eine Korallenbank zu erstellen.

Von der aus eine Insel entstanden ist. Das Importieren in Vue, ist auch kein Problem. Man kann



eine echte Erleichterung und Zeitersparnis. Zumindest für die die mühsam ihre Landschaften modellieren müssen. Der momentane Preis von Geo Control liegt bei 59 € ein recht günstiges Tool also.

Ladet euch einfach mal die Demo auf der [Seite von Geo Control \(Klick\)](#) runter.

die Layer sogar in Vue beliebig weiter bearbeiten.

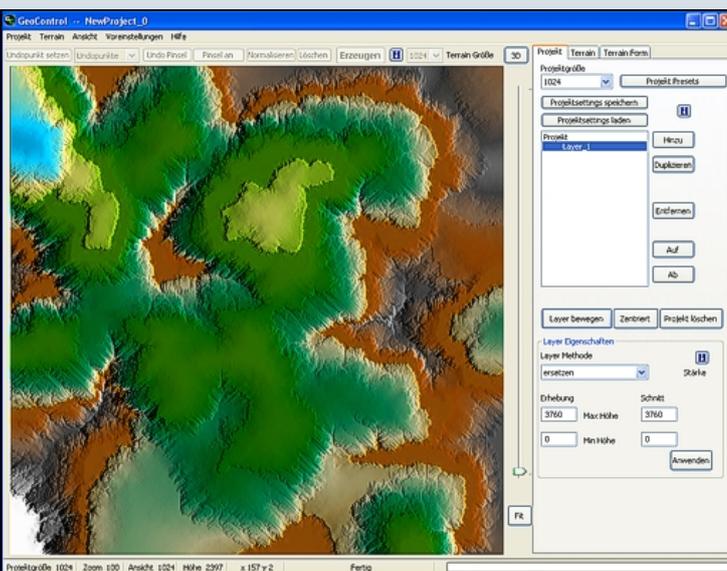
Mit freundlichen Grüßen  
Rainer Aweida (3dps)



Ich hab versucht mich auch noch künstlerisch zu betätigen, und mit dem Pinselwerkzeug ein Vulkan zu zeichnen.

Die Arbeit mit dem Pinselwerkzeug geht

**Anmerkung der Redaktion:**  
Die aktuelle Version von GeoControl ist derzeit die 1.13. Das Programm ist in Englisch, Schwedisch und Deutsch erhältlich. Den positiven Eindruck kann ich [DJB] selbst bestätigen.



Die voreingestellten Parametern, der mengen an Presets von diversen Nutzern erleichtern den Einstieg in Geo Control ungemain. Eine sehr gute Hilfe, bietet auch der Help Schalter. Der mit einem großen blauen H gekennzeichnet ist, den man in jedem Bereich findet.

Die Menü-Führung ist ab Version 1.02 in Deutscher Sprache.

Nach dem Exportieren in ein OBJ Format, hab ich es natürlich gleich mal in Cinema 4D gela-

gut von der Hand. Und die einstellbaren Funktionen des Werkzeugs lassen eine flexible Arbeit zu. Eigentlich sind die Werkzeuge für den Pinsel, sehr gut beschrieben und man versteht sofort was damit gemeint ist.

Mein Fazit:  
Ich kann euch das Tool nur empfehlen,



GeoControl  
[www.cajomi.de](http://www.cajomi.de)

Kategorie: Tools  
Preis (ca.): 59,— EUR  
Gesamtwertung: 9 / 10

# Interview mit Rudolf „Rochr“ Herczog

Weitere Kunstwerke können auf seiner Homepage [rochr.com](http://rochr.com) betrachtet werden



Seine Bilder sind mächtig, erhaben und elegant. Umso mehr freut es uns, dass er trotz diverser Netzwerkprobleme die Fragen gemeistert hat.

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

Ich bin in den 90er-Jahren zu 3D gekommen, durch einen guten Freund. Er wollte eine Production-Firma aufbauen und die haben damals Lightwave 3D verwendet.

Wir haben dort herumgegangen und mit der Software gespielt.

Wirklich interessiert war ich dann erst ein paar Jahre später, als mich derselbe Freund auf ein cooles Programm namens Bryce aufmerksam machte. Diese Software war einfach zu erlernen, und ich habe begonnen, mit Ideen zu experimentieren. Und seither habe ich nicht mehr aufgehört. :)

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

Ich arbeite in einer Druckerei. Nebenbei arbeite ich auch als Freelancer im Bereich Digitalgrafik.

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

Es hat als ein Hobby begonnen, aber glücklicherweise kann ich nun sagen, dass es ein recht profitables Hobby geworden ist.

**AR: Wie wichtig sind dir andere Meinungen zu deinen Bildern?**

Zu sagen, dass mich die Meinungen anderer nicht interessieren, wäre eine Lüge. Natürlich tun sie das. Selbst wenn es im Grunde nur darum geht, eine eigene Vision zu realisieren, irgendwann einmal will man diese Vision auch herzeigen. Und wenn anderen Leuten gefällt, was man da geschaffen hat, dann ist das wie eine Belohnung.





abgesehen von dem fliegenden Körper, mit Grundobjekten und bool'schen Operationen gebastelt.

Und bei „The Tower“ ist die gesamte Hintergrundstadt gemalt. Das war das erste Mal, dass ich so etwas versucht hatte, und ich war angenehm überrascht vom Endergebnis.

**AR: Hast du zurzeit ein größeres Projekt am laufen oder eines in Planung?**

Ja, ich habe schon seit sehr langer Zeit ein Projekt im Sinn, und erst kürzlich war ich soweit, es umzusetzen. Es geht um einen Nachbau des Parlaments von Budapest, Ungarn.

Ich bin in Budapest geboren und ich habe dieses Gebäude immer schon außergewöhnlich gefunden, es macht also viel Spaß, das zu modeln und gleichzeitig die einzelnen Teile genauer zu studieren.

Die meisten Teile des Gebäudes habe ich schon fertig, es fehlen nur noch ein paar, und dann kann ich alles zusammensetzen. Wenn das fertig ist, ist es eindeutig die größte und komplexeste Szene, die ich je erstellt habe.



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

Die verwende ich alle. Derzeit arbeite ich hauptsächlich mit Cinema4D und nehme Bryce für Terrains und solche Sachen. Es hängt davon ab, mit welcher Art von Szene ich arbeiten will. Photoshop benütze ich hauptsächlich für Postwork und zum Malen. Und dann verwende ich auch noch ein kleines Programm namens Universe Image Creator. Das ist das beste Tool, das ich je gesehen habe, wenn man subtile Glanzeffekte und Sterne mit absoluter Genauigkeit braucht.

**AR: Was war dein bisher umfangreichstes Projekt/Bild?**

Ich denke, das sind wohl die Bilder „Downtown“ und „The Tower“, die waren jedes für sich eine

eigene Herausforderung. Für „Downtown“ habe ich jedes einzelne Objekt in der Szene,

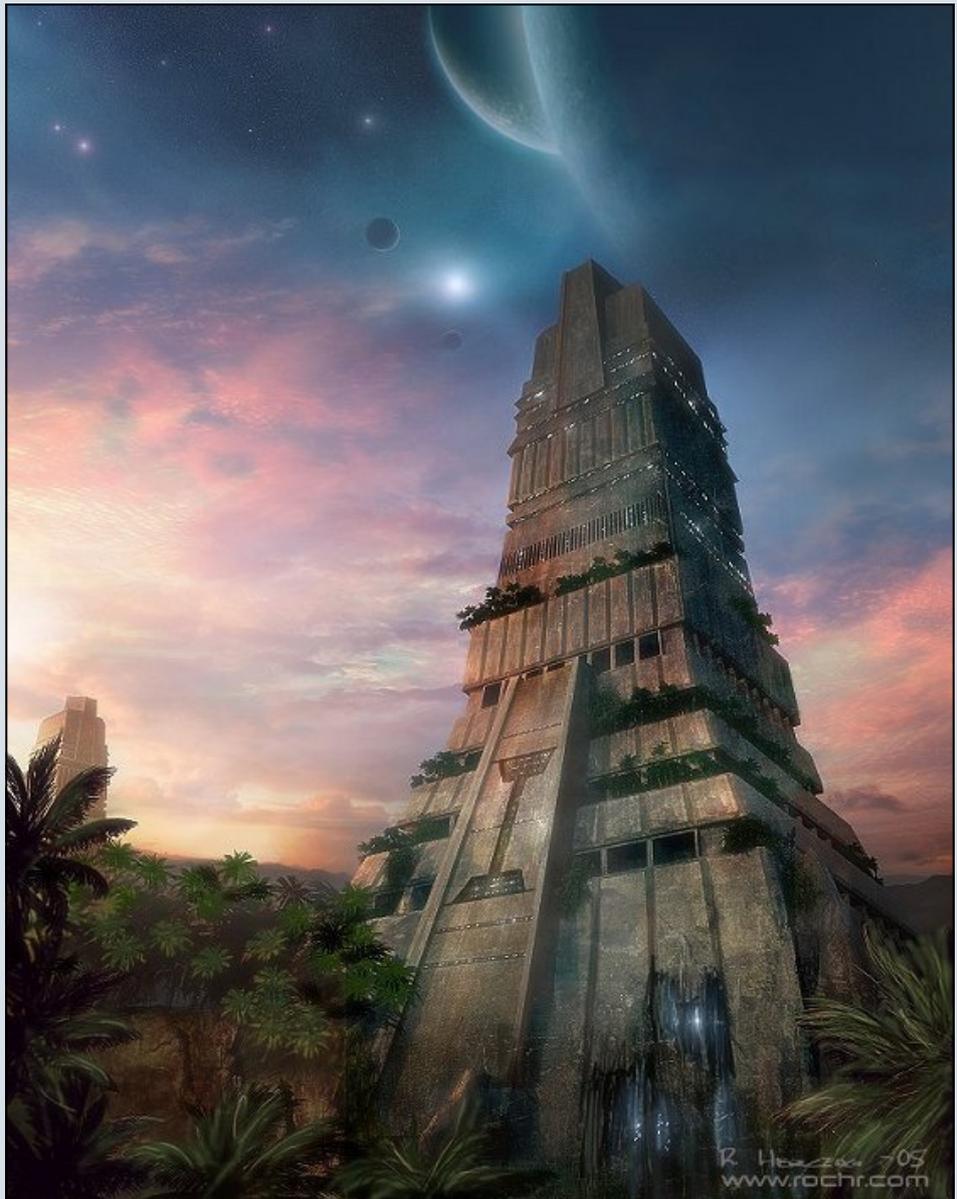




**AR: Wie viel Zeit nimmt eine Szene in Anspruch, bevor du mit ihr zufrieden bist?**

Das kommt darauf an. Normalerweise habe ich die meisten Teile der Szene bis hin zur Beleuchtung und zu den Texturen schon fertig durchdacht, bevor ich überhaupt mit der Arbeit beginne, und in diesen Fällen brauche ich für die meisten Szenen üblicherweise 1-2 Wochen. Wenn es ein großes Projekt ist wie etwa das Budapester Parlament, nehme ich mir einfach die Zeit, die ich brauche, statt mich abzuhetzen.

Das wichtigste ist, eine gewisse Qualität beizubehalten. Ich habe eine recht große Sammlung von Szenen in verschiedenen Stadien, die es nicht durch die Qualitätskontrolle geschafft haben. :)



**AR: Woher nimmst du die Inspiration für neue Bilder?**

Von überall her, ehrlich. Ich finde Baustellen inspirierend, Architektur, das reale Leben, und ich habe auch eine große Sammlung von alten Industriebildern, die ich oft als Referenz verwende.

Außerdem haben mich immer schon bestimmte Filme und Spiele inspiriert, und ich habe meine eigenen Vorstellungen davon, wie eine zukünftige Zivilisation aussehen könnte.

**AR: Was würdest du 3D-Neulingen raten?**

Ihr müsst bereit sein, eine Menge Zeit und Mühe in 3D zu investieren, wenn ihr lernen wollt, mit den Tools wirklich gut umzu-

gehen. Mir ist klar, dass das schon hundertmal gesagt wurde, aber wer gut sein will, muss man üben, üben und noch mal üben.

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

Oh ja, ich kann mich an mein erstes Bild erinnern. Erstaunlicherweise war es keine völlige Katastrophe. Ich hatte es mit einer alten Version von Lightwave gemacht, es war ein Nebel mit Gaswolken und Sternen. Ich habe es immer noch auf irgendeiner Backup-Disk, aber aus irgendeinem Grund finde ich es heute nicht mehr so toll wie damals, als ich es erstellt habe... :)

**AR:** Bilder, die mich auf deiner Seite besonders fasziniert haben, waren diejenigen, die mit Bryce erstellt wurden, und dann mit Photoshop nachbearbeitet wurden. Wie viel Postwork steckt denn in solchen Bildern, denn Bryce alleine würde so etwas nie fertig bekommen. Oder verrätst du uns deine Rendereinstellungen?

Mein übliches Postwork besteht aus Sonnenstrahlen, Himmel, Glanz und Farbkorrekturen. Manchmal male ich auch zusätzliche Gebäude in den Hintergrund.

Normalerweise versuche ich, so viel wie möglich in 3D zu realisieren, bevor ich den Render in Photoshop lade, aber es ist oft auch eine Zeitfrage. Vieles, was ich in einigen Bildern als Postwork realisiert habe wie etwa kleine Lichter und Beleuchtung, kann man auch in 3D machen, aber es dauert viel länger.

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

Ich glaube, der Exposé3 Master Award für das Bild „Traffic“ war ein Meilenstein für mich persönlich. Also dieser Award und das erste Mal, als meine Verlobte vor ihren Freundinnen mit meinen Bildern angegeben hat. Das tut



sie normalerweise nicht...  
\*grins\*

**AR:** Wie stehst du zur "großen alten Kunst" und zur "modern Art"? Setzt du dich damit auseinander?

Absolut, ja. Bei moderner Kunst mag ich Bilder mit einem leicht

futuristischen Touch wie etwa Paul Cooklin, aber meine persönlichen Favoriten sind nach wie vor einige der alten Meister, Magritte und Dalí.

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

Ich kann mir vorstellen, dass mir dann extrem langweilig wäre.

**AR:** Danke, dass du dir die Zeit für das Interview genommen hast!

Wenn du unseren Lesern noch etwas mit auf den Weg geben möchtest, hast du nun noch die Gelegenheit, ohne konkrete Frage etwas zu sagen.

Es war mir ein Vergnügen. Danke schön. :)

Das Interview wurde von Zuzlper E-Mail geführt. Die Überset-



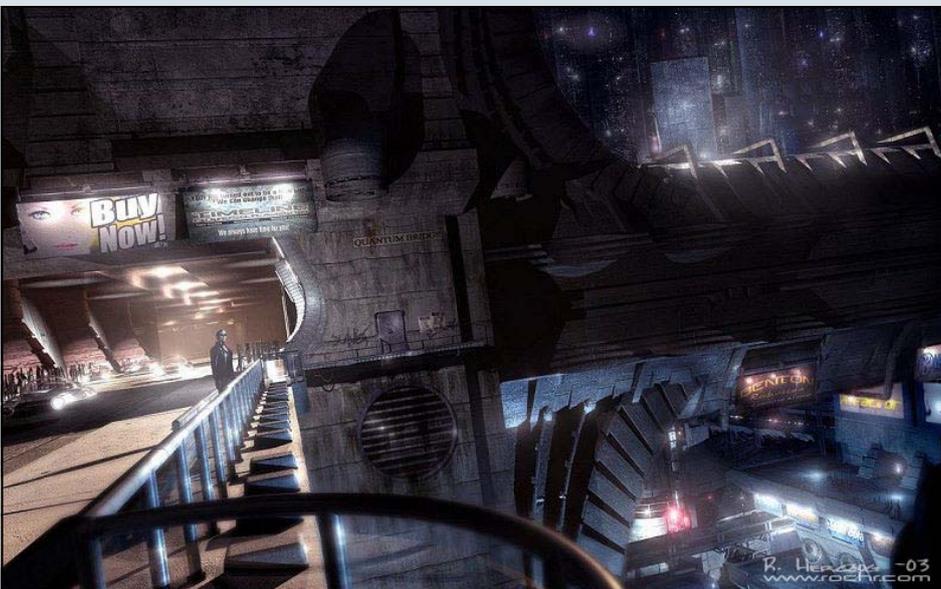
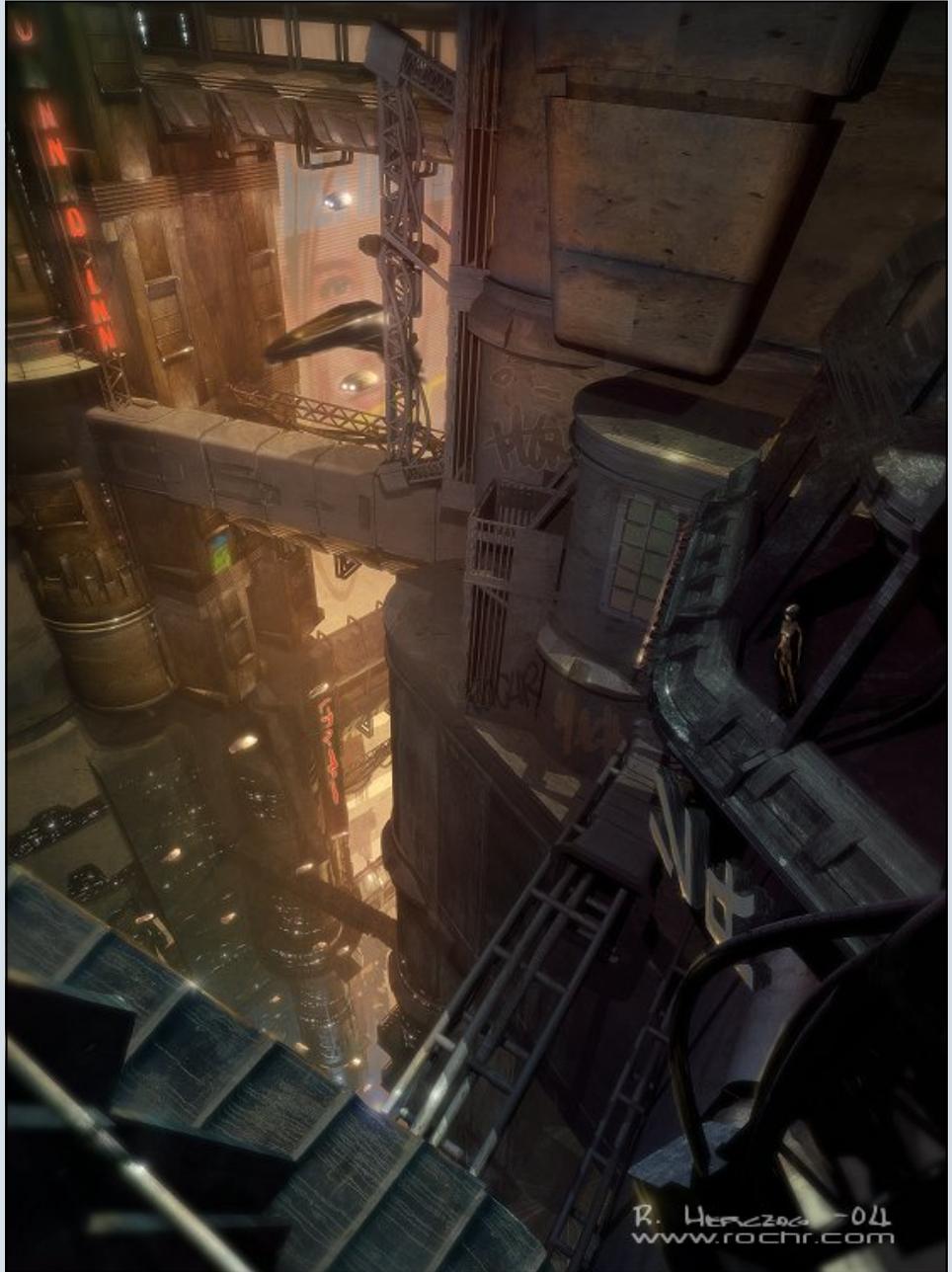
zung wurde von Esha vorgenommen.

Danke hierbei an Rudolf Herzog, der uns seine Bilder freundlicherweise für diesen Artikel zur Verfügung gestellt hat.

[ZUZ] / [ESH]

**Anm. der Redaktion:**

Das Originalinterview auf Englisch (ohne Bilder) befindet sich im Bonusdownload.

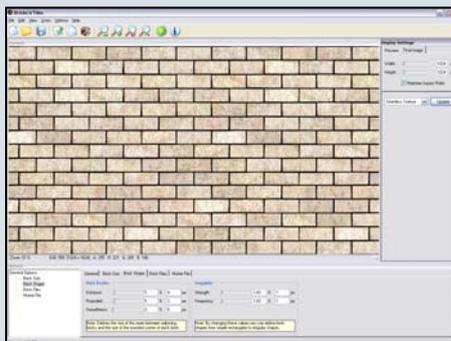


# Bricks'n'Tiles

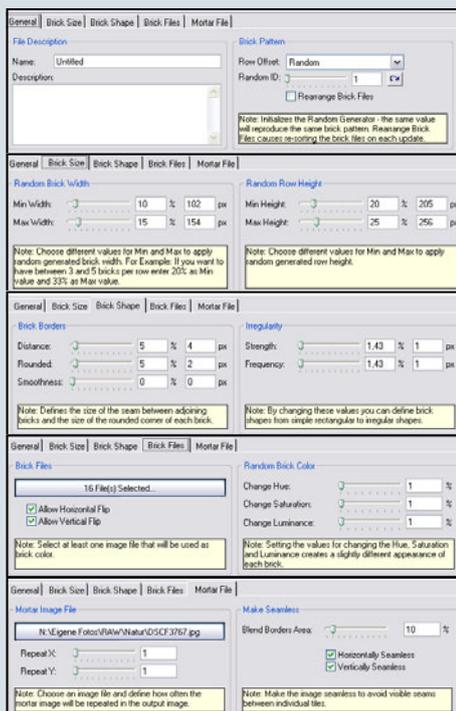
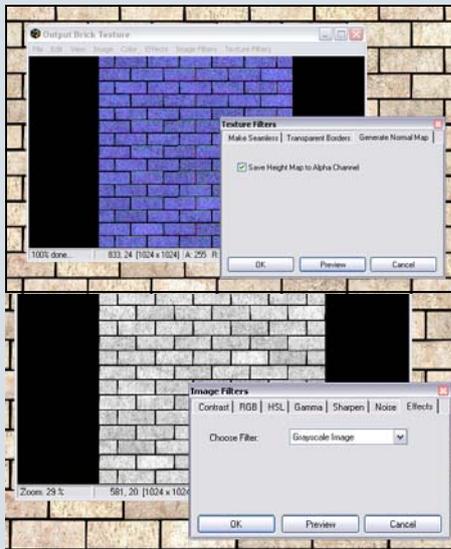
Ein Review von Sascha Hupe

Mit dem vorliegenden Review stelle ich euch ein kleines aber feines Tool mit dem Namen Bricks'n'Tiles vor des Deutschen Autors [Dipl.-Ing.\(FH\) Christian Begand](#) vor. Immer wieder stehen wir vor dem Problem, dass für die Visualisierung möglichst realistische, gleichzeitig aber auch nahtlos kachelbare Texturen benötigt werden. Dies gilt auch und insbesondere für Bricks, also Klinker bzw. Ziegelsteintexturen zur Gebäudeverkleidung. Christian Begand als Fachmann für Historische Gebäude-Rekonstruktionen hat da kurzerhand ein Tool geschaffen, das einem die Arbeit wesentlich erleichtert. Der Ansatz ist hierbei nicht, ein vorhandenes Bild kachelbar zu machen, sondern vielmehr aus einzelnen Bildern ein kachelbares Ergebnis zu erzeugen – genial! Bildlich gesprochen nimmt man also die einzelnen Steine und baut mittels Bricks'n'Tiles seine Mauer zusammen. Hierbei ermöglicht das Programm weitestgehende Einflussnahme so dass schon mit

wenigen Bildern als Vorlage abwechslungsreiche Texturen möglich sind. Beeinflussbar sind dabei nicht nur die Größe der einzelnen Steine, sondern auch z.B. der Fugenabstand, Form und Unregelmäßigkeit sowie Farbvariationen der einzelnen Steine einer Textur.



Ein integrierter Bildeditor ermöglicht dann zusätzlich noch die Feinabstimmung von Kontrast, Schärfe und ähnlicher Faktoren. Auch das Erstellen einer Normal-Map direkt aus dem Programm heraus ist möglich – spitze!



Da das Programm für den privaten, nicht kommerziellen Einsatz kostenfrei zu haben ist, steht einem



ausführlichen eigenen Test nichts im Wege. Also ab zum Download!

Das Programm kann auf der [Homepage des Autors](#) kostenfrei herunter geladen werden. Falls man es kommerziell verwenden möchte, so ist der Erwerb der Commercial Version erforderlich die allerdings mit 35,00 EUR als Schnäppchen bezeichnet werden kann.

Angemerkt sei noch, dass der Autor ein [Forum \(klick\)](#) für Support Wünsche und Ideen für die kommenden Versionen eingerichtet hat.

Fazit:

Klasse Programm und dazu noch für den privaten Einsatz kostenfrei, was will man mehr. Die Bedienung ist logisch und einfach. Schade ist, dass es keine Deutsche Version des Programms gibt. Die Kleinigkeiten, die man noch optimieren kann werden sicher in späteren Version umgesetzt. Man merkt dem Programm deutlich an, dass es von einem Praktiker stammt, der es für den eigenen Einsatz konzipiert hat, es ist an alles Wesentliche gedacht worden und so bekommt Bricks'n'Tiles auch eine klare Empfehlung der Redaktion!

[DJB]



Bricks'n'Tiles

[www.3d-rekonstruktionen.de](http://www.3d-rekonstruktionen.de)

Kategorie: 2D Tools  
Preis (ca.): 35,00 EUR  
(kostenlos für private Nutzung)  
Gesamtwertung: 9,5 / 10

# Hexagon-Tutorial für Anfänger

## Modellieren einer Straßenlaterne - Teil 2

Im zweiten und letzten Teil dieses Workshops modellieren und montieren wir die noch fehlenden Bestandteile der Laterne. Wer den ersten Teil verpasst hat, sollte sich aus dem Bonus-Download der vorigen Ausgabe von Active-Rendering zunächst die Datei „Laterne 001b“ holen, die wir zur Fortsetzung des Tutorials benötigen, und diese dann unter dem Namen „Laterne 001c“ speichern.

Teil 2 gliedert sich in die folgenden Modellierungskapitel:  
Die Lampe  
Dach und Boden der Lampe  
Halterung, Lampeneinsatz und Endmontage

### Die Lampe

Die Lampe der Laterne wird aus einem einzigen Würfel modelliert, aus dem wir sowohl das Dach, als auch den Boden und alle Rahmen erstellen.

Für diesen Teil des Tutorials habe ich die „Basis“ wieder ausgeblendet, den „Pfahl“ jedoch sichtbar gelassen, um die Größenverhältnisse beurteilen zu können. Soweit möglich mache ich auch hier wieder spezifische Größenangaben, an denen Ihr Euch orientieren könnt. Letztlich gilt aber natürlich das Motto der künstlerischen Freiheit: der Fantasie und dem individuellen Geschmack sind keine Grenzen gesetzt.

Auf dem Karteireiter „3D Primitives“ klicken wir auf das Symbol „Cube“:

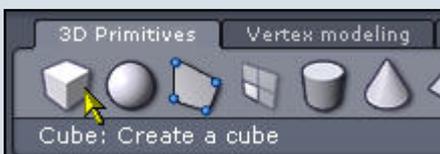


Fig. 001

Mit der linken Maustaste ins Arbeitsfenster klicken, die Maus ein Stück ziehen, und nochmals auf die linke Maustaste klicken, um den Würfel zu erstellen.

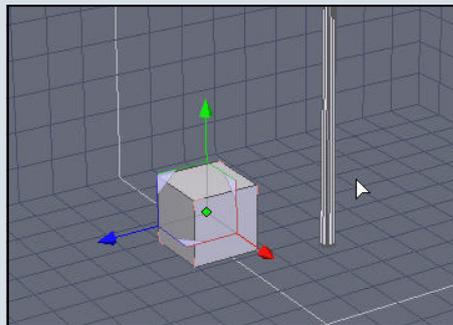


Fig. 002

Namen, Größe und Position geben wir bei den „Properties“ wie folgt ein:

„Name“: „Lampe“  
„Size“: X-Achse (rot) = 4; Y-Achse (grün) = 6.5; Z-Achse (blau) = 4  
„Position“: X-Achse (rot) = 0; Z-Achse (blau) = 0

Nicht vergessen, diese Eingaben zu validieren (Button „Validate“).

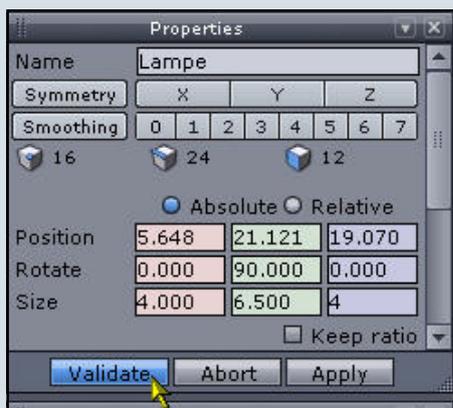


Fig. 003

Ergebnis:

(Fig. 004)

Als nächstes in der „Select“-Leiste auf „Select faces“ klicken.



Fig. 005

Die obere Fläche der „Lampe“ auswählen.

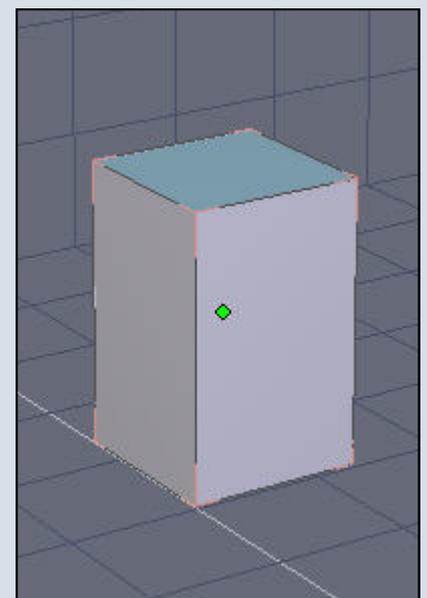


Fig. 006

In den „Properties“ bei „Size“ den Wert „5.5“ für die X-Achse (rot) und die Z-Achse (blau) als Länge und Breite für die selektierte Fläche eingeben, mit der „Enter“-Taste bestätigen.



Fig. 007

Das sieht dann etwa so aus:

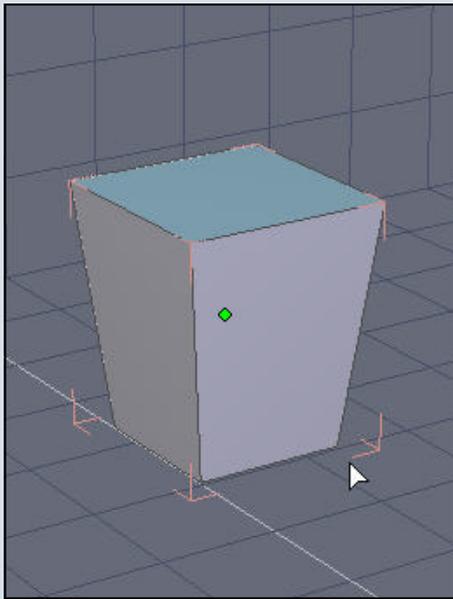


Fig. 008

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



Fig. 009

In den „Properties“ bei „Position“ den Wert „0“ für die X-Achse (rot) und die Z-Achse (blau) eingeben, mit der „Enter“-Taste bestätigen.

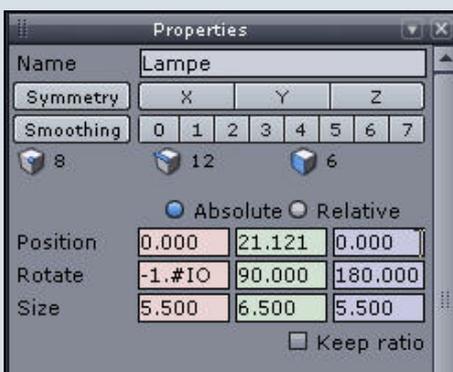


Fig. 010

Im Arbeitsfenster ein Mal auf den grünen Pfeil (Y-Achse) klicken und die „Lampe“ ein Stück oberhalb des „Pfahls“ positionieren.

(Fig. 011)

In der „Select“-Leiste auf „Select faces“ klicken, auf der „Lampe“ die obere Fläche selektieren und ausschneiden („Strg-X“) sowie wieder einfügen („Strg-V“). Bei den „Properties“ den Namen „Dach“ für das neue Objekt vergeben und validieren.

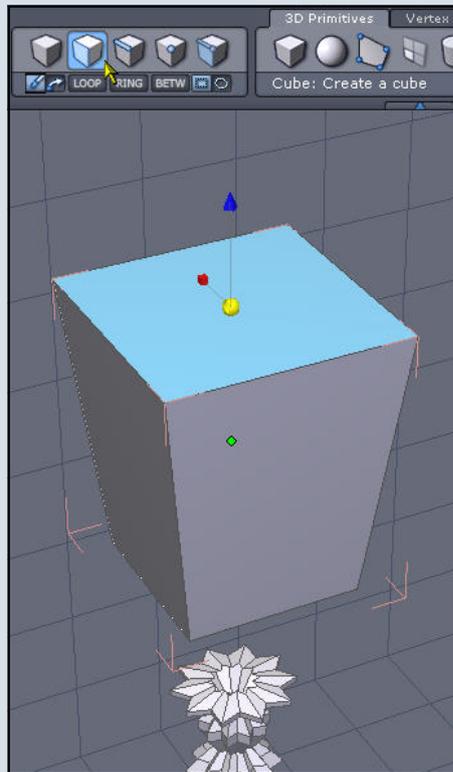


Fig. 012

Die „Lampe“ auswählen, den selben Vorgang für die untere Fläche der „Lampe“ wiederholen und für das resultierende Objekt in den „Properties“ den Namen „Boden“ vergeben und wieder validieren.

(Fig. 013)

Jetzt wieder die „Lampe“ auswählen und in der „Select“-Leiste auf „Select edges“ klicken.



Fig. 014

Eine Edge am oberen Rand der „Lampe“ selektieren.

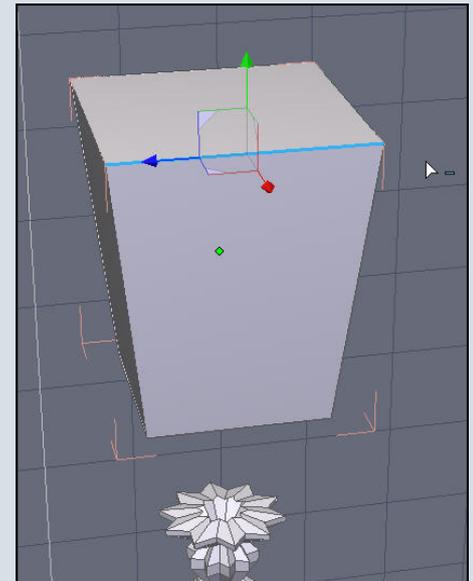


Fig. 015

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



Fig. 016

Jetzt sieht die Auswahl der Edges wie folgt aus:

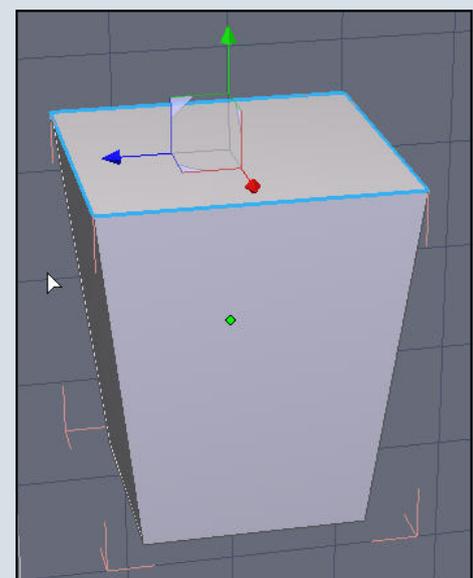


Fig. 017

Die nun markierten Edges kopieren („Strg-C“) und einfügen („Strg-V“). Auf dem Karteireiter „Surface modeling“ das Symbol „Thickness“ anklicken.



Fig. 018

In den „Properties“ bei „Value“ den Wert „0.35“ und bei „Num of poi“ einen Wert zwischen 20 und 25 eingeben, die Eingaben wieder validieren (Button „Validate“).

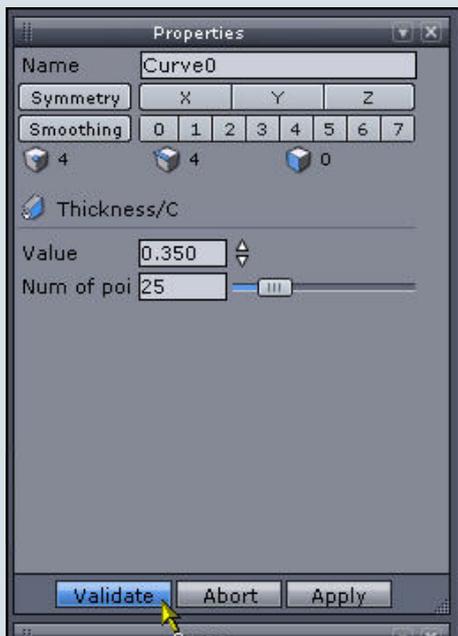


Fig. 019

Ihr könnt natürlich gerne auch andere Werte ausprobieren und herausfinden, was Euch besser gefällt. Da wir dieses Objekt nachträglich nicht smoothen/glätten können, weil es sonst verzerrt würde, müsst Ihr hier allerdings eine endgültige Entscheidung treffen oder das Objekt gegebenenfalls später löschen, die Edges neu kopieren und einfügen und den gerade durchgeführten Vorgang mit anderen Werten wiederholen.

Jetzt benennen wir das neue Objekt in den „Properties“ noch in „Rahmen L oben“ um und validieren.

Nun sieht die „Lampe“ so aus:

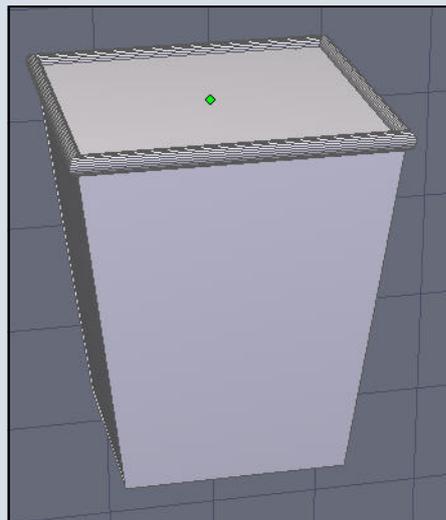


Fig. 020

Für die unteren Edges der „Lampe“ führen wir die selben Schritte nochmals aus und benennen das resultierende Objekt in „Rahmen L unten“ um.

Dann machen wir das ganze noch mal für die vier Ecken der Lampe. Wenn Ihr eine Edge ausgewählt habt, klickt Ihr in der „Select“-Leiste diesmal nicht auf den Button „Loop“, sondern auf den Button „Ring“, um alle vier Ecken automatisch selektieren zu lassen.

Falls durch das Kopieren und Einfügen der Edges von Hexagon mehrere Objekte erzeugt werden, was hier bei mir der Fall war (siehe nächstes Bild), ist es der Übersicht halber am besten, diese Objekte mit der „Weld“ Funktion zu verschmelzen. Ihr könnt das bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ überprüfen.

(Fig. 021)

Wenn dort nach dem Einfügen der Edges mehrere neue Default Objektamen stehen, so wie im Bild oben, wendet Ihr zuerst die „Thickness“-Funktion an wie bereits mehrmals beschrieben. Für die Ecken habe ich bei „Value“ den Wert „1.8“ und bei „Num of poi“ den Wert „20“ gewählt. Jetzt validieren. Gleich danach

klickt Ihr auf dem Karteireiter „Surface modeling“ auf das Symbol „Weld“:



Fig. 022

Dem nunmehr entstandenen Objekt geben wir in den „Properties“ den Namen „Rahmen L Ecken“.

Rechts im Programmfenster bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ alle „Rahmen“-Objekte auswählen („Shift“-Taste drücken und halten, mit der linken Maustaste die entsprechenden Objekte anklicken):

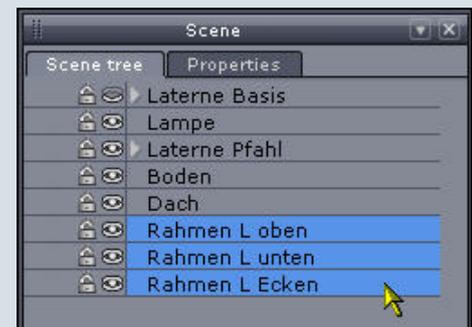


Fig. 023

Auf dem Karteireiter „Utilities“ das Symbol für „Group“ anklicken, um die ausgewählten Objekte zu gruppieren.



Fig. 024

Die Gruppe benennen wir bei den „Properties“ in „Rahmen Lampe“ um und bestätigen die Eingabe mit der „Enter“-Taste oder durch Anklicken des Buttons „Validate“.

Als nächstes erzeugen wir die Gitter für die Fenster der „Lampe“. Dazu wählen wir zunächst die „Lampe“ aus: In der „Select“-Leiste auf „Select object“ klicken.



Fig. 025

Bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ (oder wahlweise einfach im Arbeitsfenster) auf die „Lampe“ klicken.



Fig. 026

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



Fig. 027

Mit einem linken Mausklick eine beliebige Fläche auf der „Lampe“ anklicken und mit „Strg-A“ alle Flächen auswählen.

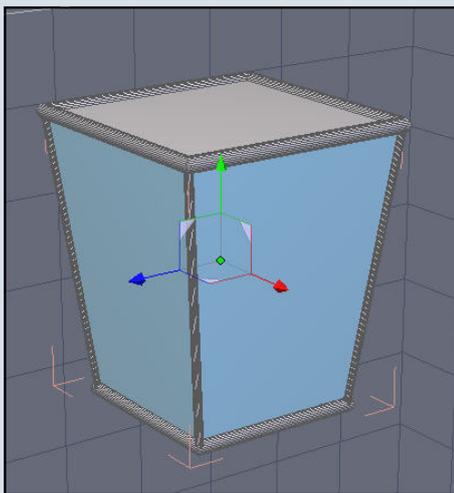


Fig. 028

Auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ aus dem „Tessellate“-Menü das Symbol für „Quad tessellation“ auswählen.



Fig. 029

Das Ergebnis der „Quad tessellation“ sieht dann so aus:

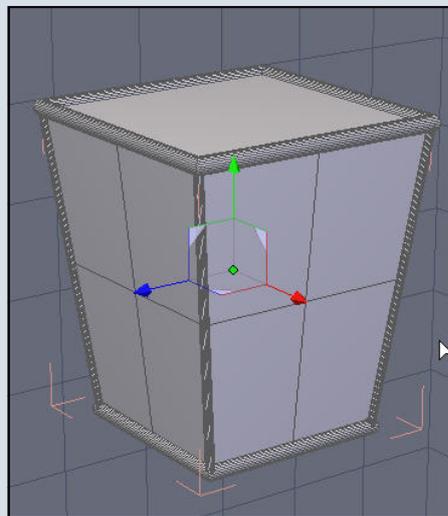


Fig. 030

In der „Select“-Leiste auf „Select edges“ umschalten:



Fig. 031

Auf den vier Seitenflächen der „Lampe“ jeweils die senkrechten Edges auswählen:

(Fig. 032)

Die ausgewählten Edges kopieren („Strg-C“) und einfügen („Strg-V“). Auf dem Karteireiter „Surface modeling“ das „Thickness“-Tool auswählen, so wie bereits bei den Rahmen:



Fig. 033

In den „Properties“ bei „Value“ den Wert „0.12“ und bei „Num of poi“ einen Wert zwischen 10 und 15 eingeben und validieren. Auch hier hat Hexagon wieder mehrere Objekte erzeugt, also verschmelzen wir diese, indem wir auf dem Karteireiter „Surface modeling“ auf das „Weld“-Tool klicken:

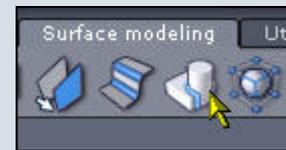


Fig. 034

Genau das gleiche (Schritte „29.“ bis „31.“) machen wir anschließend mit den waagrechten Edges der vier Seitenflächen.

Die zwei neuen Objekte bestehend aus den waagrechten und den senkrechten Gitterstäben markieren wir im „Scene tree“ und wenden dann nochmals das „Weld“-Tool an, um sie zu verschmelzen. Das endgültige Objekt benennen wir bei den „Properties“ in „Gitter“ um und bestätigen die Eingabe mit der „Enter“-Taste oder dem „Validate“-Button.

Die Lampe sieht zu diesem Zeitpunkt etwa so aus:

(Fig. 035)

Anmerkung: Theoretisch hätten wir natürlich alle waagrechten und senkrechten Edges auf allen vier Seiten zusammen auswählen, den Vorgang für alle gemeinsam ausführen und so alle Fliegen mit einer Klappe schlagen können. In diesem speziellen Fall hat sich Hexagon jedoch geweigert, diese Objekte mit dem „Weld“-Tool zu verschmelzen. Das Ergebnis der „Thickness“ Funktion war zwar

letztlich optisch identisch mit unserem hier, aber ich hatte alleine für das „Gitter“ 10 oder mehr Objekte, was natürlich keinen Sinn macht. Deswegen habe ich für das Tutorial die beschriebene Methode gewählt, bei der das Gitter am Ende nur noch aus einem einzigen Objekt besteht.

Die Datei speichern („Ctrl-S“). Dann die Datei über das Menü „File – Save as“ unter dem Namen „Lanterne 001d“ speichern, so dass wir im Anschluss wieder mit einer Kopie weiterarbeiten.

### Dach und Boden der Laterne

Nun kommen wir zum Dach. Zunächst wählen wir das Objekt „Dach“, das wir bereits vorher aus der oberen Fläche der „Lampe“ erstellt hatten, im „Scene tree“ aus. Möglicherweise müsst Ihr dazu vorher in der „Select“-Leiste erst noch auf das Symbol „Select object“ klicken, um in den Objektauswahl-Modus umzuschalten.



Fig. 036

In der „Select“-Leiste schalten wir dann auf „Select faces“ um und klicken ein Mal auf das „Dach“, um die Fläche zu markieren:



Fig. 037

(Fig. 038)

Dann schalten wir am unteren rechten Rand des Programmbildschirms in die orthogonale Ansicht um:



Fig. 039

Das Arbeitsfenster sieht nun ungefähr so aus:

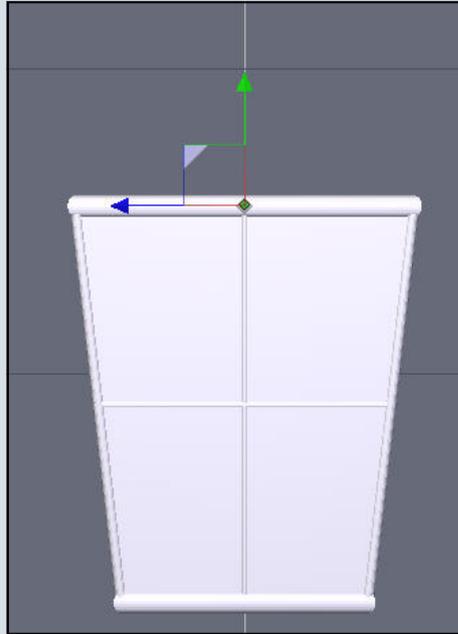


Fig. 040

Auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ klicken wir auf „Extrude surface“.



Fig. 041

Ich habe das Dach in fünf Schritten (= 5 Mausklicks an entsprechenden Positionen) extrudiert. Lasst Euch aber von meinem Vorschlag nicht einschränken und erstellt eine Form, die nach Eurem Geschmack ist. Als Referenz für mein Ergebnis dienen die nächsten drei Bilder, die den Weg der Extrusion zeigen.

Das dritte Bild illustriert dabei das Ergebnis der Extrusion und zeigt Euch, wo ich die einzelnen Mausklicks gesetzt habe. Der letzte Mausklick war übrigens ein Doppelklick, eine Alternative zum Validieren bei den

„Properties“. Solange die Extrusion noch nicht abgeschlossen (validiert) ist, könnt Ihr außerdem immer wieder mit dem Tastenkürzel „Strg-Z“ jeweils einen Extrusionsschritt rückgängig machen und einen erneuten Versuch starten, also z.B. drei Extrusionsschritte vorwärts, einen zurück, zwei vorwärts etc., bis Ihr mit der Form zufrieden seid.

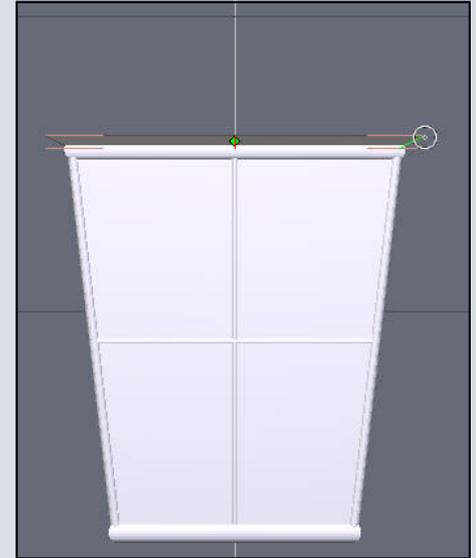


Fig. 042

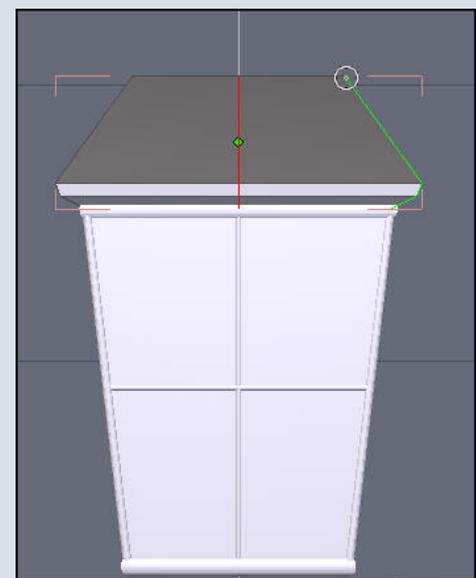


Fig. 043

(Fig. 044)

Wie Ihr jetzt im „Scene tree“ sehen könnt, hat Hexagon den Namen „Dach“ nach der Validierung

in einen Default-Namen geändert. Daher überschreiben wir bei den „Properties“ diesen Default-Namen wieder mit „Dach“ und bestätigen die Eingabe mit der „Enter“-Taste.

Momentan sieht das Dach so aus:

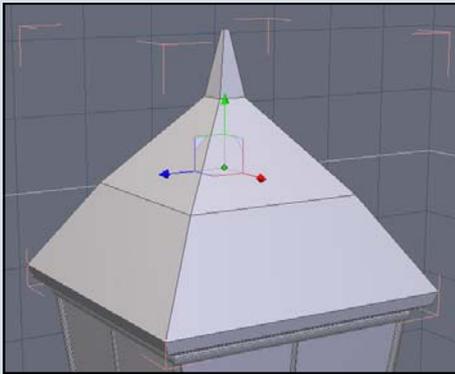


Fig. 045

Damit das „Dach“ nicht so unscheinbar wirkt, habe ich es mit ein paar Streben verziert. Die Technik ist dabei dieselbe wie bei der „Lampe“:

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



Fig. 046

Eine Edge am Dachrand auswählen:

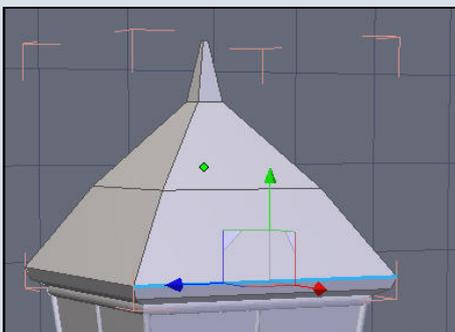


Fig. 047

In der „Select“-Leiste den Button „Loop“ anklicken, um alle Edges rund um den Dachrand auszu-

wählen:

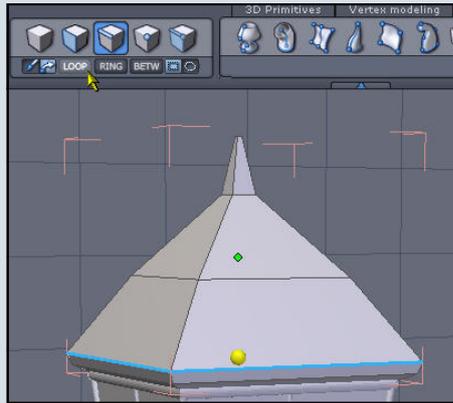


Fig. 048

Die ausgewählten Edges kopieren („Strg-C“) und einfügen („Strg-V“). Auf dem Karteireiter „Surface modeling“ das „Thickness“-Tool anklicken.



Fig. 049

Bei den „Properties“ für „Value“ den Wert „0.45“ und bei „Num of poi“ den Wert „8“ eingeben und validieren. Ich habe die Werte hier so gewählt, dass die Streben eckig bleiben, passend zum Dach, das ja auch nicht rund ist.

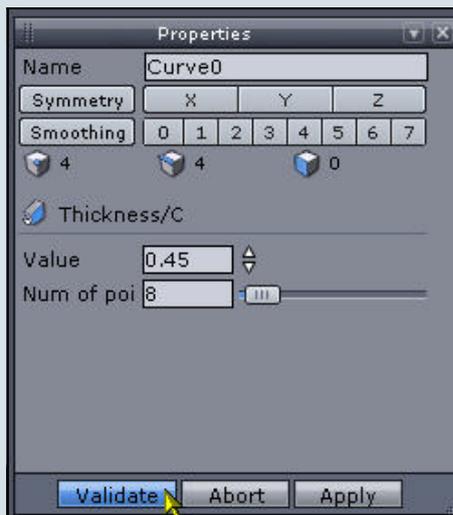


Fig. 050

Bei den „Properties“ habe ich übrigens noch den Namen „Streben Rand“ für das neue Objekt vergeben.

Und so sieht das Dach jetzt aus:

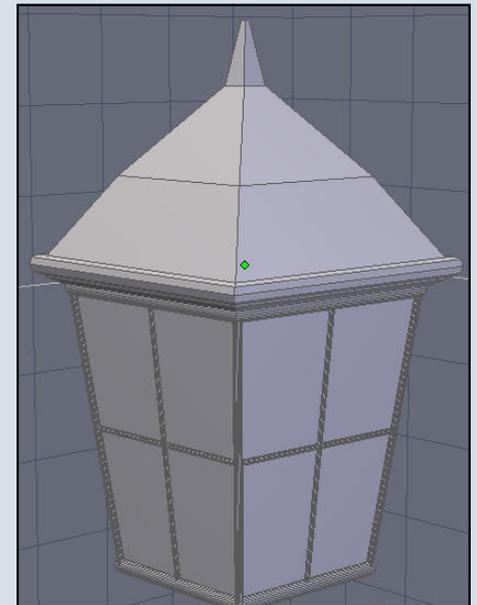


Fig. 051

Das gleiche habe ich dann noch einmal für die Ecken des „Dachs“ gemacht.

Da der Vorgang fast identisch zu dem ist, den wir z.B. bei den Ecken der „Lampe“ durchgeführt haben, gibt es hier nur eine Kurzbeschreibung. Aber ich bin mir sicher, dass Ihr das mittlerweile schon besser könnt als ich...

Das „Dach“ auswählen. In den „Select edges“-Modus umschalten. Alle Edges an den vier Ecken des „Dachs“ markieren, kopieren, wieder einfügen und im Anschluß mit dem „Thickness“-Tool bearbeiten (die eingegebenen Werte sind hier „0.1“ bei „Value“ und „8“ bei „Num of poi“). Nun die „Weld“-Funktion anwenden, um die Eckstreben zu verschmelzen, da in diesem Fall von Hexagon wieder mehrere Objekte erstellt werden. Validieren und das neue Objekt bei den „Properties“ in „Streben Ecken“ umbenennen.

Als kleine Hilfe sollen die zwei folgenden Bilder dienen, die einmal die ausgewählten Edges und dann das Endergebnis der oben beschriebenen Aktion zeigen:

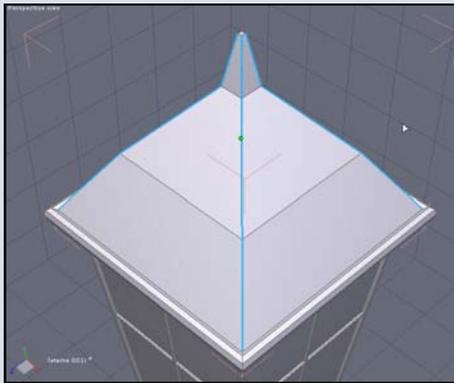


Fig. 052

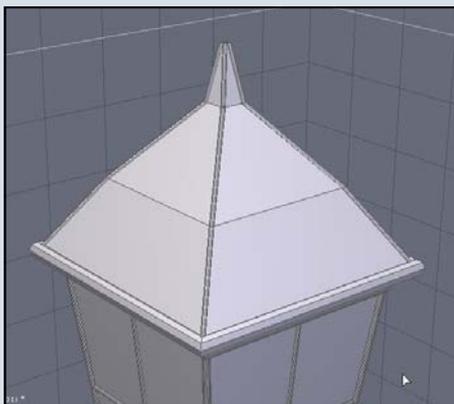


Fig. 053

In der Ansicht „Flat solid“ sieht es so aus:

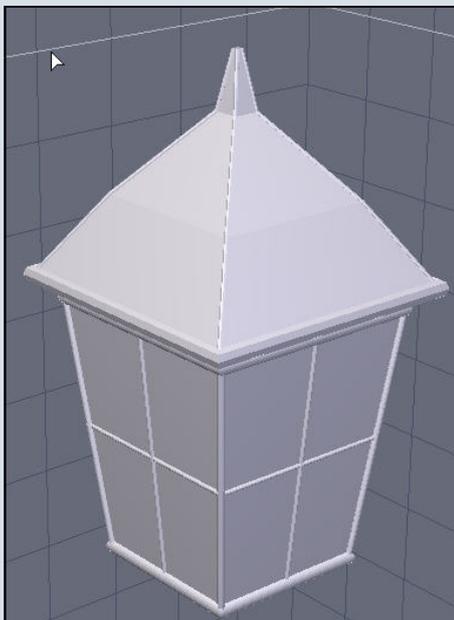


Fig. 054

Fast perfekt... Oben an der Spitze bringen wir noch eine kleine, einfache Verzierung an: eine Kugel. Dazu auf dem Karteireiter „3D Primitives“ die „Sphere“ an-

klicken.

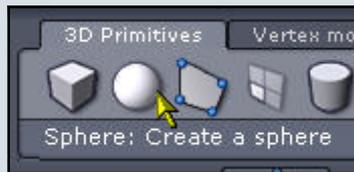


Fig. 055

Die Kugel irgendwo im Arbeitsfenster in beliebiger Größe erstellen.

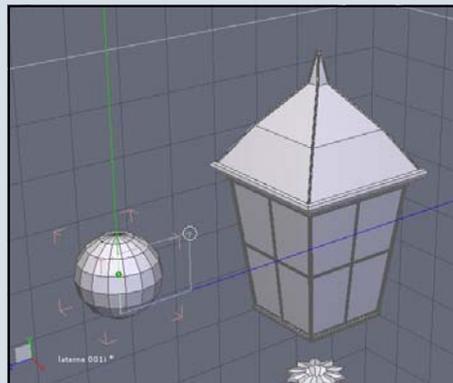


Fig. 056

Bei den „Properties“ geben wir jetzt die Details für die Kugel manuell ein:

„Name“: „Kugel Dachspitze“  
„Num of points“: 20

Auf den Button „Validate“ klicken, um die Aktion abzuschließen.



Fig. 057

Wir bleiben noch in den „Properties“, um Position und Größe der Kugel zu korrigieren:

„Position“: X-Achse (rot) = 0; Z-Achse (blau) = 0  
„Size“: in allen drei Feldern den Wert „0.8“ eingeben.

Durch Klicken auf den Button „Validate“ die Eingaben bestätigen.



Fig. 058

Im Arbeitsfenster muss die Kugel noch auf der Y-Achse (= mit Hilfe des grünen Pfeils) ganz oben an der Spitze des Dachs positioniert werden. Das Ergebnis sieht im „Flat solid“-Modus wie folgt aus:

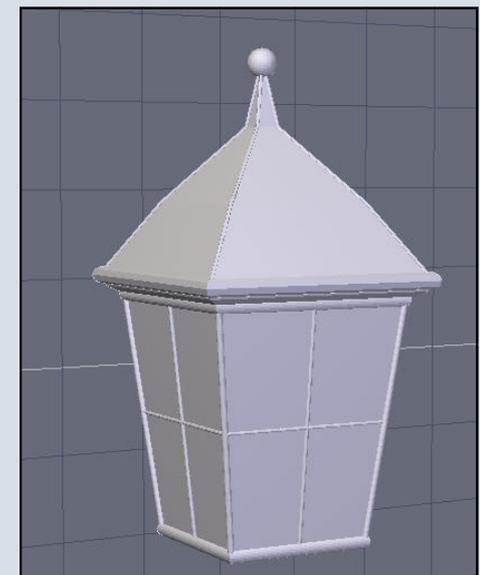


Fig. 059

Rechts im Programmfenster bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ markieren wir mit

Hilfe der „Shift“-Taste und linken Mausklicks die folgenden Objekte:

- „Dach“
- „Streben Rand“
- „Streben Ecken“
- „Kugel Dachspitze“



Fig. 060

Auf dem Karteireiter „Utilities“ klicken wir auf das Symbol „Group“, um die ausgewählten Objekte zu einer Gruppe zusammenzufassen.



Fig. 061

Bei den „Properties“ benennen wir die neue Gruppe in „Dach“ um und bestätigen die Eingabe mit der „Enter“-Taste oder dem Button „Validate“.

(Fig. 062)

Jetzt modellieren wir noch den „Boden“ der „Lampe“. In der „Select“-Leiste auf „Select object“ umschalten.



Fig. 063

Bei „Scene“ auf dem Karteireiter „Scene tree“ den „Boden“ auswählen.



Fig. 064

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



Fig. 065

Im Arbeitsfenster auf die Fläche des „Bodens“ klicken.

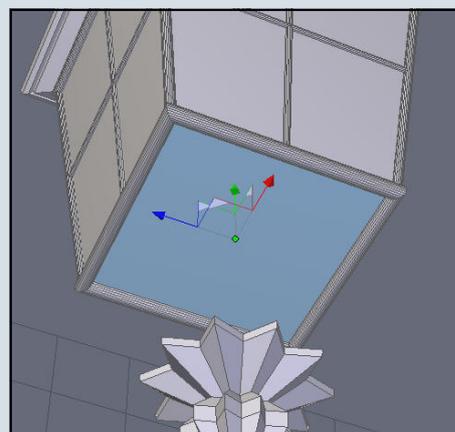


Fig. 066

Auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ bei den „Edge“-Tools auf das Symbol für „Extract edge along edge“ klicken.

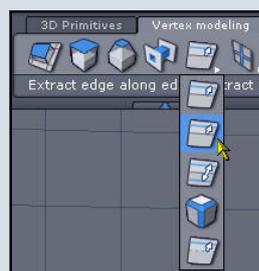


Fig. 067

Mit der linken Maustaste ein Mal irgendwo in die Mitte der Bodenfläche klicken und halten, und die Maus ein Stück ziehen,

an der gewünschten Position die Maustaste loslassen, um dort neue Edges zu erzeugen.

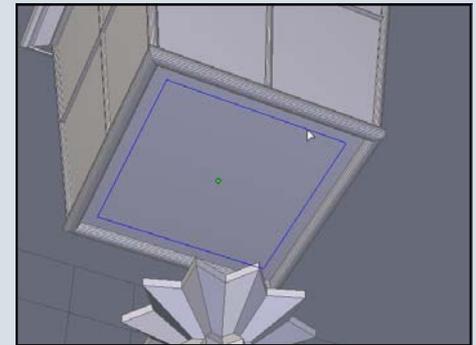


Fig. 068

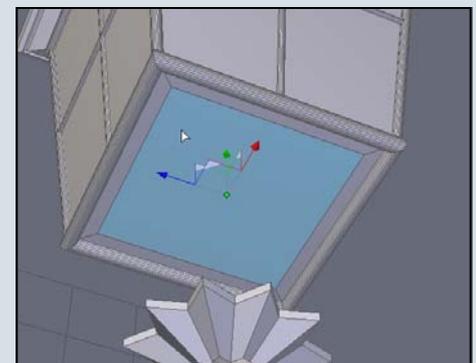


Fig. 069

Die mittlere Fläche selektieren (siehe Bild oben) und dann auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ das Symbol „Extrude surface“ auswählen:

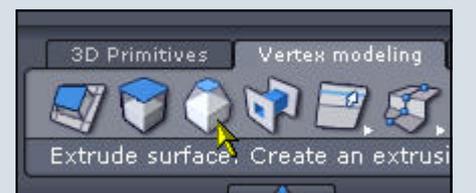


Fig. 070

Die Extrusion in zwei Schritten (also zwei linken Mausklicks an entsprechenden Positionen) durchführen, in etwa so wie im nächsten Bild dargestellt. Nach dem zweiten Mausklick die Aktion bei den „Properties“ durch Anklicken des Buttons „Validate“ abschließen, oder den zweiten Mausklick als Doppelklick ausführen und die Aktion auf diese Weise validieren.

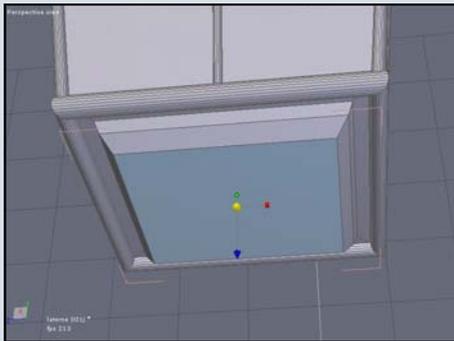


Fig. 071

Falls nötig, die unterste Fläche des nun extrudierten „Bodens“ auswählen und auf der Y-Achse (d.h. mit Hilfe des grünen Pfeils) ein Stück nach unten bewegen, damit der „Boden“ etwas über den unteren Rahmen der „Lampe“ hinausragt, etwa so wie im nächsten Bild.

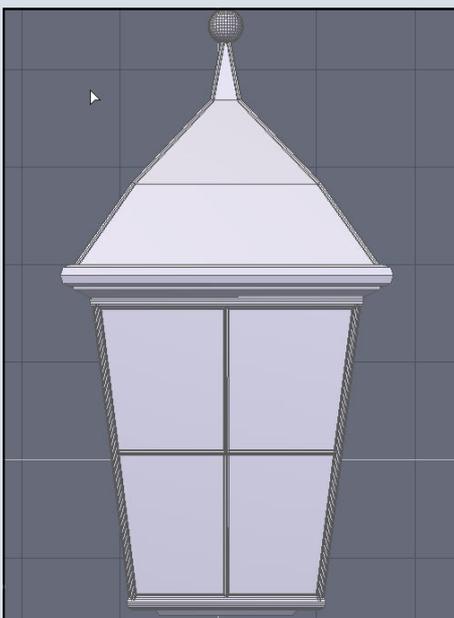


Fig. 072

Hier noch eine Nahaufnahme, die ein bisschen deutlicher ist:



Fig. 073

Wenn Ihr einen Blick in den

„Scene tree“ werft, werdet Ihr feststellen, dass Hexagon den von uns vergebenen Objektnamen „Boden“ nach der Validierung der Extrusion wieder in einen Default-Namen geändert hat. Das lassen wir uns auch hier nicht gefallen und benennen den Default Namen bei den „Properties“ wieder in „Boden“ um. Die Eingabe des Namens wie üblich mit der „Enter“-Taste oder dem „Validate“-Button bestätigen.

Abschließend wählen wir im „Scene tree“ alle Objekte aus, die zur „Lampe“ gehören, also

- „Lampe“
- „Boden“
- „Rahmen Lampe“
- „Gitter“ und
- „Dach“



Fig. 074

Auf dem Karteireiter „Utilities“ klicken wir auf den Button „Group“, um die ausgewählten Objekte zu einer Gruppe zusammenzufassen.



Fig. 075

Schließlich vergeben wir anstelle des für die Gruppe automatisch erzeugten Default-Namens bei

den „Properties“ die Bezeichnung „Lanterne Lampe“ und bestätigen die Eingabe des neuen Namens mit der „Enter“-Taste.



Fig. 076

Die Datei speichern („Strg-S“). Anschließend die Datei über das Menü „File – Save as“ unter einem neuen Namen („Lanterne 001e“) speichern.

### Halterung, Lampeneinsatz und Endmontage

Die „Halterung“ ist der Übergang zwischen dem „Laternenpfahl“ und dem „Boden“ der Lampe. Sie wird aus einer Kugel erstellt, aus der wir in einem einzigen Vorgang vier Flächen extrudieren, die zu den Armen der Halterung werden.

Zunächst einmal erstellen wir die Kugel. Auf dem Karteireiter „3D Primitives“ auf die „Sphere“ klicken:



Fig. 077

Mit der linken Maustaste irgendwo ins Arbeitsfenster klicken, die Maus ziehen, bis die gewünschte Größe erreicht ist (momentan ist diese Größe wieder egal, sie wird gleich noch bei den „Properties“ korrigiert), nochmals mit der linken Maustaste klicken. Rechts im Programmfenster bei den „Properties“ auf den Button „Validate“ klicken, um die Kugel mit den Default-Einstellungen zu erstellen.

(Fig. 078)

In den „Properties“ geben wir nun folgende Werte ein:

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

„Size“: in allen drei Feldern den Wert „2“ eingeben.

Die Eingaben wie üblich mit der „Enter“-Taste oder dem Button „Validate“ bestätigen.

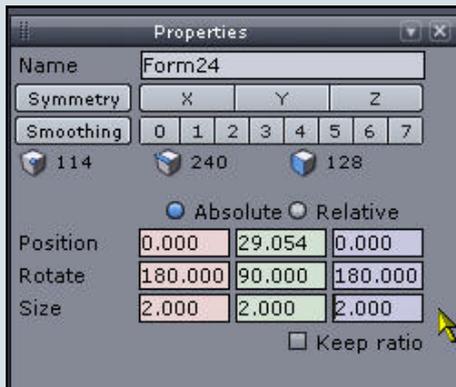


Fig. 079

Im Arbeitsfenster mit der linken Maustaste ein Mal auf den grünen Pfeil (= Y Achse) klicken und die Kugel nach oben verschieben und ungefähr so positionieren, wie im nächsten Bild gezeigt. Nochmals auf die linke Maustaste klicken, um die Kugel an der Position zu fixieren.

(Fig. 080)

In der „Select“-Leiste auf „Select object“ klicken, falls Ihr Euch momentan nicht im Objektauswahl-Modus befindet.



Fig. 081

Bei den nächsten Aktionen (Modellierung der Arme an der Kugel) hatte ich in Hexagon u.a. Anzeigeprobleme und konnte deswegen nicht wie geplant fortfahren. Die einzige Lösung, mit der ich das Problem umgehen konnte war, die Halterung in ei-

ner separaten Datei zu modellieren und hinterher wieder in die Laternendatei einzufügen. Und genau das werden wir jetzt in den nächsten Schritten machen.

Zunächst kopieren wir die bereits positionierte Kugel („Strg-C“). Dann speichern wir unsere Datei „Laternen 001e“ („Strg-S“) und legen eine neue Datei an („Strg-N“). In diese neue Datei fügen wir die Kugel ein („Strg-V“) und Speichern die Datei anschließend unter dem Namen „Halterung 001a“.

Die eingefügte Kugel sollte sich nach dem Einfügen exakt an der Position im Arbeitsfenster befinden, an der wir sie in der ursprünglichen Datei positioniert hatten.

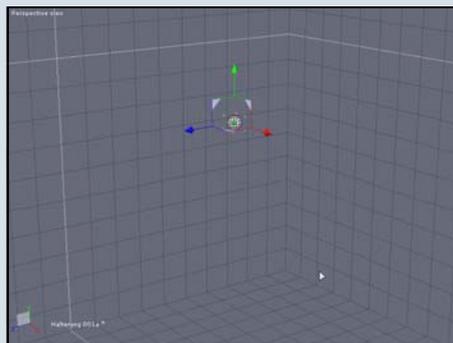


Fig. 082

Als nächstes schalten wir in der „Select“-Leiste auf „Select faces“ um.



Fig. 083

Mit gedrückter „Shift“-Taste und linken Mausklicks wählen wir nun oberhalb der horizontalen Mittellinie der Kugel vier Flächen aus, die in gleichen Abständen voneinander liegen sollten, damit die Arme gleichmäßig verteilt sind. Im folgenden Bild habe ich in die transparente Ansicht umgeschaltet, um die Auswahl der Flächen zu verdeutlichen.

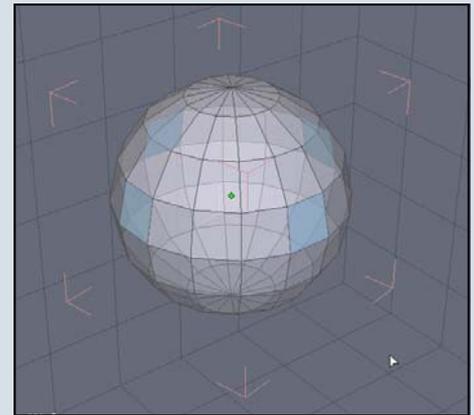


Fig. 084

Jetzt stellen wir die Ansicht so ein, dass wir möglichst rechtwinklig auf die Kugel schauen, so dass wir die Extrusionen besser beurteilen können. Einfacher wäre es hier, in die orthogonale Ansicht umzuschalten, aber bei mir ließ sich die Extrusion in der orthogonalen Ansicht leider nicht wie gewünscht steuern.

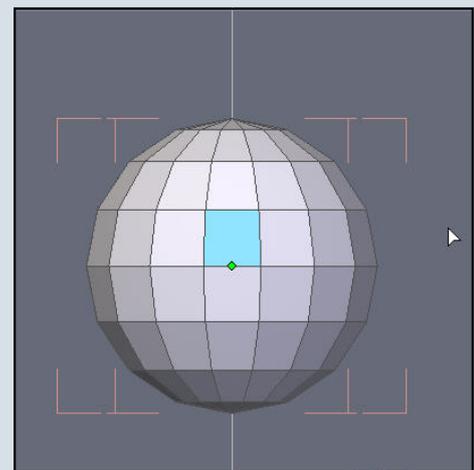


Fig. 085

Auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ klicken wir auf „Extrude surface“,...

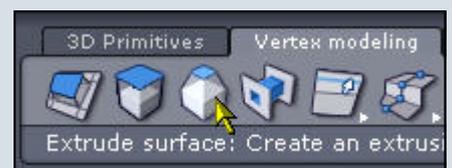


Fig. 086

... schalten rechts im Programmfenster bei den „Properties“ auf „Axial“ um...



Fig. 087

... und extrudieren die ausgewählten Flächen durch Ziehen der Maus ein Stück nach außen:

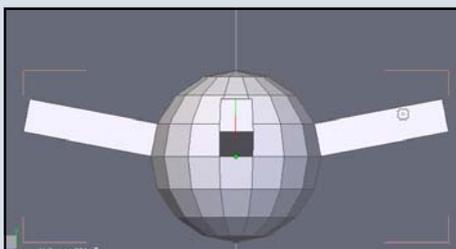


Fig. 088

An der gewünschten Stelle ein Mal mit der linken Maustaste klicken, dann bei den „Properties“ auf „Sweep“ umschalten:

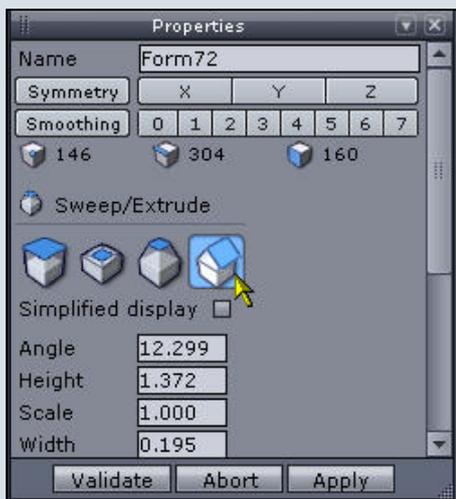


Fig. 089

Mit dem „Sweep“-Tool erzeugen wir in fünf Schritten (für jeden Schritt ein Mausklick an entsprechender Position) die Rundungen der Arme:

(Fig. 090)

In den „Properties“ schalten wir anschließend wieder auf „Axial“ um...

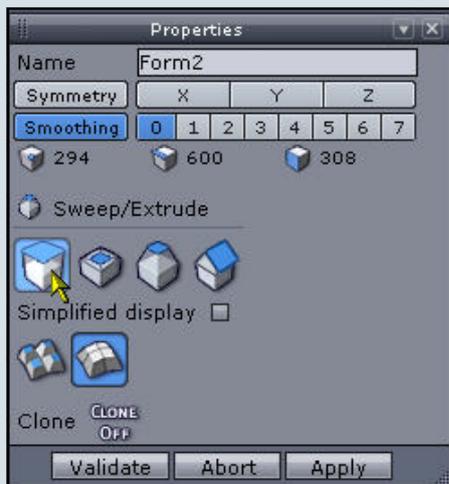


Fig. 091

... und erzeugen eine kleine senkrechte Extrusion, die dazu dient, dass der Übergang von den Armen zu den Auflagen, die wir gleich modellieren, durch eine relativ scharfe Kante definiert wird:

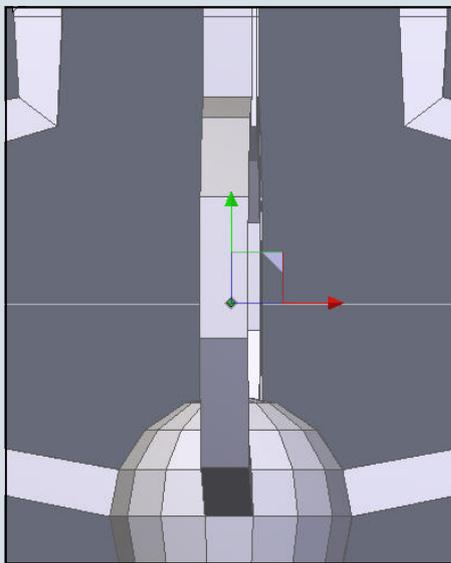


Fig. 092

In den „Properties“ schalten wir nun auf „Extrude“ um...

(Fig. 093)

... und erzeugen mit vier Extrusionen die Auflageflächen der Arme ungefähr in der Form, wie sie im nächsten Bild gezeigt ist. Die

letzte (4.) Extrusion ist wieder ganz klein, so dass nach dem Smoothen eine scharfe Kante mit glatten Auflageflächen erzeugt wird.



Fig. 094

Hier noch eine Nahaufnahme eines der Armenden:

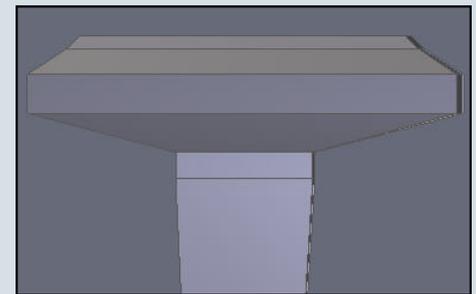


Fig. 095

Um die Extrusion abzuschließen, gibt es die schon mehrmals erwähnten zwei Möglichkeiten:

Die letzte Extrusion nicht mit einem Mausklick, sondern mit einem Doppelklick bestätigen. Die letzte Extrusion mit einem Mausklick bestätigen und dann in den „Properties“ auf den Button „Validate“ klicken.

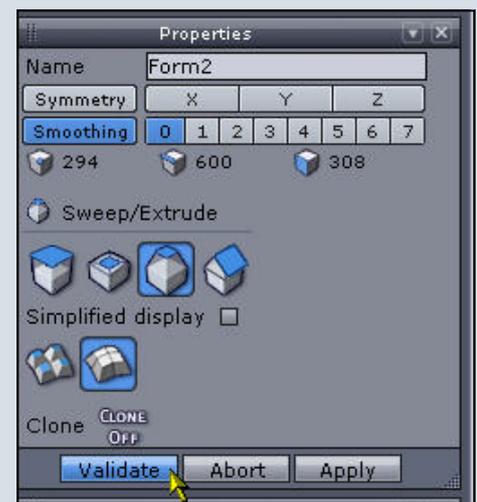


Fig. 096

Und so sieht die Halterung dann ungefähr aus:

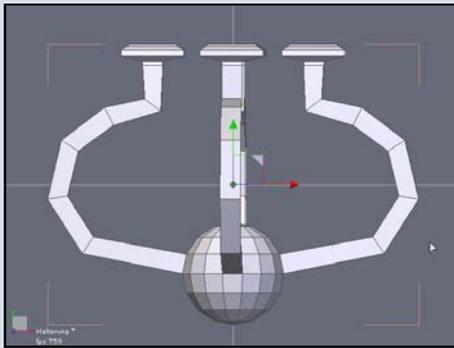


Fig. 097

Wenn Ihr vorab sehen wollt, wie das Objekt geglättet aussieht, müsst Ihr auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ den Button „Increase smoothing“ drei- oder viermal anklicken.



Fig. 098

Dann sieht unsere „Halterung“ so aus:

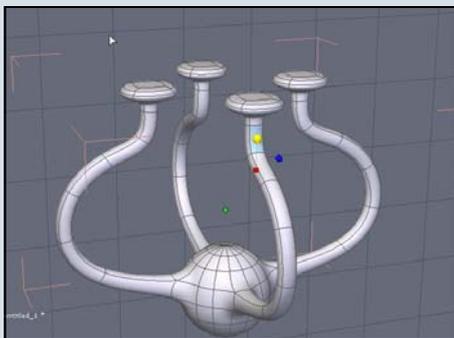


Fig. 099

Bevor wir die „Halterung“ kopieren und in die ursprüngliche Datei einfügen, machen wir die Glättung (Smoothing) wieder rückgängig. Dazu auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ drei- bis viermal auf den Button „Decrease smoothing“ klicken, so dass die „Halterung“ wieder ihre „eckige“ Ausgangsform hat.



Fig. 100

Jetzt in der „Select“-Leiste auf „Select object“ klicken:



Fig. 101

Die „Halterung“ kopieren („Strg-C“), die Datei speichern („Strg-S“) und unsere Datei „Lanterne 001e“ öffnen. Die Kugel für die „Halterung“, die wir hier erzeugt und positioniert hatten, können wir nun markieren und mit der „Entf“-Taste löschen. Anschließend fügen wir unsere komplette „Halterung“ ein („Strg-V“).

Wie Ihr auf dem nächsten Bild sehen könnt, stimmen Position und Größe der „Lampe“ und der „Halterung“ doch noch nicht so ganz, aber das ist relativ schnell korrigiert.

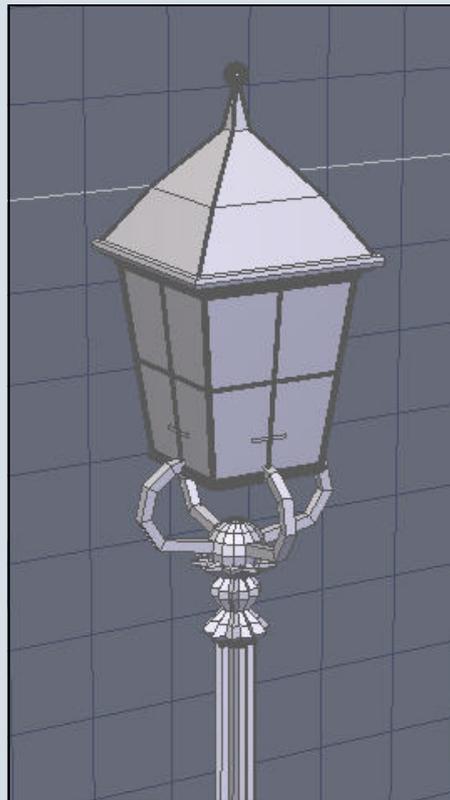


Fig. 102

Am besten verschieben wir die Lampe noch ein kleines Stück nach oben und stellen eine Ansicht wie im nächsten Bild ein, denn wir müssen beurteilen, wie viel wir die „Halterung“ verkleinern müssen, damit die Auflage-

flächen der „Halterung“ auf den „Boden“ der „Lampe“ passen. Wie im folgenden Bild ersichtlich, stehen die Auflageflächen noch über den „Boden“ hinaus.

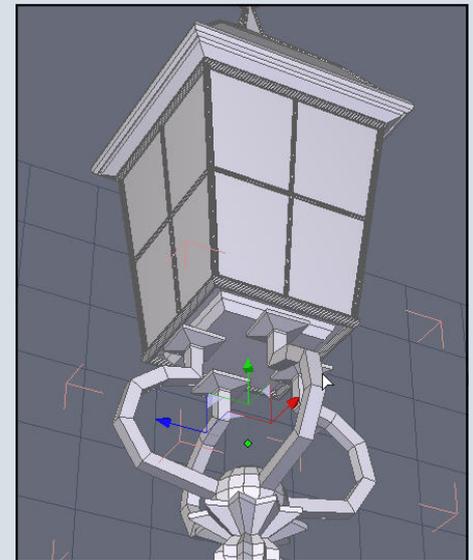


Fig. 103

Die „Halterung“ hat übrigens noch einen Default-Namen, den wir als erstes ändern. Also die Halterung markieren und bei den „Properties“ den Namen „Halterung“ eingeben und die Eingabe wie üblich mit der „Enter“-Taste bestätigen.

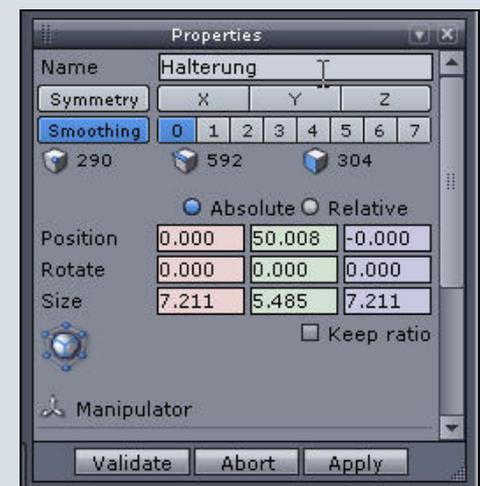


Fig. 104

Als nächstes wählen wir in der „Manipulator“-Leiste den „Scale“ Manipulator aus:



Fig. 105

Anstelle der drei Pfeile des „Translate“-Manipulators treten nun drei Würfel an den entsprechenden Achsenenden des Manipulators sowie ein kleiner gelber Würfel dort, wo sich die Achsen des Manipulators treffen. Im Arbeitsfenster klicken wir mit der linken Maustaste auf den kleinen gelben Würfel, um die „Halterung“ gleichmäßig auf allen Achsen zu skalieren. Also: klicken und halten und die Maus so weit ziehen, bis die Auflageflächen der „Halterung“ auf den Boden der „Lampe“ passen. Am besten ist es, den „Laternenpfahl“ im „Scene tree“ kurz auszublenden und im Arbeitsfenster immer wieder in die Ansicht von unten zu gehen (z.B. mit der Taste „9“ auf dem Nummernblock), in der die Größenverhältnisse von „Halterung“ und Lampenboden am deutlichsten zu sehen sind.



Fig. 106

Hier die Ansicht von unten: (Fig. 107)

Im Bild oben habe ich die „Halterung“ bereits so weit verkleinert, dass die Größe passt. Wir bleiben noch in der Ansicht von unten, um die Arme der „Halterung“ grob an den Ecken der „Lampe“ auszurichten.

Dazu in der „Manipulator“-Leiste den „Rotate“-Manipulator auswählen.



Fig. 108

Im Arbeitsfenster ein Mal auf den grünen Kreis (Y-Achse) klicken, um die Rotation auf diese Achse zu beschränken. Dann die Maus so weit ziehen, bis die Arme der „Halterung“ an den Ecken der „Lampe“ ausgerichtet sind. Wenn die Position in etwa stimmt, nochmals auf die linke Maustaste klicken, um die „Halterung“ zu fixieren.

Hier die Ansicht von unten mit dem grünen Kreis des „Rotate“ Manipulators:

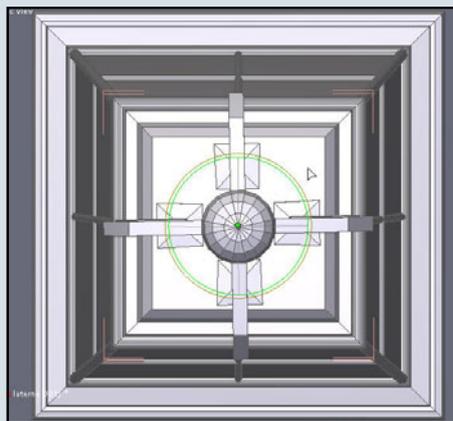


Fig. 109

Und hier die gleiche Ansicht nach der Rotation der „Halterung“:

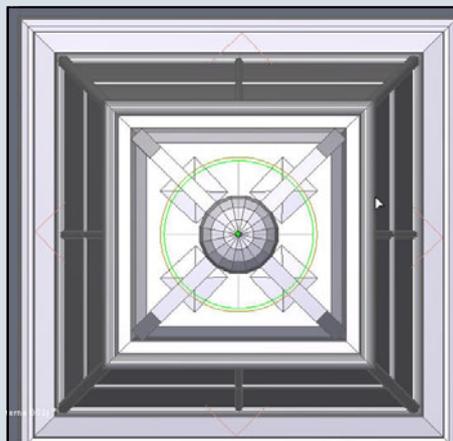


Fig. 110

Im „Scene tree“ machen wir den

„Laternenpfahl“ wieder sichtbar ...



Fig. 111

... und schalten mit der Taste „2“ auf dem Nummernblock in die Ansicht von vorne um.

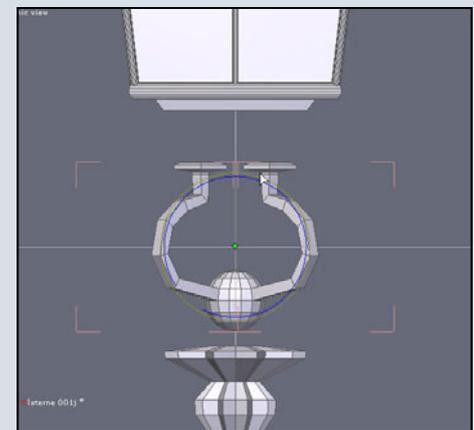


Fig. 112

Wie Ihr sehen könnt, stimmt die Position der „Halterung“ und der „Lampe“ noch nicht, beide müssen ein Stück nach unten verschoben werden.

Um die Position zu korrigieren wählen wir zuerst in der „Manipulator“-Leiste den „Translate“-Manipulator aus.



Fig. 113

Dann wählen wir, sofern sie mittlerweile wieder deselektiert wurde, die „Halterung“ aus, z.B. im „Scene tree“, klicken im Arbeitsfenster ein Mal auf den grünen Pfeil (Y-Achse) und verschieben die „Halterung“ ein Stück nach unten.

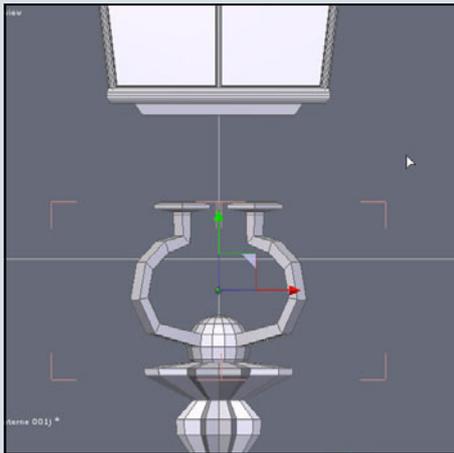


Fig. 114

Den selben Vorgang wiederholen wir für die Lampe:

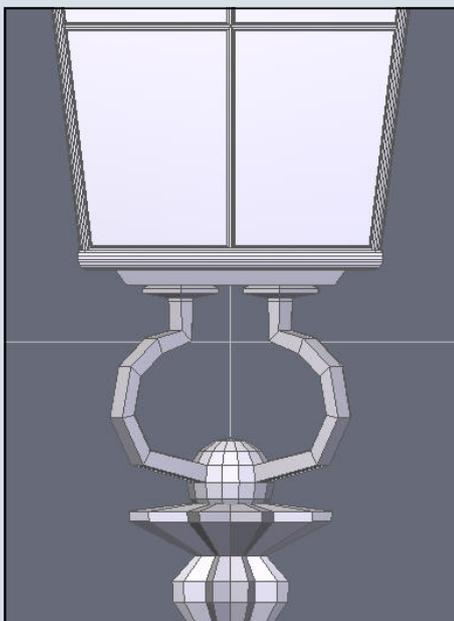


Fig. 115

Wenn die Halterung – hier nur zur Demonstration - geglättet ist, sieht sie so aus:

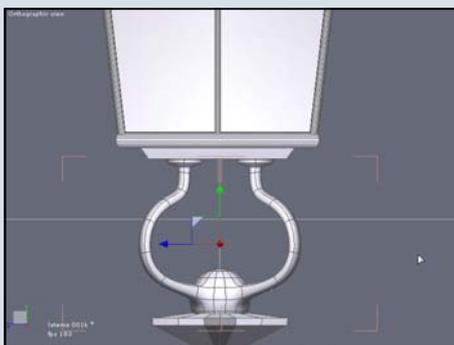


Fig. 116

Auch für die „Halterung“ habe

ich noch einen Ring erstellt, der als Übergang vom „Pfahl-Aufsatz“ zur „Halterung“ dient. Da wir das in diesem Tutorial schon mehrmals geübt haben, erkläre ich es an dieser Stelle nur kurz.

Zuerst habe ich eine Edge an der Kugel der Halterung ausgewählt, mit der „Loop“-Funktion einen Kreis aus ausgewählten Edges erzeugt, diese Edges habe ich dann kopiert und eingefügt und schließlich mit dem „Thickness“ Tool bearbeitet. Als Werte für die „Thickness“ habe ich „0.2“ bei „Value“ und „15“ bei „Num of poi“ eingegeben. Den Ring habe ich dann bei den „Properties“ in „Halterung Ring“ umbenannt. Die folgenden fünf Bilder veranschaulichen diese Schritte.

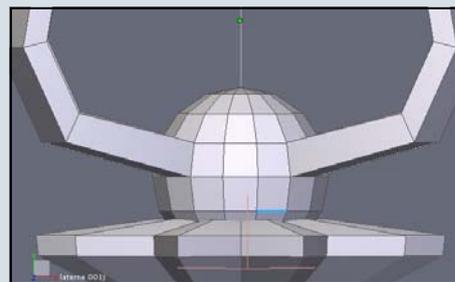


Fig. 117

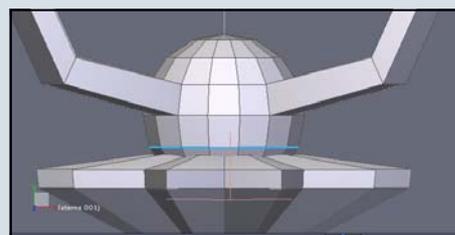


Fig. 118

(Fig. 119)

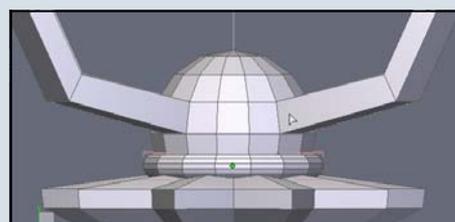


Fig. 120

(Fig. 121)

Schließlich habe ich die die Objekte „Halterung“ und „Halterung

– Ring“ markiert und auf dem Karteireiter „Utilities“ mit dem „Group“-Tool zu einer Gruppe zusammengefaßt, die ich dann bei den „Properties“ in „Laterne Halterung“ umbenannt habe.

Als letztes Detail habe ich ein Objekt mit dem Namen „Lampeneinsatz“ erstellt und positioniert, das als Halter für eine Kerze oder eine Glühbirne dienen könnte, oder aus dem vielleicht einfach nur eine Flamme kommt.

Hier ein paar kleine Hinweise als Hilfestellung:

Gemacht ist der Einsatz aus einem Zylinder mit den Abmessungen 1.3 x 4 x 1.3. Mit „Select edges“ und der „Loop“-Funktion habe ich ein paar der Quersektionen nacheinander ausgewählt und jeweils mit Hilfe des „Scale“-Manipulators etwas vergrößert bzw. verkleinert, um dem Einsatz eine Form zu geben. Schließlich habe ich ihn auf der „Halterung“ positioniert – und ihm in den „Properties“ den Namen „Lampeneinsatz“ gegeben. (Fig. 122)

Bevor wir einzelne Bestandteile der Laterne für den Export smoothen, geben wir dem Glas der „Lampe“ ein wenig Transparenz, damit es auch untexturiert schon ein wenig lebensechter aussieht.

Rechts im Programmfenster wählen wir im „Scene tree“ aus der Gruppe „Laterne Lampe“ das Objekt „Lampe“ aus.

(Fig. 123)

In der „Select“-Leiste wählen wir „Select faces“:



Fig. 124

Mit dem Tastenkürzel „Strg-A“ markieren wir alle Flächen des Objekts „Lampe“.

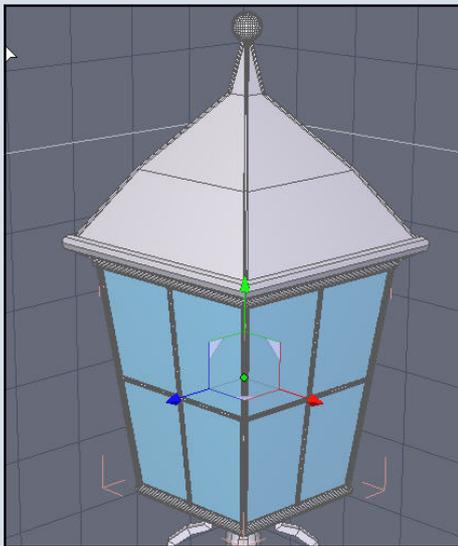


Fig. 125

In der Mitte des linken Randes des Programmfensters befindet sich ein Pfeil, mit dem das „Material“-Menü aufgeklappt werden kann.

(Fig. 126)

(Fig. 127)

Im oberen Bereich mit der Bezeichnung „Material“ klicken wir auf den Button „New“.



Fig. 128

In der Zeile mit der Bezeichnung „Transp.“ schieben wir den Regler nach Rechts, bis in dem Zahlenfeld ein Wert von ca. „0.5“

steht, oder geben diesen Wert manuell in das Feld ein.

Das Ergebnis sieht dann im Arbeitsfenster so aus:

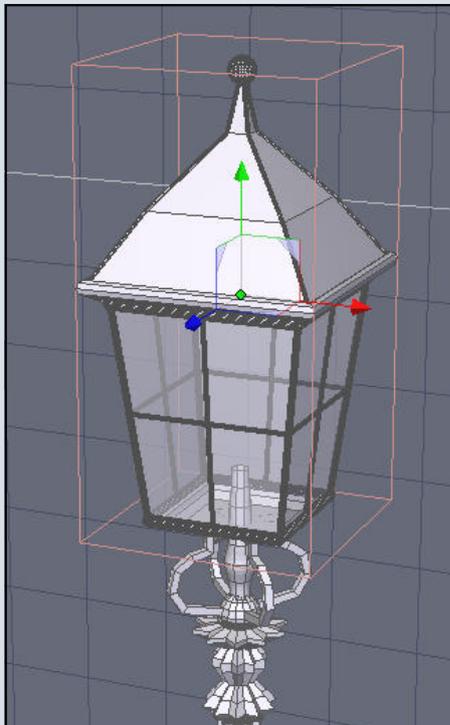


Fig. 129

Nun glätten oder smoothen wir noch einzelne Bestandteile der Laterne. Im folgenden Bild habe ich im „Scene tree“ alle Objekte markiert, die ich – jeweils einzeln, nicht alle zusammen - mit der Smoothing-Funktion bearbeitet habe.

(Fig. 130)

Um ein Objekt zu smoothen, müsst Ihr es erst im „Scene tree“ anklicken und dann auf dem Karteireiter „Vertex modeling“ den Button „Increase smoothing“ einmal oder mehrmals anklicken, je nach dem, wie rund oder glatt das Objekt werden soll.

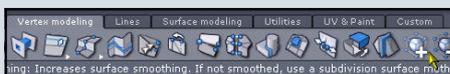


Fig. 131

Im folgenden habe ich die von

mir mit der Smoothing-Funktion geglätteten Bestandteile in einer Liste aufgeführt und angegeben, wie oft ich die diese Funktion auf das jeweilige Objekt angewendet habe.

Gruppe „Laterne Pfahl“:

- „Pfahl“ (2x)
- „Pfahl Aufsatz“ (2x)
- „Ring oben“ (1x)
- „Ring unten“ (1x)

Gruppe „Laterne Halterung“:

- „Halterung“ (3x)
- „Halterung – Ring“ (1x)

„Lampeneinsatz“ (2x)

Als allerletzte Aktion habe ich im „Scene tree“ alle Objekte und Gruppen markiert und dann auf dem Karteireiter „Utilities“ das „Group“-Tool angeklickt, um sie in einer einzigen Gruppe zusammenzufassen. Die resultierende Gruppe habe ich dann bei den „Properties“ in „Laterne“ umgetauft – und die Datei natürlich noch gespeichert.

Unsere „Laterne“ ist jetzt fertig und sieht im „Flat solid“-Modus etwa so aus:

(Fig. 132)

Ich hoffe, dass das Tutorial Spaß gemacht hat und Ihr mit Eurem Modell zufrieden seid. Wer Fragen, Kritik oder Lob anbringen möchte, kann dies gerne im Board tun. Insbesondere bei Fragen werde ich versuchen weiterzuhelfen, so gut ich kann.

Noch ein Tipp zum Export: Für den Export würde ich die endgültige Datei nochmals unter eigenem Namen speichern und vor dem Export der Laterne verschiedene Bestandteile mit der Weld-Funktion verschmelzen, so dass insgesamt nicht mehr als fünf oder sechs einzelne Objekte zum Exportieren übrig bleiben (also z.B. Basis, Pfahl, Lampe, Lampenrahmen, Dach, Halterung). Das hängt aber natürlich

auch davon ab, wie Ihr welche Teile der Laterne in Eurer 3D-Anwendung texturieren wollt.

Eine Reduzierung der Einzelteile ist aber sicher empfehlenswert, ansonsten haben wir in der 3D-Zielanwendung, z.B. Bryce, zum einen sehr viele Objekte, was dann für die Texturierung etwas umständlich ist.

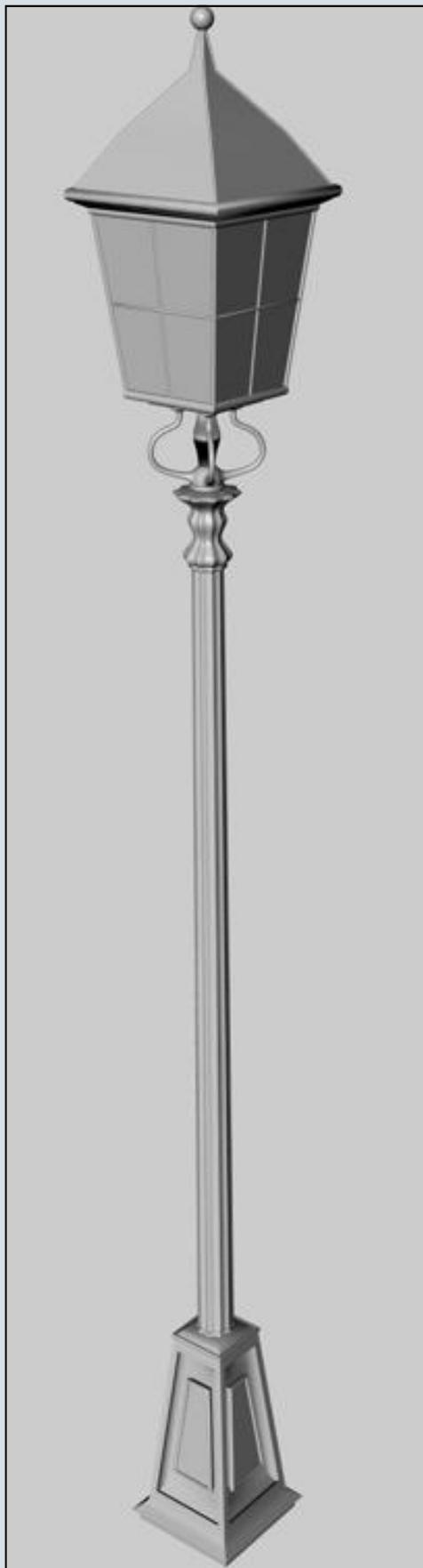
Zum anderen werden die Objekt-namen, die wir vergeben haben, leider nicht immer mit exportiert und erhalten in der Zielanwendung nichts sagende Defaultnamen, so dass es dann unter Umständen auch schwer wird, ein bestimmtes Teil wieder zu finden.

Die oben erwähnte zusätzliche Exportdatei solltet Ihr schon deswegen anlegen, weil die Weld-Funktion nicht mehr rückgängig gemacht werden kann, sobald die Datei gespeichert und geschlossen ist. Wer also in Bezug auf spätere Modifikationen des Modells flexibel bleiben möchte, sollte darauf achten, sein finales Modell nicht einfach zu überschreiben!

Zum Abschluss möchte ich noch zwei Bilder der untexturierten Laterne zeigen, die ich exportiert und als Test in Cinema 4D gerendert habe, da Hexagon ja keine Renderengine hat. Die Transparenz des Glases wurde beim Export aus Hexagon übrigens nicht übernommen, wie Ihr sehen könnt, aber das lässt sich einfach mit entsprechenden Materialien korrigieren. Dafür sieht das Modell insgesamt schon ein wenig mehr aus wie im richtigen 3D-Leben. Die Laterne wurde für diese zwei Bilder exakt mit den weiter oben angegebenen Smoothing-Werten exportiert und das Modell in C4D nicht nochmals nachbearbeitet. Eine möglicherweise notwendige Nachbearbeitung in der Zielanwendung (z.B. zusätzliches Smoothen) hängt aber immer

auch ein bisschen von der jeweiligen Anwendung ab.

(Fig. 133)



Wolfgang Rode  
a.k.a. contrafibbularities  
© 2006

**Anmerkung der Redaktion:**

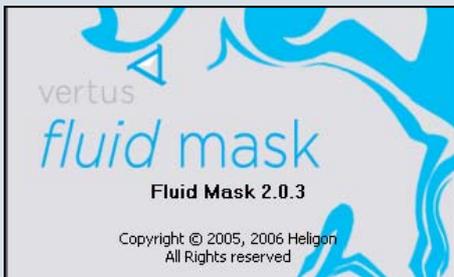
*Beim Layout fielen leider einige Bilder aus dem Rahmen, da sie nicht ins Layout passten. Diese sind mit runden Klammern gekennzeichnet (Fig. 004).*

*Diese sind jedoch im Bonus-Download enthalten, dort findet ihr auch alle anderen Bilder in Originalgröße sowie die Szenen und Texturen.*

# Vertus FluidMask 2

Ein Review von Sascha Hupe

Das Freistellen von Objekten auf Bildern ist oft eine notwendige jedoch zeitraubende Tätigkeit. Insbesondere Adobe Photoshop® CS2 stellt einige Hilfsmittel zur Verfügung, die das Ausschneiden von Objekten erleichtern, jedoch ist nach wie vor viel Geduld und Fingerspitzengefühl gefragt. Hier setzen diverse Plugins an, die den User bei der Maskierung der gewünschten Objekte weitestgehend unterstützen. Ich habe mir einmal ein solches Tool angesehen: Vertus Fluid Mask 2.



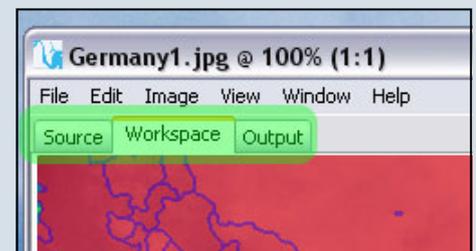
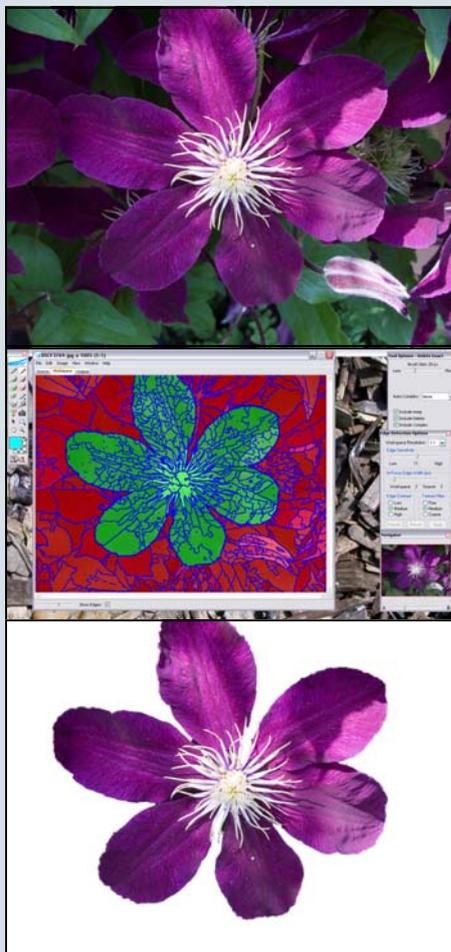
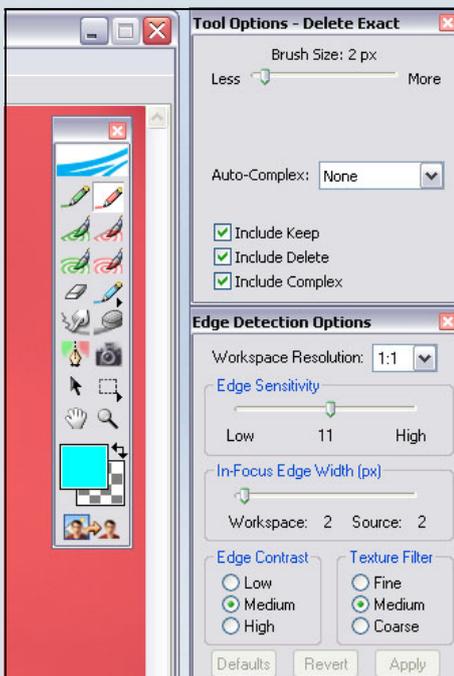
Das Konzept von Fluid Mask ist ebenso simpel wie wirkungsvoll und eine Mischung aus Programmautomatik und User-Interaktion. Das Programm erkennt die Kanten einzelner Objekte in dem zu bearbeitenden

Bild. Mittels verschiedener Einstellungen kann hierbei auf die Bedürfnisse der jeweiligen Vorlage eingegangen werden – ist der Kontrast zwischen Vordergrund hoch oder niedrig? Wie groß sollen die zu erkennenden Objekte sein? Dies kann man beeinflussen. Nach der Kantenerkennung stehen dem User nun Tools zur Verfügung, um die eigentliche Maskierungsarbeit zu leisten. Im Wesentlichen sind dies je 3 Brushes in 3 Maskierungsarten mit denen der User – natürlich unterstützt durch eine Automatik – das Bild in drei Bereiche aufteilt: Delete-Masks, alles was so ausgewählt ist, fällt dem Cut zum Opfer; Keep-

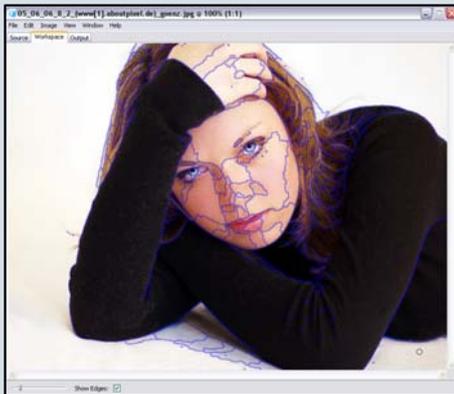
Masks, wie der Name schon sagt, durch diese Maske wird all das abgedeckt, was hinterher auch noch erhalten bleiben soll; und Complex-Masks, diese sorgen dafür, dass es keine harten Schnitt zwischen Hinter- und Vordergrund gibt sondern einen weichen Übergang. Dadurch sind realistische und qualitativ hochwertige Cut-Outs möglich.

Der User muss in der Regel nur eine der Unterschiedlichen Masken definieren, also entweder markieren, was gelöscht werden soll, oder markieren was erhalten bleiben soll. Die Complex-also die Übergangsmaske erzeugt das Programm automatisch. Allerdings stehen alle Möglichkeiten offen, so dass man bei komplexen Cut-Offs, z.B. Haaren, die in der Regel ein Horror für Freistellarbeiten darstellen, durch ein wenig manuelles setzen der unterschiedlichen Masken verblüffende Ergebnisse erzielen kann – und das mit vergleichsweise geringem Zeitaufwand.

Damit man während der Arbeit immer den Überblick behält, bietet Fluid-Mask drei unterschiedliche Fenster in denen man die einzelnen Stadien – Ausgangsbild, Arbeitsbereich und Output –



betrachten kann. Zusätzlich ist jederzeit eine (auch selektive) Vorschau möglich, so dass man das Ergebnis kleiner Änderungen an der Maskierung die man vornimmt leicht nachvollziehen und so ggf. nachkorrigieren kann.



Vertustech bietet auf seiner Homepage einige (Video-) Tutorial die einen guten Einstieg in die Arbeit mit Fluid Mask ermöglichen. Da die Videos aber nur mit Englischer Sprache versehen sind, werden wir euch in einer folgenden Ausgabe der Active-Rendering das ein oder andere Tutorial zu Fluid Mask präsentieren.

Wenn man sich auf der [Homepage von Vertustech](#) exemplarisch

einmal das Video „Hair and Alpha Mask“ anschaut, wird man sicher meine Begeisterung verstehen. Gerade bei Objekten wie Haaren und Bäumen spielt Fluid Mask seine Trümpfe auf Anhieb aus. Der Einstieg und die Bedienung sind dabei ohne das Lesen dicker Handbücher sofort und intuitiv möglich.

Das Plugin ist nur in Englisch erhältlich. Fluid Mask 2 kann über die Seite des Herstellers Vertustech bezogen werden und kostet als Downloadversion regulär 199,00 EUR zzgl. Mehrwertsteuer. Wir haben für die Leser der AR einen kleinen Nachlass ergattern können und so bekommt ihr Fluid Mask 2 [über diesen Link \(Klick\)](#) für 10,- EUR weniger also 189,00 EUR zzgl. Mehrwertsteuer. Auf der [Homepage](#) des Herstellers ist auch eine Demo-Version verfügbar und es besteht die Möglichkeit eine Version von Fluid Mask zu gewinnen.



Fazit:

Die Bedienung ist kinderleicht und nach wenigen Minuten hat man das erste zufrieden stellende Ergebnis erreicht. Sicher, wunder kann auch Fluid Mask nicht vollbringen und wirkliche Profi-Cut-Outs komplizierter Vor-



### Fluid Mask 2

[www.vertustech.com](http://www.vertustech.com)

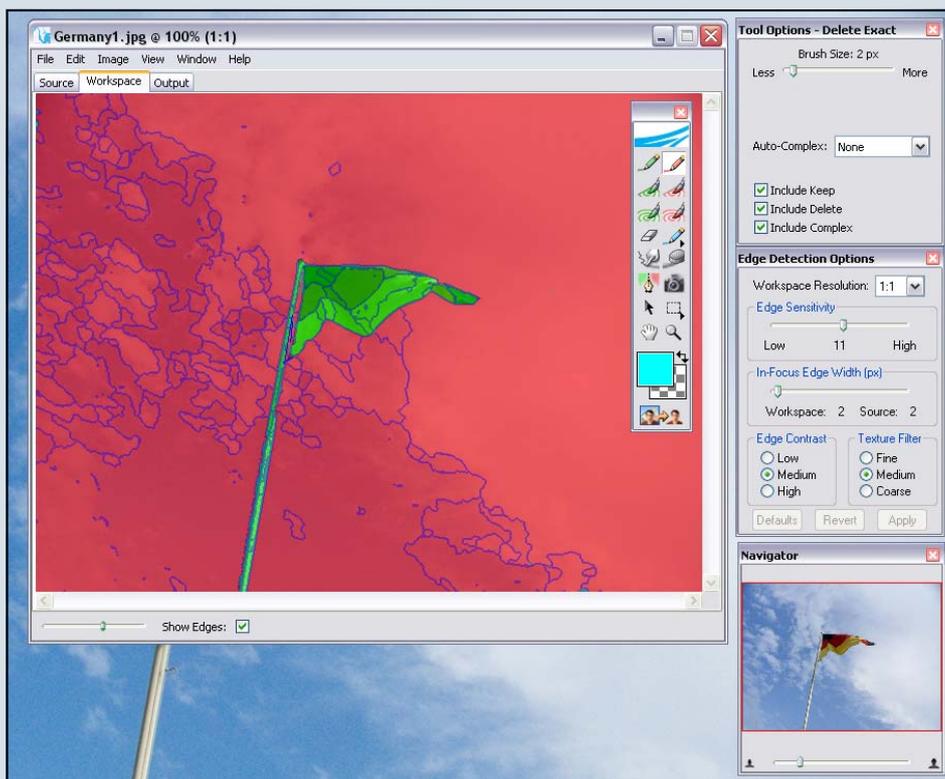
Kategorie: Plugins  
Preis (ca.): 220,— EUR  
Gesamtwertung: 9 / 10

lagen benötigen immer noch Zeit, jedoch sind mit Fluid Mask Ergebnisse erzielbar, die mit Bordmitteln gar nicht oder nur mit immens höherem Aufwand zu erreichen sind. Der Preis ist für ein Plugin zwar kein Pappentstiel, aber wer oft Objekte freistellen muss, für den lohnt sich Fluid Mask in jedem Fall.

Wenn die Videos auf der Vertustech-Homepage nicht überzeugen, der sollte sich mit der Demo-Version selbst ein Bild von der Bedienbarkeit und den Features von Fluid Mask machen.

[DJB]

Bild der Frau von [aboutpixel.de](http://aboutpixel.de).  
Fotograf: [www.goenz.com](http://www.goenz.com)



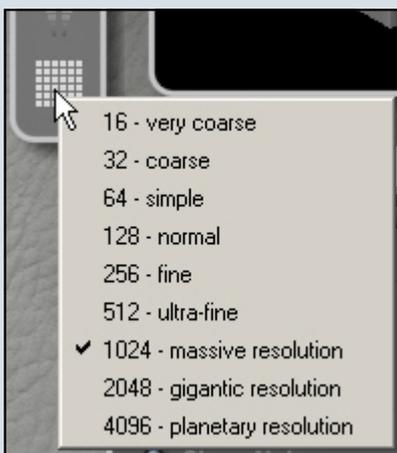
# Ein Weg in Bryce

Ein Tutorial von Sabine „Esha“ Hajostek

**M**it Bryce kann man wunderschöne Landschaften erstellen. Und Wege sind ein wichtiges Gestaltungselement für Landschaftsbilder. Hier möchte ich euch eine Methode zeigen, wie man in Bryce einen ausgetretenen Weg erstellt, der dem Verlauf des Terrains folgt. Zur Feinbearbeitung des Terrains verwende ich Photoshop, es geht aber vermutlich mit vielen anderen Bildbearbeitungsprogrammen auf ähnliche Weise.

## Ein Terrain erstellen

Bryce öffnen und ein Terrain erstellen. Auf das "E" klicken um den Terraineditor zu öffnen. Wenn sich das Terrain im Vordergrund befinden soll, ist es besser, die Auflösung zu erhöhen: Ein Klick auf das Raster-symbol öffnet ein Menü. In meinem Beispiel verwende ich die Auflösung 1024x1024.



Weil mir das zufällig generierte Terrain nicht gefiel, habe ich die Fraktalsfunktion verwendet, um ein schöneres Terrain zu erstellen. Ein Klick auf den Pfeil neben "Fractal" öffnet



net ein Menü. Ich habe die Variante "Rolling Hills" verwendet. Nun auf den blauen Knopf neben "Fractal" klicken, so oft, bis euch das Terrain gefällt.

## Das Terrain in den Photoshop holen

Natürlich kann man auch mit der Malfunktion des Terraineditors einen Weg malen, aber eine Bildbearbeitungssoftware bietet doch viele andere Funktionen, die ich für diesen Zweck gerne nutze. Also hole ich das Bild in den Photoshop:

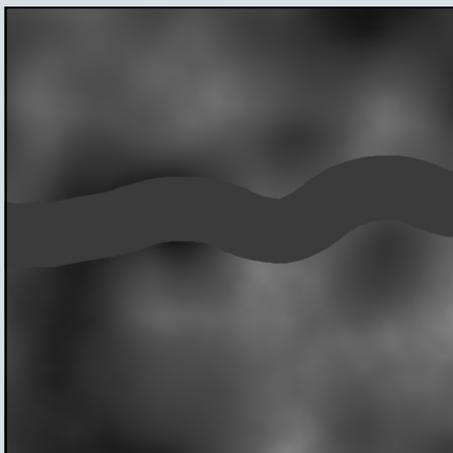
Im Terraineditor Strg-C drücken. Das Graustufenbild des Terrains wird in den Zwischenspeicher kopiert.

Photoshop öffnen, ein neues Dokument anlegen. Üblicherweise erstellt Photoshop die Datei schon mit der richtigen Größe des kopierten Bildes, in meinem Fall eben mit 1024x1024.

Mit Strg-V das Graustufenbild einfügen.

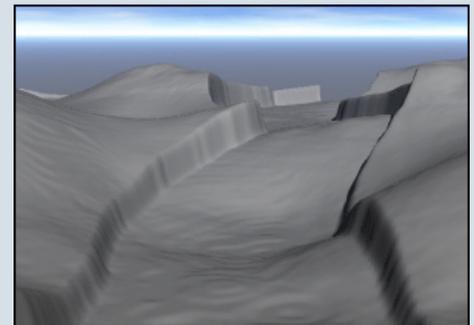
## Den Weg malen

Eine neue Ebene erstellen. Darauf mit dem Buntstiftwerkzeug in einem dunklen Grau (77%) einen Weg malen. Ich wollte einen ziemlich breiten Weg, daher nahm ich eine große Werkzeugspitze.



Der Weg soll den Hügeln und Tälern des Terrains folgen. Daher habe ich die Ebenendeckkraft auf 50% reduziert und den Ebenenmodus auf "Multiplizieren" gestellt.

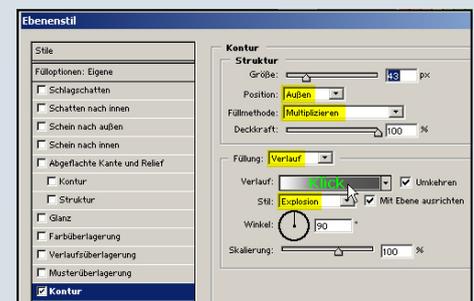
Würde man dieses Graustufenbild nun in Bryce als Terrain verwenden, würde es so aussehen:



In der Realität hat kein natürlicher Weg so scharfe Ränder. Daher wollte ich sie weicher machen.

## Die Ränder abschwächen

Mit einem Doppelklick auf die Ebene in der Ebenenpalette in Photoshop öffnet man das Effektemenü. Ich habe dem Weg eine breite Kontur zugewiesen. Die Kontur hat keine einheitliche Farbe, sondern einen Verlauf.



Wenn man auf das Verlaufs-fenster klickt, kann man den Verlauf bearbeiten:

Die dunkelste Farbe hat denselben Grauton wie der Weg, die hellste Farbe ist Weiß. Dazwischen befindet sich ein mittlerer Grauton, der so verschoben

wird, dass die helleren Töne erst gegen Ende des Verlaufes auftreten. Damit wird bewirkt, dass die Ränder nicht einfach schräg ansteigen, sondern etwas gerundet wirken, wie ein ausgetretener Weg.



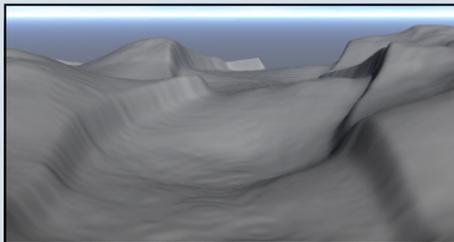
Diese Datei abspeichern.

### Zurück nach Bryce

In Bryce im Terraineditor auf „Picture“ klicken und die Datei als Basisbild für das Terrain laden. Zwei-, dreimal auf "Smoothing" klicken, damit die Übergänge der Graustufen geglättet werden.



Wenn wir das Terrain nun rendern, sieht es so aus:

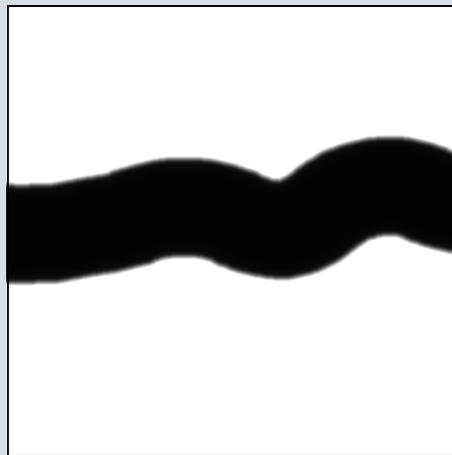


Schon besser!

Aber damit es wirklich realistisch aussieht, braucht ein ausgetretener Weg ein anderes Material als die Wiese ringsherum. Dieser Weg hier ist aber Teil des Terrains und kann kein eigenes Material bekommen. Ich habe dieses Problem mit einem kleinen Trick gelöst:

### Eine Alphamap vorbereiten

Zurück zu Photoshop. Die Ebene mit dem Graustufen-Terrain ausblenden. Die Weg-Ebene wieder auf 100% Deckkraft stellen und zweimal duplizieren. Nun ist der Weg schön schwarz, aber der Verlauf zum Rand hin ist noch sichtbar. (Alternativ dazu hätte ich auch den Weg von Grau auf Schwarz umfärben können, aber dann hätte ich auch die Grautöne des Verlaufes nachjustieren müssen. Die Variante mit dem Kopieren geht schneller.)



Die Datei unter einem neuen Namen speichern.

### Materialien zuweisen

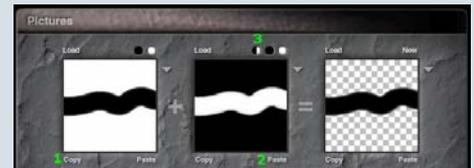
Zurück zu Bryce. Dem Terrain ein passendes Wiesen-Material zuweisen. Das Terrain duplizieren (Strg-D) und den Materialeditor aufrufen. Ein Material für den Weg auswählen.

In einem freien Kanal die blaue Kugel für die Transparenz setzen. Als Modus "Blend Transpa-



renzy" ("Transparentes ausstanzen") wählen. In der entsprechenden Komponente von Textur auf Bild umschalten ("P") und die kleine rosa Kugel darüber anklicken.

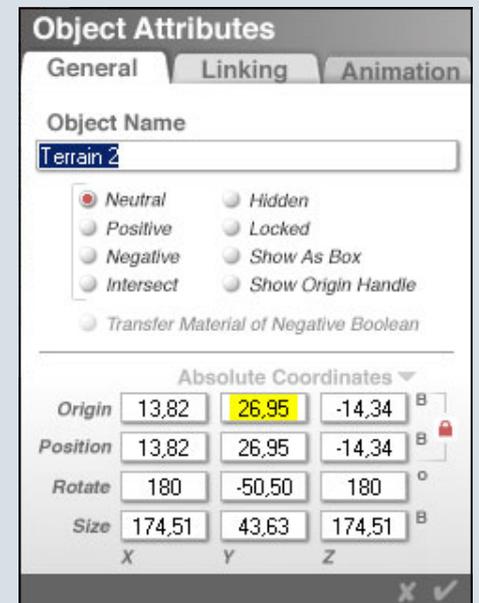
Jetzt öffnet sich der Bildeditor. Auf eines der leeren grauen Kästchen klicken, um ein Bild zu laden. Die vorhin gespeicherte Datei mit dem Weg auswählen. Dann darunter auf "Copy" klicken und unter dem mittleren Feld auf "Paste". Dann auf das schwarz-weiße Symbol über dem mittleren Feld zur Farbumkehr. Im rechten Feld ist das Ergebnis zu sehen: Alles, was hier schwarz ist, nämlich der Weg, wird auch später im gerenderten Bild zu sehen sein. Der Rest des Terrains wird unsichtbar.



Den Bildeditor mit einem Klick auf das Häkchen schließen. Den Materialeditor ebenfalls mit dem Häkchen schließen.

### Das Terrain anheben

Weil sich die beiden Terrains an genau der selben Stelle befinden, ist der Weg noch nicht



sichtbar.  
Das wird jetzt geändert:  
Das Terrain mit dem Wegmaterial muss noch ausgewählt sein.  
Auf das kleine "A" klicken.  
Den y-Wert für die Höhe geringfügig verändern, in meinem Beispiel von 26,93 auf 26,95.

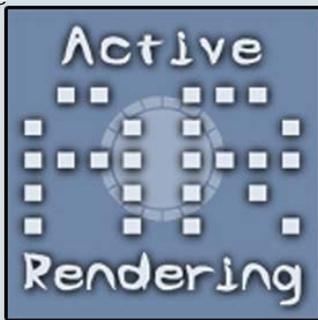
Jetzt ist der Weg beim Rendern sichtbar.

[ESH]

**Anmerkung der Redaktion:**  
Alle Bilder dieses Tutorials sind in voller Größe im Bonus-Download enthalten.



Anzeige



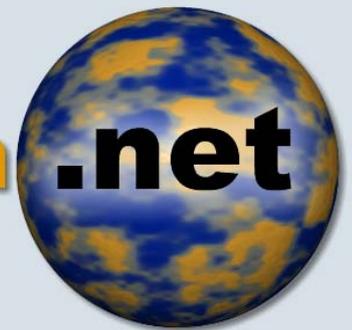
und



werden gehostet von:

**BIS 30.11.2006  
KEINE EINRICHTUNGSGEBÜHR!!!**

**framecom.net**



Warum nicht auch...

**DEINE Bilder  
auf DEINER Homepage  
bei DEINEM neuen Webhoster:**

**www.framecom.net**

# Insider Secrets

C4D Tutorial DVD-Bundle  
Ein Review von Sascha Hupe

In der ActiveRendering Ausgabe 4 habe ich erstmals eine Video-Tutorial DVD unter die Lupe genommen. Video-Tutorials gewinnen immer mehr Einfluss auf dem Lern-Segment. Zwar bevorzugten nach einer aktuellen Umfrage im Board 58% noch das herkömmliche gedruckte Tutorial, aber Video-Tutorials liegen mit 30% an zweiter Stelle und sind im Kommen.

einem Mac vorgesehen sind. Vier daher, dass Teil III (HAIR) aus 2 DVDs besteht. Alle Videos sind ausschließlich basierend auf der Englischen Version von Cinema 4D und mit Englischer Sprache versehen.

Der Aufbau der Kapitel auf den DVDs ist logisch. Nicht alle Teile bauen auf den vorhergehenden auf. So kann man so direkt bei dem Teil einsteigen, der von individuellem Interesse ist. Ebenso ist eine stringente Abarbeitung der Kapitel möglich.

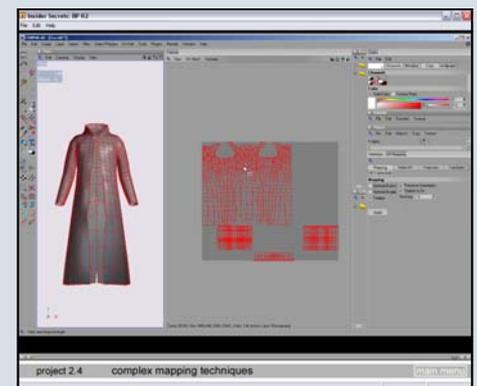


Zu jedem wichtigen Schritt gibt es Szenendateien auf den DVDs, so dass man direkt in das Nachvollziehen einsteigen kann.

Zu den einzelnen Teilen:

### Vol.1 – Bodypaint 2:

In 3 Kapiteln (Interface, UV's und Painting), mit insgesamt 27 Videos in 7 Untergruppen bringt der Tutor die Anwendung von Bodypaint 3D R2 näher.

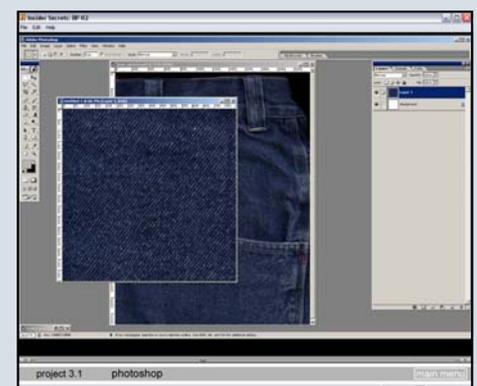
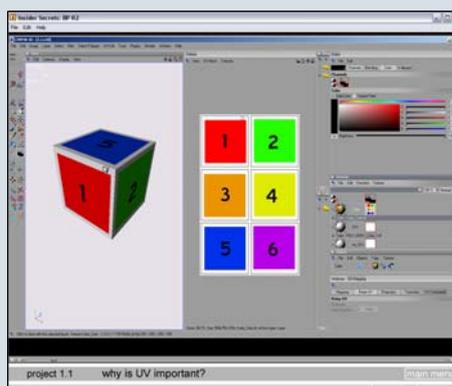


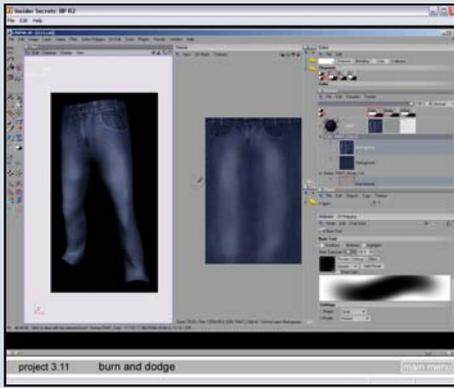
Daher möchte ich mit diesem Review die Vorstellung von Video-Tutorials mit einem Blick auf das „Insider Secrets Bundle“ für Cinema 4D von vital|disclosure - [www.vitaldisclosure.com](http://www.vitaldisclosure.com) (als Teil von Vital Distraction, LLC, [www.vitaldistraction.com](http://www.vitaldistraction.com)), bestehend aus den Einzeltiteln Bodypaint 3D R2, Cloth und HAIR fortsetzen.

Man hat die üblichen Kontrollen zur Verfügung, kann also das Video pausieren und an jede beliebige Stelle springen. Die Videoqualität ist hervorragend (besonders in Teil III). Die Videos liegen in einer Größe von 1024x768 Pixel vor. Die Soundqualität ist stellenweise nicht ganz perfekt ausgepegelt, aber hinnehmbar.

Neben einer allgemeinen Einführung in die Basics werden die verschiedenen Techniken anhand konkreter Beispiele erläutert. Die Bandbreite reicht dabei von der Nutzung der WizardFunktion, über das Mappen komplexer Objekte bis hin zum Texturieren in Bodypaint.

Geliefert wird das Bundle auf 4 DVDs in einer 4-fach DVD Hülle, die ausschließlich zur Wiedergabe auf einem Windows PC oder





Vol.II – Cloth:



Seit der Version 9 hat Cinema eine schöne Cloth-Engine. In 3 Kapiteln (Intro to CLOTH, Creating Garments und Simulation) mit insgesamt 13 Videos in 4 Untergruppen widmet sich vital|disclosure den Funktionen

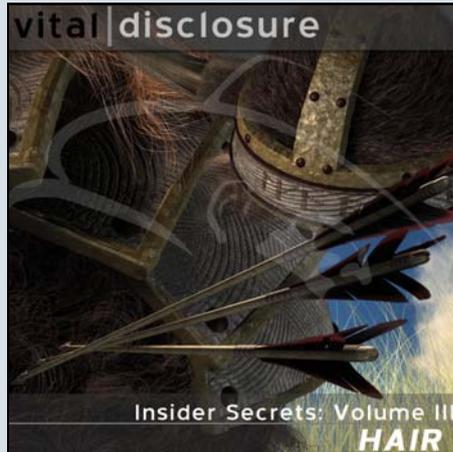


von Cloth.

Neben den generellen Funktionen und dem Tischtuch über Techniken zum Modellieren von Kleidungsstücken bis hin zu Animationen mit dynamischer Kleidung wird eine breite Grundlage an Wissen vermittelt.

Vol.III – HAIR:

Der HAIR-Teil ist so umfang-



reich, dass er auf gleich 2 DVDs daher kommt:

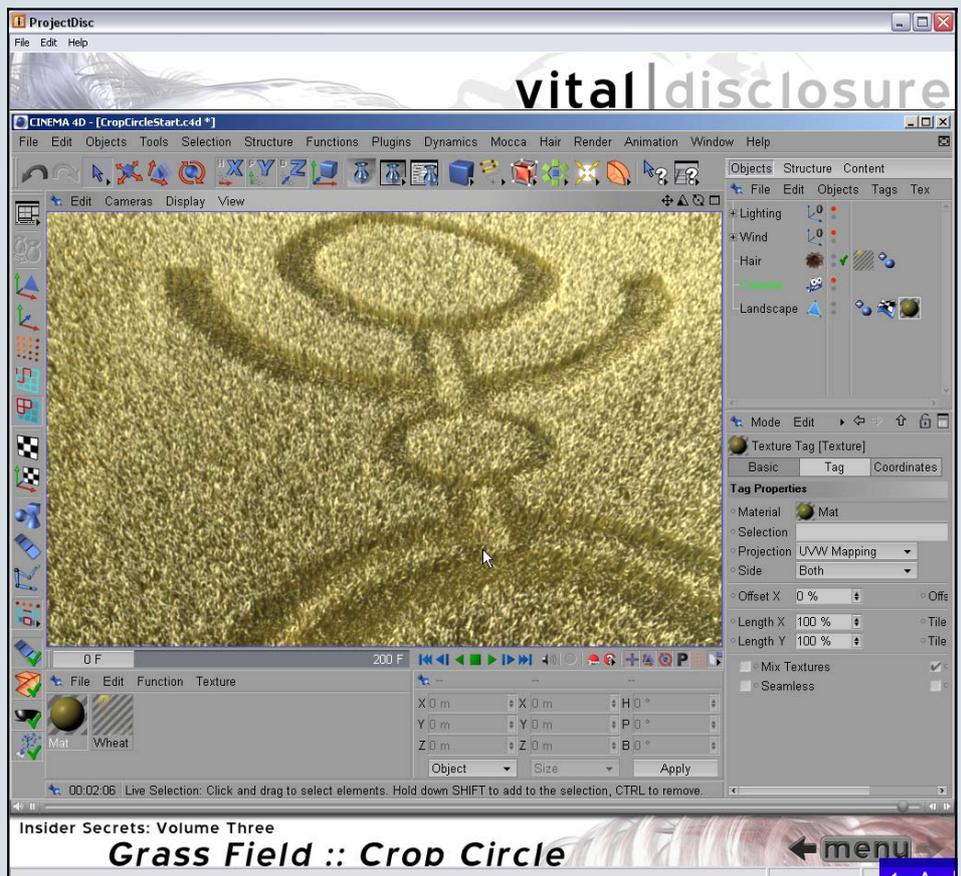
Die erste DVD enthält ein interaktives Handbuch, in dem die einzelnen Funktionen von HAIR in zahlreichen Videos erläutert



werden, ganz wie in einem Handbuch.

Die zweite DVD enthält dann die eigentlichen Tutorials. Anhand verschiedener Projekte werden nahezu alle Features von HAIR in der Praxis angewendet und der User lernt zahlreiche Tipps und Anwendungsmöglichkeiten für die unterschiedlichsten Situationen kennen.

Neben diesem Zuwachs an Content im Vergleich zu den beiden ersten Teilen hat vital|disclosure auch ein neues Hauptmenü spendiert um, dem umfangreichen Inhalt gerecht zu werden. Man merkt, dass der aktuelle





Teil von den gesammelten Erfahrungen der vital-Crew profitiert, es wirkt alles ein Stück professioneller, vom Menü der DVDs bis hin zur Präsentation in den Videos sowie deren Qualität. Wer mit HAIR mehr machen möchte, als ein bisschen Gras und ein paar Standard-Haare, der sollte diese DVD auf jeden Fall auf seine Wunschliste packen.

Das Bundle mit allen drei Themen kostet \$150 zzgl. Versand und ist [im Shop des Herstellers](#) erhältlich. Damit spart man gegenüber den Einzeltiteln \$75. Die in dem Bundle enthaltenen Titel sind einzeln für je \$75 zzgl. Versand erhältlich.

Die [Website von vital|disclosure](#) bietet zu den einzelnen Teilen auch Beispiele und weitere Screenshots. Ferner ein Überblick über die genauen Themen der einzelnen Videos.

Fazit:  
Besonders der letzte Teil, als eines der wenigen verfügbaren Tutorial überhaupt für das HAIR-Modul, ist empfehlenswert. Die Tutorial sind allerdings nur bedingt Anfänger geeignet, wie aber auch der Titel „Insider Secrets“ vermuten lässt. Man sollte sich schon einige Zeit mit Cinema und seinen Funktionen beschäftigt haben, bevor man sich an die Tutorials von vital|disclosure macht. Eine leichte Abwertung den europäischen Markt betreffend erhält das Bundle aufgrund der

nicht immer klaren Aussprache (besonders in Vol.II – Cloth), das geht auch besser. Generell kommen die Tutoren ohne große Umschweife direkt zur Sache, das ist zu begrüßen, allerdings gibt es teilweise auch sehr abrupte Enden eines Videos, so dass man das Gefühl hat, es sollte eigentlich noch etwas kommen, wurde aber abgeschnitten... (z.B. bei „complex mapping“ auf Vol. I). Es wird auch auf Tipps und zusätzliche Verfahrensweisen (z.B. der Texturbearbeitung in Photoshop) eingegangen.

Der Preis ist mit \$50 also rund 40 EUR je Teil im Bundle angemessen. Insgesamt ist das Bundle mit ca. 530 Minuten Video-Training eine runde Sache – vorausgesetzt man ist der Englischen Sprache mächtig. Insider Secrets trifft dabei teilweise zu,

auch wenn keine wirklichen Geheimnisse ans Licht kommen sind doch einige wertvolle Tipps dabei, die von der alltäglichen



Linie abweichen. In der nächsten Ausgabe der AR wird es mehr Reviews zu Video-Tutorials geben: Wir werden die fast schon legendären Video-Tutorials von 3Dfluff unter die Lupe nehmen und widmen uns

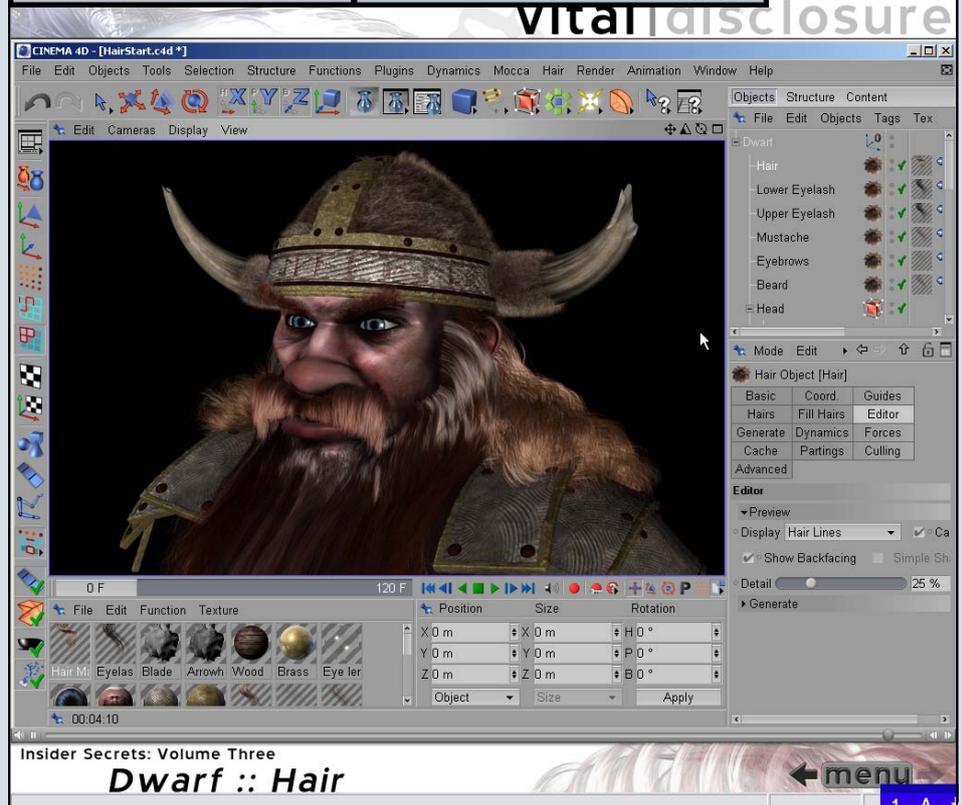


**Insider Secrets Bundle**  
[www.vitaldisclosure.com](http://www.vitaldisclosure.com)

Kategorie: Tutorial  
Preis (ca.): 120,00 EUR  
Gesamtwertung: 8 / 10

Lehrgängen von Total-Training zur Creative Suite 2 von Adobe®.

[DJB]



# Fire in the sky

## Dramatischer Himmel in Bryce 5.5

In diesem Walkthrough erkläre ich Schritt für Schritt die Entstehung meines Projektbildes "Fire in the sky", in dem unter Verwendung eines Realfotos, eines symmetrischen Terrainobjekts (Lattice Object) und eines modifizierten Bryce-Himmels ein ganz interessantes, dramatisch angehauchtes Himmelsbild entstanden ist.

Wer das Bild 1:1 "nachbauen" möchte, wird ziemlich exakt zu meinem Projektbild kommen, wenn er den einzelnen Schritten des Walkthroughs folgt. Wer das nicht möchte, kann gerne alles probieren, was ihm in den Sinn kommt... und wahrscheinlich noch viel schönere Bilder produzieren.

Dieser Walkthrough ist eine nachträgliche Analyse meiner Projektdatei und gibt alle Einstellungen und Schritte wieder, wie sie in der Datei vorhanden sind bzw. wie ich sie rekonstruieren konnte. Nicht alles davon hatte einen Einfluss auf das Endergebnis. Einige Einstellungen sind nicht zwingend notwendig oder sogar überflüssig, aber sie waren halt einfach Teil der Datei.

Das Bild ist durch Herumspielen entstanden und improvisiert. Der Walkthrough soll vor allem als Anreiz und Basis für Eure eigenen Ideen dienen. Sicherlich kann man viele Sachen anders und auch besser machen – ich bin kein Experte, was Bryce betrifft. Insbesondere was die Materialeinstellungen betrifft, solltet Ihr selbst an jedem Hebel drehen und an allen Knöpfen schrauben, um zu sehen, was passiert – genau das habe ich nämlich letztlich auch gemacht. Dabei können ganz nette Sachen entstehen.

Ich habe für das Bild Bryce 5.5 verwendet, es sollte aber zumindest auch mit Corel Bryce 5 bzw. 5.01 machbar sein. Die von mir beigefügte Szene-Datei wird sich allerdings nicht mit Bryce-Versionen öffnen lassen, die älter als Version 5 sind.

Als Hilfe/Anschauungsmaterial für dieses Projekt gibt es im Bonus-Download zur AR alle Dateien und Materialien, die wir brauchen:

"Wolken 1600x1200.jpg":  
Das ist das reale Basisfoto.

"Fire in the sky.bsk":  
Diese Datei beinhaltet den von mir für das Bild verwendeten (selbst erstellten) Preset für den benötigten Bryce-Himmel. Wie man diesen Preset in Bryce importiert, erkläre ich später noch für alle, die das noch nicht können. Vorab nur eines: Bryce hat ja ein paar ziemlich üble Standardhimmel. Ich habe es geschafft, mit meinem Preset noch den schlechtesten davon gut aussehen zu lassen. Aber so absurd die Einstellungen sind, sie werden sich auf das Endergebnis positiv auswirken. Und der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel...

"Fire in the sky.br5":

Für diese Datei, die die renderfertige Endversion des Projekts als Bryce-Datei ("Fire in the sky.br5") enthält, benötigt Ihr ein Packprogramm wie WinZip, WinRar oder ähnliches, und Bryce ab der Version 5.

Zusätzlich findet Ihr im Bonus-Download auch alle Screenshots zum Tutorial in voller Größe.

Das Ergebnis des Projekts wird so aussehen:



Fig. 001

Für ein Bild dieser Art benötigen wir zuallererst ein entsprechend interessantes Realfoto, das sich als Ausgangsmaterial eignet.

Je nach dem, für welche Art von Szene das Foto verwendet werden soll, ist es hilfreich, ein Bild zu suchen, das schon ein paar charakteristische Grundzüge aufweist, die dann mit entsprechenden Mitteln mehr oder weniger verfremdet werden, um zum gewünschten Ergebnis zu kommen. Das Foto "Wolken 1600x1200.jpg" war einfach prädestiniert für dieses Projekt, schaut es Euch einfach mal an und Ihr werdet verstehen, was ich meine.

Wenn möglich, sollte Euer Quellbild eine hohe Auflösung haben, damit erzielt man bessere Ergebnisse. Im vorliegenden Fall war mein Realfoto 1600x1200 Pixel groß.

Damit haben wir auch schon alles, um anzufangen.

Mit Rücksicht auf die weniger Erfahrenen Anwender von Bryce werde ich die einzelnen Schritte mit entsprechenden Screenshots ausführlich und hoffentlich verständlich illustrieren, so dass das Projekt auch für die Anfänger unter uns leicht nachzuvollziehen ist.

Dann legen wir am besten mal

los, bevor mir die ersten Leser einschlafen...

Zunächst erstellt Ihr Euch für das Projekt am besten ein eigenes Verzeichnis im Windows-Explorer. In dieses Verzeichnis kopiert Ihr die Dateien "Wolken 1600x1200.jpg" und "Fire in the sky.bsk", die Ihr im Bonus-Download zur AR findet.

Bryce öffnen. An den Standard-einstellungen, mit denen Bryce aufgerufen wird, müssen wir nichts verändern, also speichern wir die Datei über das Menü "File – Save as" gleich so, wie sie ist, unter einem aussagekräftigen Namen - meine Wahl war "Fire in the sky" - in das von uns soeben erstellte Verzeichnis:

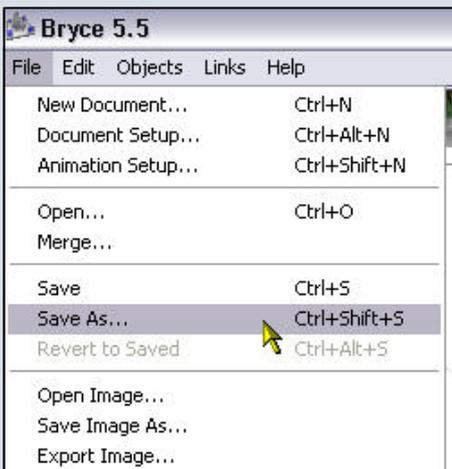


Fig. 002

Das Bild "Wolken 1600x1200.jpg" wird in zweifacher Hinsicht verwendet, nämlich sowohl als Basis (Höhen- bzw. Graustufenbild) für das Himmels-Terrain als auch als 2D-Textur, die als Bild auf das Terrain projiziert wird.

Als Terrain benötigen wir in diesem Fall ein symmetrisches Terrain ("Symmetrical Lattice"), das wir als erstes erstellen und entsprechend vorbereiten.

Im Menü "Create" klicken wir auf das Symbol für "Symmetrical Lattice", um ein entsprechendes symmetrisches Terrain im Ar-

beitsfenster einzufügen.



Fig. 003

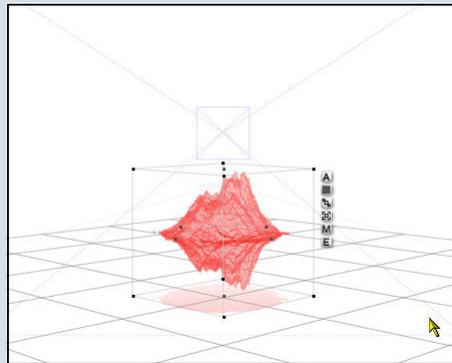


Fig. 004

Dann statten wir dem Terrain-Editor einen Besuch ab. Dazu klickt Ihr auf den Buchstaben "E" rechts neben dem eingefügten Terrain.

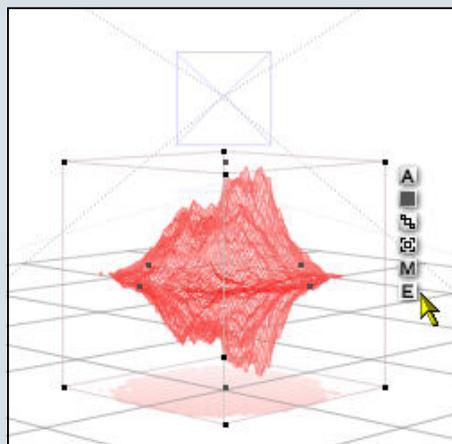


Fig. 005

Im Terrain-Editor aktivieren wir zunächst beim "Terrain Canvas" über den kleinen schwarzen Pfeil rechts oben die Option "Solid". Wird das vergessen, werden wir später auf dem Bildschirm nichts vom Terrain sehen, dieser Punkt ist also entscheidend.

(Fig. 006)

Dann ändern wir die Auflösung des Terrains auf eine detaillier-

tere Einstellung, hier habe ich "1024 – massive resolution" gewählt, ein Kompromiss zwischen Terrain-Qualität und Rechenzeit. Mit einem Klick auf das Gitter-Symbol (siehe nächstes Bild) öffnet Ihr ein Drop-Down-Menü, aus dem die entsprechende Auflösung ausgewählt werden kann.

(Fig. 007)

(Fig. 008)

Bei den "Editing Tools" klicken wir auf den Karteireiter "Pictures".



Fig. 009

Dann laden wir über das Wort "Load" oberhalb des linken Vorschaubildes unser Foto "Wolken 1600x1200", das Ihr zuvor in das von Euch angelegte Projektverzeichnis kopiert habt.

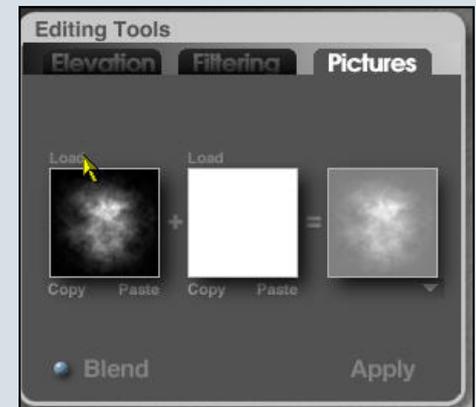


Fig. 010

(Fig. 011)

Jetzt klicken wir unten beim linken Vorschaubild auf "Copy", im mittleren Vorschaubild auf "Paste", wählen über den kleinen Pfeil rechts unten beim dritten Vorschaubild die Option "Blend". Diese Aktionen bestätigen wir mit "Apply" unten rechts bei den "Editing Tools". Diese Schritte sind im folgenden kurz bildlich beschrieben:

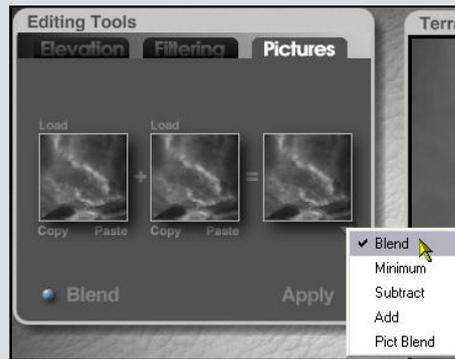


Fig. 015

Klammer kann bei Bedarf ganz einfach über den folgenden Button im "Terrain Canvas" ein- und ausgeblendet werden:



Fig. 019

Damit sind wir im Terrain-Editor schon fertig. Um die von uns vorgenommenen Einstellungen zu behalten, klicken wir rechts unten im Terrain-Editor auf den Haken, um ins Arbeitsfenster zurückzukehren.



Fig. 012



Fig. 016



Fig. 020

So weit, so gut. Allerdings liegt das symmetrische Terrain immer noch unverändert planlos in der Landschaft herum, so können wir das natürlich nicht verwenden.



Fig. 013

Beim "Terrain Canvas" klicken wir auf den unteren Bereich der Klammer rechts vom "Terrain Canvas" und ziehen die Klammer bis ganz nach unten.

Im nächsten Schritt werden wir daher folgende Veränderungen vornehmen: Wir werden das Terrain vergrößern, rotieren und in eine geeignete Position zur Kamera bringen, bevor wir uns im Anschluss mit dem Material-Editor beschäftigen.



Fig. 014



Fig. 017

Um das Terrain zu modifizieren, gehen wir ins Attributes-Menü ("Object Attributes"), das wir durch einen Klick auf das "A" rechts neben unserem Terrain erreichen.

(Fig. 021)

(Fig. 022)

(Fig. 018)

Solltet Ihr die Klammer nicht sehen, dann verzweifelt nicht, mit Bryce ist alles in Ordnung. Diese

In den "Object Attributes" geben wir in die Felder folgende Daten ein:

"Object Name": Himmel  
In diesem Projekt ist der Vergabe eines Objektnamens optional, da dieses Terrain das einzige Objekt ist, das die Szene neben

der Standardebene und der Kamera enthält.

"Rotate": -90/-45/0

Damit rotieren wir das Terrain so, dass es senkrecht zu unserer Hauptkamera (Director's Camera) steht und ersparen uns damit eine Positionierung der Kamera, die komplizierter wäre – ich bin halt einfach faul...

"Size": 1600/1/1200

Die Größe des symmetrischen Terrains habe ich so gewählt, dass sie zum verwendeten Realfoto passt (1600x1200). Die Dicke (Wert "1") kann hier so klein wie möglich gewählt werden. Da wir später ein Volumenmaterial verwenden müssen, damit die Kombination mit dem Bryce-Internen Himmelsmaterial ihre Wirkung zeigt, wird das die Renderzeiten trotz Volumenmaterial auf ein Minimum reduzieren.

Bei Werten für die Dicke kleiner als "1" habe ich übrigens beim Rendern teilweise ganz kleine seltsame Punkte, wahrscheinlich "Lücken" im Terrain, festgestellt. Sollte ein ähnlicher Effekt bei Euch auftreten, müsst Ihr den Wert für diese Dicke einfach etwas höher setzen, damit dieser unschöne Fehler verschwindet.

Hier noch ein Screenshot mit allen gerade beschriebenen Einstellungen:

(Fig. 023)

Kurze Zeit später, zurück im Arbeitsfenster....

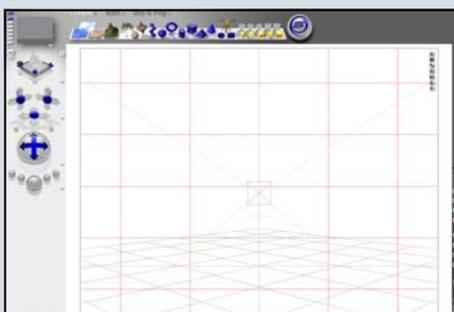


Fig. 024

Uaaahhhhhh... nicht so naah!!

Vielleicht korrigieren wir besser mal die Position des Terrains... Wir werden es erstmal grob ein Stück nach hinten verschieben, um mehr zu erkennen. Letztlich wird das Objekt dann zwar wieder bildschirmfüllend positioniert, aber in jedem Fall ein Stück weiter von uns entfernt sein als im Moment...

Am einfachsten ist es, das Terrain mit dem "Reposition"-Symbol zu verschieben. Dazu klicken wir erst oben im Menü auf "Edit".



Fig. 025

Dann verwenden wir beim "Reposition"-Symbol die Z-Achse...



Fig. 026

und die X-Achse...



Fig. 027

um das Terrain in eine Position etwa wie im folgenden Bild zu bringen:

(Fig. 028)

Schon besser. Ab in den Material-Editor. Dazu rechts vom Terrain auf den Buchstaben "M" klicken.

(Fig. 029)

Im Material-Editor habe ich zunächst die im nachstehenden Bild ersichtlichen Einstellungen verwendet: Im A-Kanal sind im Bereich "Color" die Slots für "Diffuse", "Ambient" und "Transparent" angeklickt. Im Bereich "Value" ist der Slot für "Diffusion" ausgewählt, außerdem habe ich die "Ambience" auf "52,5" eingestellt. Je nach dem, wie dunkel oder hell Euer Bryce-Himmel wird, habt Ihr hier die Möglichkeit, die Helligkeit des Terrains etwas nach oben oder unten zu korrigieren.



Fig. 030

Im vorigen Bild ist rechts oben ein kleiner Pfeil zu sehen, mit dem ein Menü aufgeklappt werden kann.

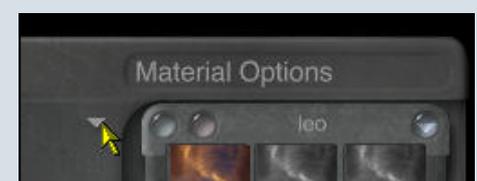


Fig. 031

In diesem Menü klicken wir "Blend Transparency" an.

(Fig. 032)

Im selben Menü (siehe Bild oben) sind standardmäßig die Optionen "Cast Shadows", "Receive Shadows" und "Self Shadows" ausgewählt. Für das vorliegende Projekt spielt es keine wesentliche Rolle, aber je nach Szene

sollte hier zumindest "Cast Shadows" deselektiert werden. Für ein anderes Projekt mit einem realistischeren (nicht ganz so extremen) Himmel, das auch Terrains enthielt, habe ich z.B. alle drei Optionen abgestellt. In meiner Projektdatei ist von diesen Optionen "Receive Shadows" ausgewählt, aber das ist eine der Einstellungen, die hier letztlich keinen Effekt hatten, soweit ich das beurteilen kann.

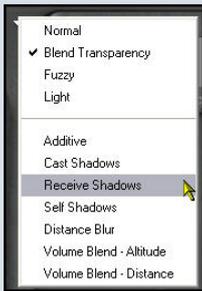


Fig. 033

Zeit, um unser Realfoto auf das Terrain zu mappen... Zunächst klicken wir auf das "P" im A-Textur-Kanal, um Bryce anzukündigen, dass wir ein 2D-Bild verwenden wollen.

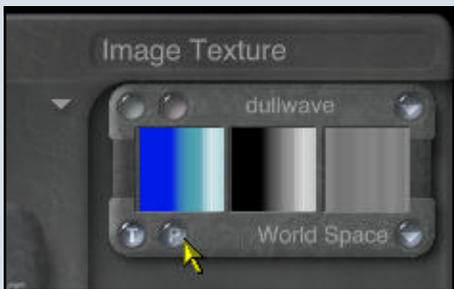


Fig. 034

Mit dem kleinen rosa Button darüber springen wir in den "Texture Source Editor":



Fig. 035

Im Texture Source Editor klicken wir beim linken Vorschaubild auf "Load":



Fig. 036

und laden das Bild "Wolken 1600x1200.jpg" aus dem Verzeichnis, in das wir es ganz zu Anfang kopiert hatten (ich hoffe Ihr wisst noch, wo das ist).



Fig. 037

Nun klicken wir unten am linken Vorschaubild auf "Copy"...



Fig. 038

... und beim zweiten Vorschaubild auf "Paste".



Fig. 039

Die aufpoppende, vollkommen überflüssige Frage, ob wir wirklich sicher sind, dass wir das momentan sichtbare Standardweiß löschen wollen, beantwort-

ten wir selbstsicher mit "Delete".

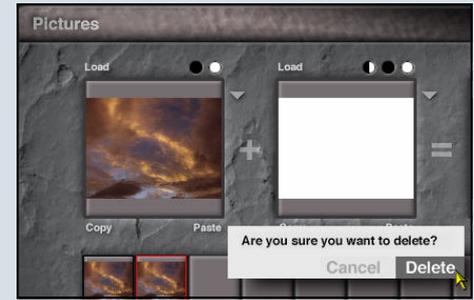


Fig. 040

Das ganze sollte jetzt so aussehen:



Fig. 041

Mit einem Klick auf den Haken unten rechts verabschieden wir uns aus dem "Texture Source Editor".



Fig. 042

Zurück im Materialeditor müssen wir das Mapping der Textur ändern, die Bryce bei 2D-Bildern standardmäßig auf "Parametric" einstellt. Dazu klicken wir auf den kleinen Pfeil rechts (siehe nächstes Bild).



Fig. 043

In dem aufklappenden Menü wählen wir die Option "Object Top" aus.



Fig. 044

Wir gehen jetzt vom Material-Editor wieder in unser Arbeitsfenster zurück und machen kurz ein Testrendering. Das Terrain steckt teilweise noch im Boden, also holen wir es gleich mal komplett ins Freie. Neben dem Terrain klicken wir dazu auf den nach oben zeigenden Pfeil.

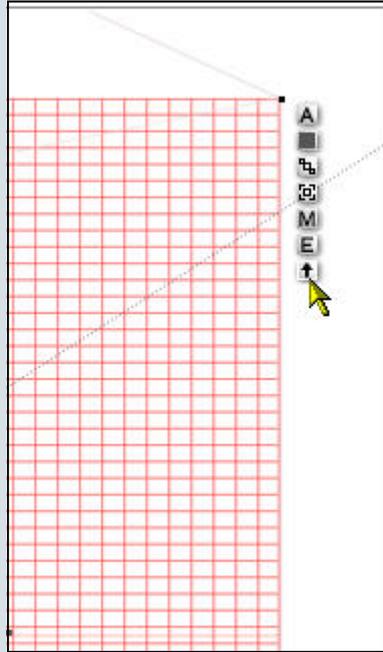


Fig. 045

Anschließend korrigieren wir die Position des Terrains mit Hilfe des "Hand"-Symbols am rechten unteren Rand des Programmbildschirms so, dass es wieder vollständig sichtbar ist.

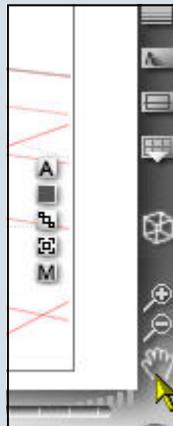


Fig. 046



Fig. 047

Ein Klick auf den Render-Button...



Fig. 048

Das ist ein vielversprechender Anfang, aber noch nicht wirklich perfekt. Also zurück in den Materialeditor. Dazu wieder auf das "M" neben dem Terrain klicken:

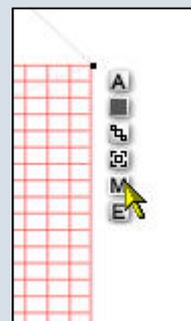


Fig. 049

Hier habe ich jetzt mit dem im folgenden Bild zu sehenden großen runden Button vom "Surface"-Material auf "Volume"-Material umgeschaltet.



Fig. 050

Im Bereich "Volume" (siehe nächstes Bild) habe ich die "Base Density", den "Fuzzy Factor" und "Quality/Speed" jeweils auf den Wert 100 eingestellt. Da das Terrain praktisch keine Dicke hat, können wir hier ruhig in die Vollen greifen. Je nach Objekt sind das allerdings natürlich Horeinstellungen, was die Renderzeiten betrifft.



Fig. 051

Weiter rechts im Material Lab klicken wir wieder auf den kleinen Pfeil, um das Drop-Down-Menü aufzuklappen.



Fig. 052

Im Folgenden sind die ausgewählten Einstellungen aus meiner Projektdatei ersichtlich:



Fig. 053

Testet ruhig selbst, welche Einstellungen Ihr möglicherweise besser oder sinnvoller findet,

man kann da eigentlich nichts falsch machen. Rendert einfach immer wieder mal mit unterschiedlichen Einstellungen, um herauszufinden, was sich Eurer Ansicht nach lohnt. Sobald Ihr fertig seid, bestätigt Ihr die Einstellungen mit einem Klick auf den Haken unten rechts im Material Editor.



Fig. 054

Dies ist der Zeitpunkt, zu dem das große Probieren losgeht. Ich habe hier einfach immer wieder unterschiedliche Bryce-Sky-Presets eingefügt, um die grobe Wirkung auf das Terrain zu testen. Von dem eigentlichen Bryce-Internen Preset, den ich als Basis verwendet habe, ist am Ende nicht viel übrig geblieben, da ich so ziemlich alle Einstellungen geändert habe. Ich weiß auch gar nicht mehr, welcher Bryce-Himmel das war. Jedenfalls sind die programminternen

Sky-Presets immerhin als Ausgangspunkt ganz dienlich.

Um zu den Sky-Presets zu gelangen, klickt Ihr oben im Programmfenster neben "Sky & Fog" auf den kleinen Pfeil.

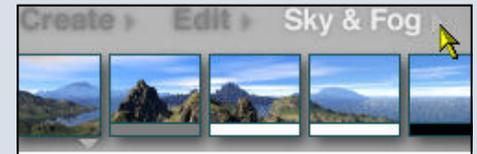


Fig. 055

Aus dem aufklappenden Menü wählt Ihr einfach einen Preset aus, der schön bunt und extrem ist, nur um die Wirkung zu testen. Ich habe – nur als Beispiel – den Preset "Citrus Splurge" gewählt. Möglicherweise ist der bei Euch nicht vorhanden – in dem Fall wählt Ihr einen beliebigen anderen. Wie gesagt, das ist nur zum Testen, wir benötigen hier keinen spezifischen Preset.



Fig. 056

Wie Ihr im Folgenden Bildsehen könnt, hatte "Citrus Splurge" schon eine ziemlich drastische Wirkung, auch wenn diese noch nicht so recht meinen Vorstellungen entspricht:

(Fig. 057)

Hier zum Vergleich noch mal dasselbe Bild mit dem Bryce-Standardhimmel:

(Fig. 058)

Meine Vorgehensweise zu diesem Zeitpunkt war einfach die, dass ich auf der Basis eines grob ausgewählten Bryce-Sky-Presets mit allen möglichen Farben, Schatten, dem Dunst (Haze), Sonnenstand etc. so lange herumprobiert habe, bis ich eine Wirkung erzielt hatte, die mir gefallen hat.

Dabei habe ich im vorliegenden Projekt nur die "Sky & Fog"-Palette benutzt (siehe nächstes Bild, das bereits die Farben und Einstellungen zeigt, wie sie für das Projekt verwendet wurden), war also noch nicht mal im Sky-Lab. Ihr seid hier natürlich auch völlig frei und in den Möglichkeiten nicht eingeschränkt, um ein passendes Resultat zu erzielen, das Euch zusagt. Probiert dazu auch gerne das Sky-Lab aus.

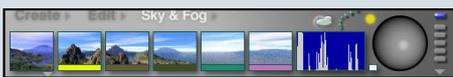


Fig. 059

Um Euch das Nachstellen des vorliegenden Projekts zu erleichtern, habe ich das Ergebnis meiner Spielerei natürlich schon mal als Bryce-Sky exportiert. Diesen (monströs furchtbaren, abartig schlechten, vor kitschigen Farben triefenden) Preset importieren wir in den nächsten Schritten.

Dazu klicken wir wieder neben "Sky & Fog" auf den kleinen Pfeil, um in das Preset-Auswahlmenü zu gelangen.



Fig. 060

Unten in diesem Menü klicken wir auf "Import":



Fig. 061

Jetzt laden wir die Datei "Fire in the sky.bsk", die wir auch ganz zu Anfang in unser angelegtes Projektverzeichnis kopiert hatten. Ihr habt dieses Verzeichnis doch noch wisst auch, wo es sich befindet, nicht wahr? Also, den Preset öffnen...



Fig. 062

... und schon ist er Teil der anderen Bryce-Himmel...

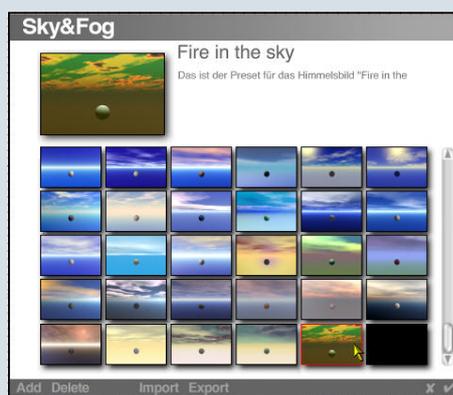


Fig. 063

Für die Projekteinstellungen war es in meinem speziellen Fall noch wichtig, den Dunst ("Haze") ganz abzustellen. Dazu in der "Sky & Fog"-Palette auf das entsprechende Bild klicken und die Maus soweit nach links ziehen, bis der Wert auf Null steht.



Fig. 064

Wieder ein kurzer Testrender... hier könnt Ihr auch noch den ansich inakzeptablen Sky-Preset im Hintergrund sehen, während das eigentliche Terrain genau die Farben hat, die wir haben wollten... So nah liegen Schönheit und blankes Grauen manchmal nebeneinander.



Fig. 065

Schon deswegen, weil so einen Hintergrund keiner wirklich sehen möchte, müssen wir das Terrain abschließend noch bildschirmfüllend platzieren. Geht dazu wieder in die "Edit"-Palette und verwendet einfach nochmals die Z Achse und die X Achse des "Reposition"-Tools, sowie das "Hand" Symbol am unteren rechten Rand des Programmbildschirms. Als kleine Hilfe noch mal ein paar entsprechende Screenshots zur Orientierung:



Fig. 066



Fig. 067

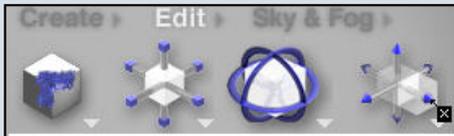


Fig. 068

(Fig. 069)

Unter "File – Document setup" habe ich dann die Auflösung auf 1024x768 und das Antialiasing auf "Normal" eingestellt, also nichts Besonderes...

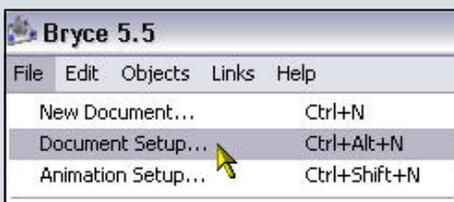


Fig. 070

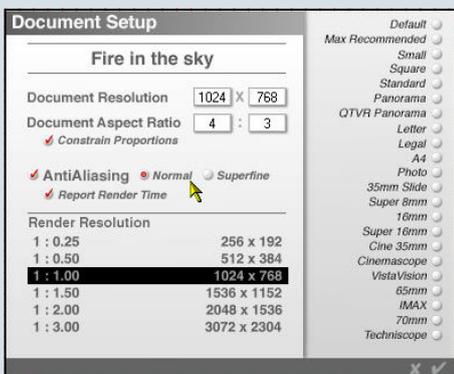


Fig. 071

... und mit einem Klick auf den am meisten abgenutzten Bryce-Button (ja, ich meine den Render-Button) das endgültige Bild gerendert:



Fig. 072

Ich glaube, das Beste an diesem Bild ist, dass man nicht mehr sehen muss, welches farbige Grauen hinter der schönen Fassade tobt.

Ich hoffe, dass dieser Walkthrough einigermaßen verständlich war, ein bisschen Spaß gemacht hat und vielleicht sogar den einen oder anderen inspiriert.

Wie üblich könnt Ihr gerne Lob und Kritik zu diesem Artikel im Board posten. Über Feedback würde ich mich sehr freuen. Ich bin jedenfalls gespannt, ob Ihr Euch durch dieses Projekt zu ähnlichen Bildern hinreißen lasst...

Hier ist übrigens noch eine etwas düsterere Variante, die ich mit anderen Voreinstellungen/Farben eines modifizierten Himmels-Presets gemacht habe und die mir auch ganz gut gefallen hat. Fragt mich lieber nicht, wie es dahinter aussieht.

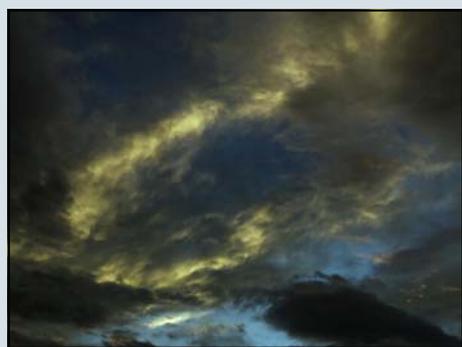


Fig. 073

© 2006  
Wolfgang Rode  
a.k.a. contrafibbularities

**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. 006). Diese sind jedoch im Bonus-Download enthalten, dort findet ihr auch alle anderen Bilder in Originalgröße sowie die Szenen und Texturen.*

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

werbung@activerendering.de

Zielgerichtete  
Werbung,  
preiswert in  
der AR!

Active  
Rendering

# Adobe® Creative Suite® 2 Premium

Ein Review von Sascha Hupe

Adobe® ([www.adobe.de](http://www.adobe.de)) bietet mittlerweile eine erstaunliche und umfangreiche Palette an hochwertigen Programmen für die multimediale Datenbearbeitung, gleich ob Bild- und Videobearbeitung, Flash- und HTML Gestaltung oder Design- und Publishing-Sektor. Für dieses Review habe ich mir die Adobe® Creative Suite® 2 Premium als Teil der Adobe® Creative Suite®-Familie einmal näher angeschaut. Es handelt sich dabei um ein Programm-Bundle aus folgenden Softwaretiteln: Adobe Photoshop® CS2, Adobe Illustrator® CS2, Adobe InDesign® CS2, Adobe GoLive® CS2, Adobe Acrobat® 7 Professional, Version Cue CS2, Adobe Bridge sowie Adobe Stock Photos.

Seit kurzem gibt es die Creative Suite® 2 Premium aktualisiert in der Version 2.3 (Auslieferung voraussichtlich ab Mitte November) welche nun Adobe Acrobat® 8 Professional anstatt der 7er-Version sowie zusätzlich Dreamweaver 8 enthält. Für Besitzer der Creative Suite® 2 Premium wie der, die Grundlage dieses Reviews war, ist ein Upgrade für 228,69 EUR im Adobe-Web-Shop zu haben.

Wer aber nun denkt, es handle sich bei der Suite nur um die Zusammenstellung einzelner Programme, die aufgrund des gemeinsamen Erwerbs einen Preisvorteil gegenüber den Einzelkauf bieten, der irrt gewaltig. Die Creative Suite® 2 Premium ist vielmehr eine vollständige kreative Produktionsumgebung für Designer und die Ausgabe der Ergebnisse in Print- und Onlinemedien. Die einzelnen Komponenten harmonisieren dabei auf effiziente Weise und die Highlights Adobe® Bridge und Version

Cue® CS2 sorgen für den erforderlichen Abgleich die Versionskontrolle. Bridge ist die „Brücke“ zwischen allen Komponenten der Suite und basiert auf dem Prinzip des Datei-Browsers, der mit Adobe Photoshop 7.0 eingeführt wurde. Es ermöglicht zentralen Zugriff auf die Projektdateien, Anwendungen und Einstellungen der Suite, damit wird projektbezogenes Arbeiten mit den verschiedenen Programmen der Suite fast zum Kinderspiel! Version Cue hilft, den Überblick Verschiedener Version eines Dokuments zu behalten.

Deliefert wird die Suite auf insgesamt 6 CDs (4 Install- und 2 „Resources and Extras“ CDs) in einer entsprechenden Hülle, einem Video-Workshop mit über 60 Minuten Schulungsmaterial von TotalTraining auf einer extra CD ([www.totaltraining.com](http://www.totaltraining.com) – lest in der nächsten Ausgabe der AR ein Review zum umfangreichen Total Training Standard Bundle Adobe Creative Suite 2 mit über 55 Stunden Videotraining auf 7 DVDs) und einem gedruckten, 110-Seitigen „Design-Handbuch“. Letzteres bietet allerdings lediglich einen generellen Überblick über die wichtigsten Funktionen anhand von konkreten Beispielen, z.B. dem Entwerfen eines CD-Covers mittels Photoshop und Illustrator. Eine vollständige Hilfe und Übersicht der einzelnen Programmfunktionen

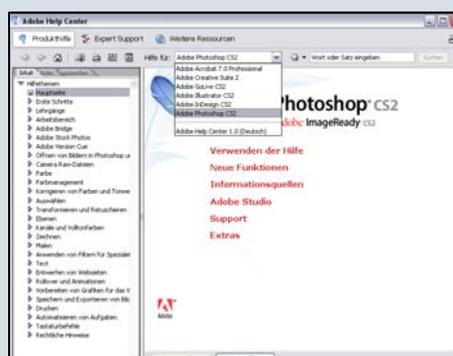


nen bietet dann das Adobe Help-Center, das nicht nur offline Zugriff auf Hilfedateien ermöglicht, sondern auch Online-Ressourcen zur Hilfestellung heranzieht. Schließlich sind auch noch die Handbücher zu den einzelnen Programmen mit über 2800 Seiten im PDF-Format vorhanden.

Die Installation aller Komponenten erforderte ca. 3,45 GB Plattenplatz. Die Installation benötigte auf meinem Rechner rund 17 Minuten (inkl. dem Wechseln der Installations-CDs).



Die Produktaktivierung über das Internet sowie die Registrierung ging sehr schnell von statten. Die Aktivierung ist erforderlich, da die Suite ansonsten nach 30 Tagen seine Funktion verliert. Die Registrierung ist optional, lohnt sich aber insofern, als man neben einem kleinen „Geschenk“ – bei meiner Registrierung war es die Freischaltung von weiteren Bonus-Lektionen auf der Tutorial-CD oder die Schriftart GaramondPremierPro – auch weitere Informationen und Vorzüge auf den Internetseiten von Adobe erhält. Direkt nach der Installation hat man die Möglichkeit über den Adobe Updater alle installierten Programme auf den

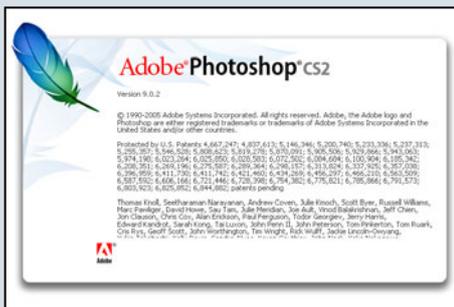


neuesten Stand bringen zu lassen – ebenfalls schnell und unkompliziert, so ist gewährleistet, dass man seine Versionen auf dem aktuellsten Stand hält.



Werfen wir nun noch einen kurzen Blick auf die Einzelkomponenten.

Zunächst **Adobe Photoshop® CS2**. CS2 entspricht dabei der tatsächlichen Version 9.

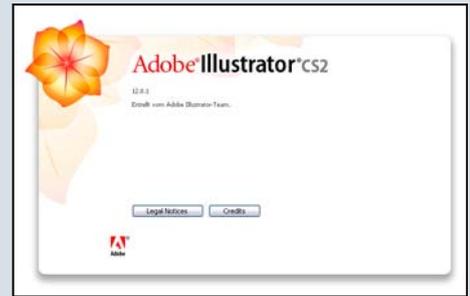


Photoshop® 7 war die letzte Version von Photoshop, die ihre Versionsnummer trug. Nach der Version 8 = CS folgte nun Version 9 = CS2. Zu diesem Programm, das seit Jahren in seinen Versionen quasi den Standard für professionelle Bildbearbeitung darstellt, braucht man eigentlich nicht viele Worte zu verlieren. Wer es wirklich noch nicht kennt, der sollte mit der Testver-



sion einen Blick riskieren. Alles macht einen sehr durchdachten Eindruck und trotz der Vielzahl an Funktionen leidet die Übersichtlichkeit nicht. Hervorgehoben seien ein paar der Features, die neu in der Version CS2 sind. Da wäre das Fluchtpunkt-Werkzeug mit dem man Bildelemente hinzufügen, kopieren, klonen kann, die sich automatisch an die Perspektive der vorhandenen Objekte anpassen. Oder auch die überarbeitete Camera Raw-Funktion zur Verarbeitung von Kamera-Rohdaten, oder der Sofortreparatur-Pinsel welcher schnelle, effiziente Retusche von Staub, Kratzern und anderen kleinen Mängeln auf Fotos erlaubt. Dann wäre da noch die Verkrümmungs-Funktion, mit der man dimensionale Effekte erzielen kann, indem man ein Bild mit dem Befehl dehnt, verzieht und biegt oder um eine beliebige Form herum verkrümmt, ganz 3D-Mapping-like. Weiteres Highlight sind die so genannten Smart Objekte. Man kann Änderungen an eingebetteten Vektor- und Pixeldaten vornehmen, ohne dass die Editierbarkeit des Ursprungsobjektes leidet. Die eben erwähnten Funktionen stellen nur einen Bruchteil der Möglichkeiten dar und können nur erahnen lassen, wie umfangreich die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten sind. Es gibt einfach so viele Kleinigkeiten, die einem die digitale Bildbearbeitung vereinfachen, dass man die jahrelange Erfahrung von Praktikern spürt, die in die Umsetzung des Programms eingeflossen sind. Nähere Informationen zu den Programmfeatures gibt es auf der [Adobe Homepage \(klick\)](#).

**Adobe Illustrator® CS2** (= Version 12) ist das nächste Programm in der Suite. Es ist das Vektorgrafikprogramm von Adobe®. Vektorgrafiken können im Gegensatz zu Pixel- bzw. Rastergrafiken (Bitmapbilder) ohne Qualitätsverlust stufenlos skaliert und verzerrt werden. Bei



Vektorgrafiken, die aus Linien, Kreisen und Polygonen zusammengesetzt sind, bleiben die Eigenschaften einzelner Linien, Kurven oder Flächen erhalten und können auch nachträglich noch verändert werden.



Neben zahlreichen Tools zur Erstellung von eigenen Grafiken ist die Umwandlung von Fotos, Scans und anderen Bitmap-Bildern in editierbare und skalierbare Vektorpfade ein Hauptanwendungsgebiet von Vektorgrafikprogrammen. Illustrator® hat in der vorliegenden Version hierfür die Funktion „Interaktiv abpausen“, mit der die Live-Umwandlung von Bitmaps in Vektorbilder fast zum Kinderspiel wird.

Auch die neue Funktion „Interaktiv malen“ erleichtert die Arbeit enorm. Man kann nun Vektorgrafiken intuitiver zeichnen, da Lücken, die sich sonst



auf die Anwendung von Flächen und Konturen auswirken würden, automatisch erkannt und korrigiert werden.

Das Programm bietet auch eine große Unterstützung für Wacom-Grafiktablets, wie druckempfindliche Spitze und Radiergummi, Seitentasten, drehbare Schafte und große filzstiftähnliche Spitze. Illustrator® CS2 verfügt über integrierte Unterstützung des Wacom Intuos3-Grafiktablets, welches wir in dieser Ausgabe ebenfalls im Review haben (siehe [ab Seite 11](#)). Nähere Informationen zu den Programmfeatures gibt es auf der [Adobe Homepage \(klick\)](#). Auch bei Illustrator® gilt: Selber testen und staunen!

**Adobe InDesign® CS2** (= Version 4) ist ein professionelles



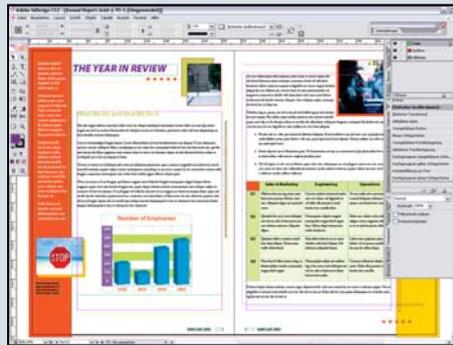
Desktop-Publishing-Programm, welches neben dem Einsatz in der Zeitungs- und Zeitschriftenproduktion optimal für das Gestalten und Layouten von Prospekten, Broschüren, Katalogen, Falbblättern, Plakaten, interaktiven Bildschirmpräsentationen und dergleichen mehr geeignet ist.

Die Features reichen hier von Tools wie der Unterstützung für Photoshop®- und PDF-Ebenen mit der man einfach verschiede-



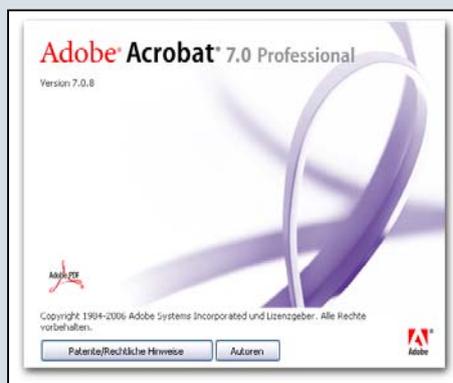
ne Designs ausprobieren und mit einem Klick wechseln kann bis hin zu Objektstilen, die Attribute wie Flächen, Kontur, Schlag Schatten, Textrahmen u. v. m. enthalten können.

Auch von InDesign® ist eine 30-Tage-Testversion erhältlich, also nur zu!



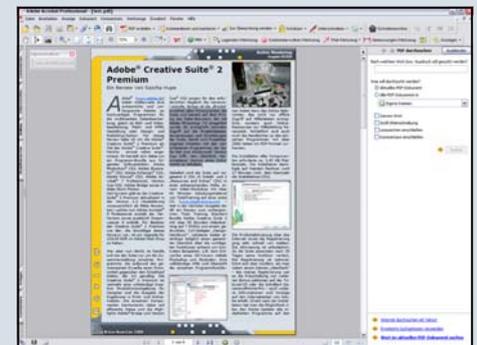
Nähere Informationen zu den Programmfeatures gibt es auf der [Adobe Homepage \(klick\)](#).

**Adobe Acrobat® 7 Professional** – in der neuen Suite sogar die Version 8 – ist DER Standard zum Erzeugen von PDF-Dokumenten.



Nun könnte man sagen, PDFs erzeugen können mittlerweile viele andere, teils kostenfreie Programme. Richtig. Aber Acrobat® Pro kann noch viel mehr als „nur“ PDFs erzeugen! PDF- und XML-Formulare entwerfen, ausfüllen, versenden, kommentieren, überarbeiten, Sicherheitseinstellungen setzen, Änderungen verfolgen, es gibt fast nichts, das es nicht gibt. Das Programm stellt sogar eine Schreibmaschinen-Funktion zur Verfügung mit der man z.B. PDFs die eigentlich nicht zum

Ausfüllen am Bildschirm gemacht wurden, digital ausfüllen kann um sie anschließend zu versenden oder auszudrucken. Im Vergleich zu den Vorgängern ist die Kompression geradezu herausragend verbessert worden, so das mit Acrobat® erzeugte PDFs keine Byte-Monster mehr sein müssen. Auch professionelle Features für die Druckausgabe fehlen nicht und dank dem PDF-Drucker, dem Distiller und dem PDF-Maker ist es ein Kinderspiel aus jeder beliebigen Vorlage ein PDF-Dokument zu erstellen.



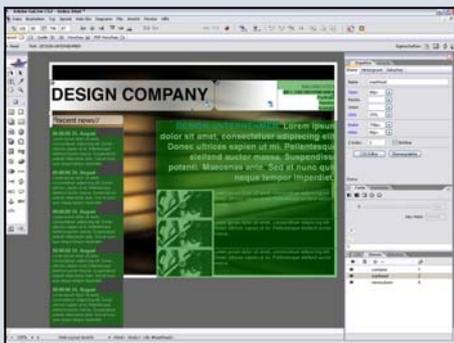
Aufgrund der neu angekündigten Version 8 sind die Informationen, die derzeit auf der [Adobe Homepage \(klick\)](#) zu finden sind, nicht so umfangreich wie bei den anderen Programmen, auch fehlt es derzeit an einer Testversion, aber all dies wird mit Veröffentlichung der neuen Version kommen.

**Adobe GoLive® CS2** (= Version 8) schließlich ermöglicht die Webausgabe auf unglaublich einfache Weise.



Mittels CSS per Drag & Drop oder die direkte Konvertierung von Adobe InDesign®-Layouts in Web-Seiten ist der perfekte Internetauftritt in kürzester Zeit

designed. Die Unterstützung für Mobile Endgeräte, z.B. das Erstellen von Multimedia-Nachrichten (MMS-Nachrichten) für Mobilgeräte oder das Umwandeln von HTML-Seiten in XHTML sind dabei ebenso möglich, wie das Erstellen von SVG Tiny-Dateien, die für Mobilgeräte optimiert sind. Der Workflow im gesamten Programm ist hervorragend und der Web-Site-Erstellungsassistent unterstützt, wenn man von „0“ anfängt.



Natürlich ist auch die Veröffentlichung der Website mittels FTP integriert. SMIL-Präsentationen (Synchronized Multimedia Integration Language, ein XML-kompatibler Code) sowie das Bearbeiten oder Erstellen von QuickTime-Filmen sind ebenfalls möglich. Um sich einen Überblick über die umfangreichen Features und die einfache Bedienung zu machen, sollte man sich auch hier die auf der Website erhältliche Test-Version zu Gemüte führen. Nähere Informationen zu den Programmfeatures gibt es auf der [Adobe Homepage \(klick\)](#).

### Adobe Bridge, Version Cue® CS2 und Adobe Stock Photos

**Adobe Bridge** (nähere Infos auf der [Adobe Homepage \[klick\]](#)) ist die Steuerzentrale, der zentrale Ort zur Dateiverwaltung für die gesamte Suite. Mit Bridge kann man Objekte organisieren, durchsuchen und finden. Einige Funktionen sind auch direkt aus den Anwendungen heraus verfügbar. **Version Cue® CS2** (nähere Infos auf der [Adobe Homepage \[klick\]](#)) ist eine automatische Versionskontrolle und Ver-



waltung. Nie wieder muss man sich über das händische Verwalten mehrerer Versionen eines Objektes Gedanken machen. Adobe Bridge und Version Cue arbeiten zusammen und bieten so eine einfache Möglichkeit, Version Cue-Dateien und -Projekte zu verwalten und darauf zuzugreifen. **Adobe Stock Photos** sei schließlich als letztes Highlight in der Suite erwähnt. Man kann in Verbindung mit Bridge direkt aus den Anwendungen heraus verschiedene Datenbanken mit lizenzfreien Fotos durchsuchen um so das passende für sein Projekt zu finden und auch gleich per Klick zu integrieren. Ist das passende Bild gefunden und soll schlussendlich im fertigen Design verwendet werden, bietet Stock Photos die einfache Möglichkeit zum Kauf in hoher Auflösung.

Neben der Premium-Version wird die CreativeSuite® 2 auch in einer Standard-Version angeboten, bei der gegenüber der Premium-Version Acrobat® sowie GoLive® und das in der neuen Version 2.3 der Suite ebenfalls vorhandene Dreamweaver® 8 fehlt.

Die Adobe® Produkte sind in bei verschiedenen Distributoren weltweit erhältlich und können auch direkt im [Online-Store von Adobe](#) erworben werden. Aktuell kostet hier die Premium 2.3 Version 2.176,79 EUR und die Standard Version

1.622,84 EUR. In anderen Online-Shops kann man aber durchaus auch den ein oder anderen Euro sparen: Bei Amazon z.B. ist die [Premium-Version als 2.0 derzeit für 1.898,95 EUR im Angebot \(klick\)](#). Die [Studentenversion kostet bei Amazon 249,00 EUR \(klick\)](#).

Von der kompletten Suite gibt es keine Testversion, jedoch von den einzelnen Programmen. Folgt einfach dem Link bei der Kurzbeschreibung der einzelnen Programme in diesem Review, dann findet ihr jeweils in dem Menü auf der rechten Seite den Punkt „Downloads --> Testversion“ über den eine voll funktionierende 30-Tage-Testversion geladen werden kann um sich einen eigenen Eindruck zu machen.

Fazit: Die Suite ist eine runde Sache. Man bekommt mit den enthaltenen Programmen alle Werkzeuge an die Hand, die man für professionelles Publishing benötigt. Alle Programme der Suite sind für sich genommen Highlights auf ihrem Sektor und trotz (oder gerade wegen?) der genialen Kompatibilität der Programme untereinander läuft die Suite hervorragend stabil, ich hatte bislang nicht einen einzigen Absturz, selbst wenn alle Programme gleichzeitig geöffnet waren. Als logische Konsequenz daraus ergibt sich eine klare Empfehlung der Redaktion für die Adobe® Creative Suite® 2 Premium.

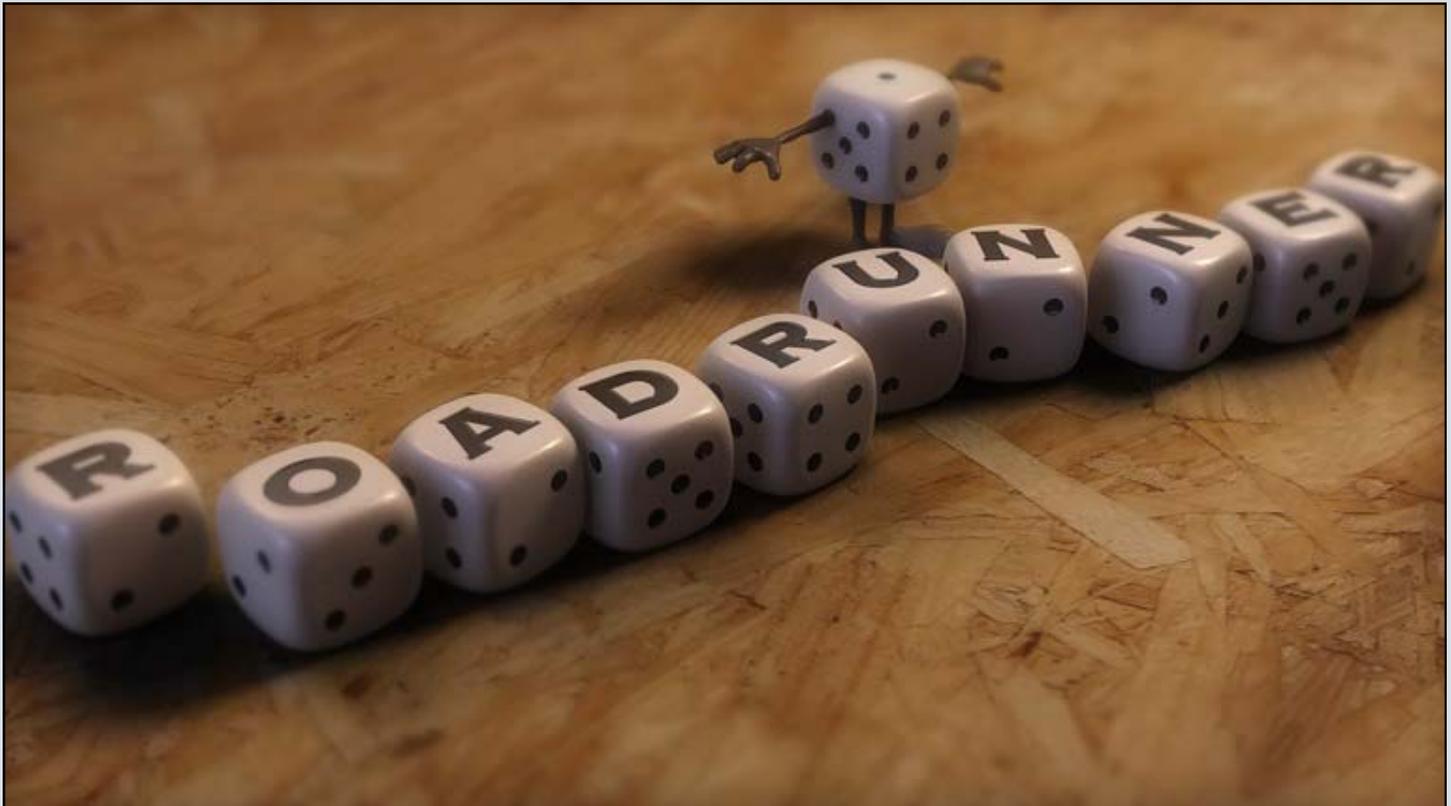
[DJB]



	<p><b>Adobe® Creative Suite® 2 Premium</b> <a href="http://www.adobe.de">www.adobe.de</a></p> <p>Kategorie: 2D Software Preis (ca.): 2.200,— EUR Gesamtwertung: 9,5 / 10</p>
--	--

# Interview mit Daniel „Roadrunner“ Müri

Auf seiner Homepage [daniel.mueri.net](http://daniel.mueri.net) können weitere Meisterwerke betrachtet werden



**F**oto oder Bild? Bei ihm lässt sich das erst nach ein paar Blicken eindeutig feststellen. Im Gespräch mir der ActiveRendering berichtet er über bisherige Erfolge und die neue Version von Cinema 4D.

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

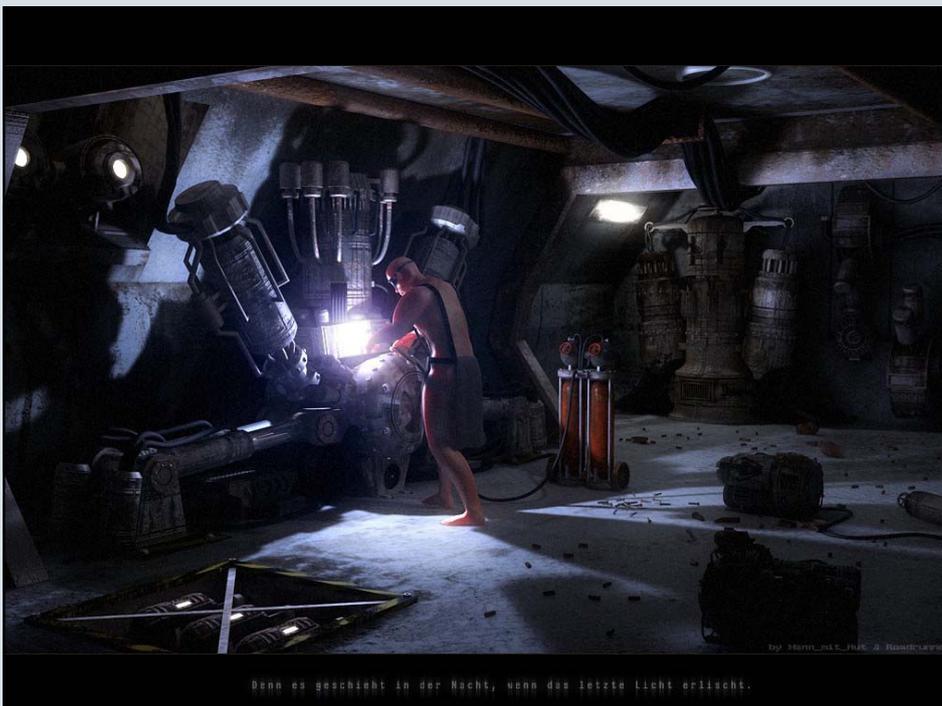
Ich heiße Daniel Müri, bin 19 Jahre alt und gehe aufs Gymnasium in der Schweiz. Meine Interessen gelten vor allem der Musik und der Computergrafik.

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

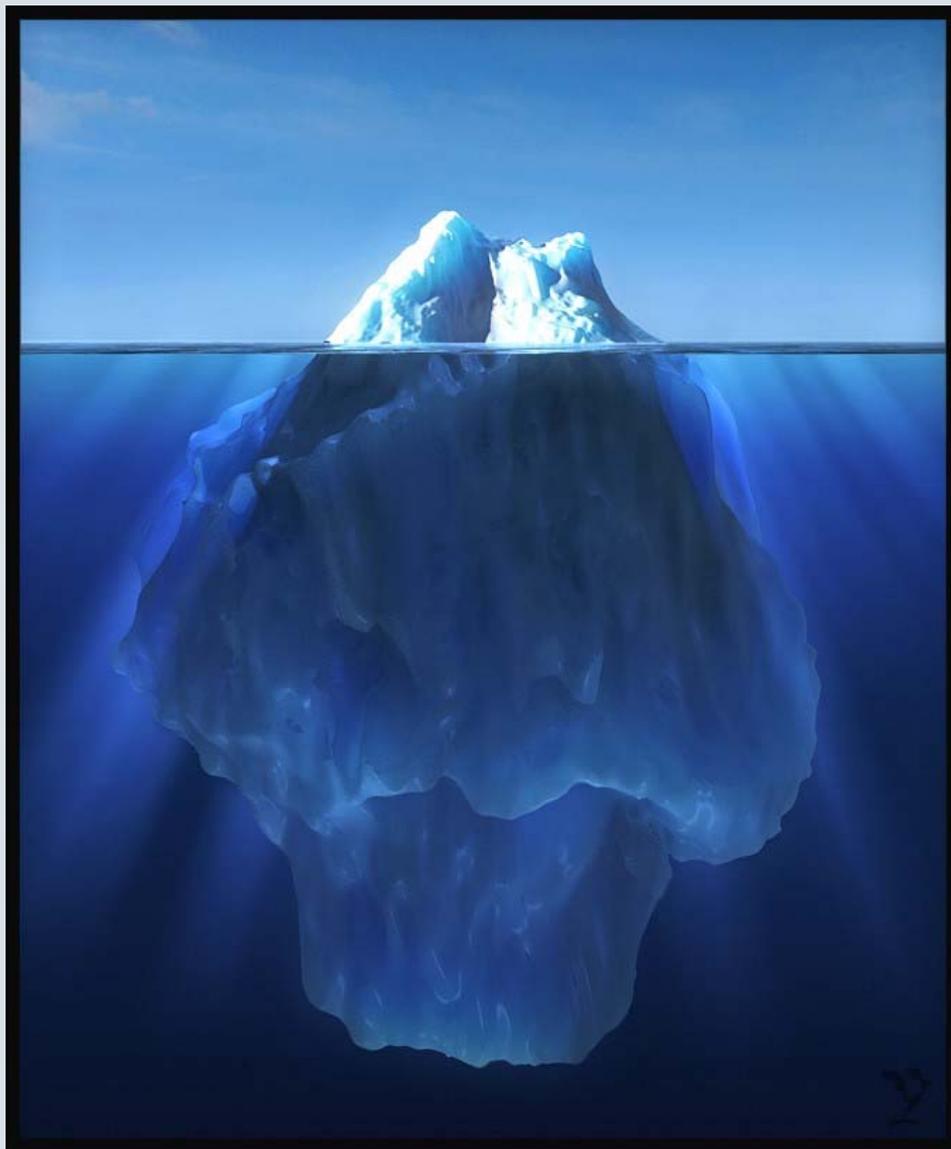
Etwa vor 6 Jahren hatte ich das erste Mal Kontakt damit. Ich war sehr fasziniert von Sci-fi Filmen und vor allem von den Weltraumschlachten. Durch Zufall hab ich dann eine Heft-Version von Reflections gesehen und für knapp 10 Euro erstanden. Da hab ich die ersten Schritte in 3D getan, und mir später das teurere Monzoom gekauft, nach etwa einem Jahr hatte ich kaum Fortschritte und hab darum damit aufgehört, bis ich vor knapp 2 1/2 Jahren von Maxon Cinema 4D gehört habe und mir eine Studentenversion davon gekauft habe. Damit machte ich dann relativ schnell Fortschritte und bin darum seither dabei geblieben.

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

Ich gehe zur Schule und habe da nichts mit Grafik oder Computer zu tun. Neben der Schule arbeite



Denn es geschieht in der Nacht, wenn das letzte Licht erlischt.



Außerdem hab ich durch mein umfangreiches Portfolio schon einige Jobangebote bekommen, und kann so gutes Geld neben der Schule verdienen.

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

Das kann ich so nicht sagen. Ich habe meistens eine ganze Reihe an großen Projekten die ich gleichzeitig offen habe und mit jeder neuen Idee, gibt es meist ein neues unfertiges großes Projekt, welches ich dann irgendwann mal beende.

**AR: Du arbeitest gegenwärtig mit der Version 9.5 von Cinema 4D. Wie stehst du der neuen Version 10 gegenüber? Hast du sie vielleicht schon getestet (Demo etc.) und kannst du etwas darüber sagen?**

Da ich sehr an Charakteranimationen interessiert bin, und da auch schon einige Erfahrungen sammeln konnte, interessiert mich die neuste Version von Cinema 4D sehr. Ich habe sie schon bestellt, und kann es kaum erwarten, bis sie kommt. Die Integration von Bodypaint in Cinema 4D find ich auch einen sehr guten Schritt nach vorne. Nur muss ich auch leider sagen, dass das Update für die meisten wahrscheinlich nicht ganz genügend ist. Die Meisten C4D-

ich für eine kleine Spielefirma aus München von zu Hause aus, wo ich 3D-Grafiken erstelle.

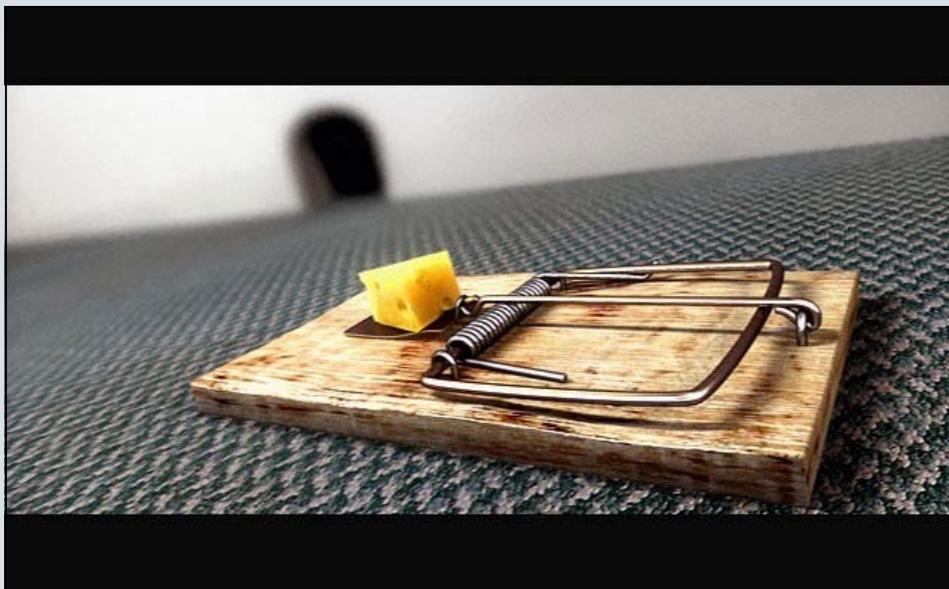
**AR: Mit welcher 3D-Software arbeitest du, und warum ausgerechnet mit Cinema 4D?**

Wie gesagt, Cinema 4D. Nebenbei benutze ich noch ab und zu Silo für das Modelling. Sonst habe ich keine Erfahrung mit anderen 3D-Paketen. Cinema ist mir vom ersten Tag an sympathisch, vor allem durch die einfache Bedienung.

**AR: Welche bisherigen Erfolge kannst du verzeichnen?**

Mit Cinema hab ich schon viele Erfolge verzeichnet, welche mich dazu bringen, dass ich mit Cinema weiter mache. Ich habe schon einige Contests gewonnen und bekam so einige gute Plu-

gins gratis, bei denen ich jetzt auch als Betatester mitarbeiten bekam. Mein Lieblingsplugin, das ich gewonnen habe ist Dpit ([www.dpit2.de](http://www.dpit2.de)).





Anwender die ich kenne, machen eigentlich nur Stills, und für sie wird sich ein Update wahrscheinlich nicht lohnen, soweit ich das bisher sehen konnte.

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



Das ist sehr unterschiedlich und in letzter Zeit geht es immer länger, bis ich mit einer Szene zufrieden bin. Aber das geht eigentlich so von 3 Stunden aufwärts bis 40 Stunden.

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

Ich habe zuhause einen Amd X2 4400+ mit 2 GB Ram, den ich mir vor einem halben Jahr zuge-

legt habe. Darauf arbeite ich eigentlich immer, daneben hab ich noch einen älteren Athlon 2000 und ein Laptop mit 3.8 Ghz auf welchen ich dann ab und zu auch rendere.

**AR: All deine Bilder, insbesondere der Pocket-PC, weisen einen sehr hohen Grad an Realismus auf, und sind in machen Fällen nur sehr schwer von einem Foto zu**





**unterscheiden. Wie bringst du das zu Stande? Verwendest du spezielle Rendersoftware oder -einstellungen?**

Danke für das Lob. Naja, man kann eigentlich dafür kein Standard-Rezept geben, sonst wäre das ja für jeden einfach. Ich be-

nutze immer den Cinema-Renderer und glaube auch, dass man damit alles machen kann, was man will, mit etwas rumprobieren und Erfahrung. Mehr kann ich darüber nicht sagen, da das den Rahmen einfach sprengen würde.

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

Hmm, schwierig zu sagen. Das Bild mit dem meisten Aufwand ist mein Restaurant. (sh nächste Seite unten) Aber Animationen machen immer einen größeren Aufwand, und mit den meisten Animations-Projekten bin ich noch lange nicht fertig.





**AR: Was würdest du 3D-Neulingen raten?**

Mit Cinema 4D zu beginnen, auf Foren seine Werke posten, die Kritik richtig aufnehmen und von den anderen lernen.



**AR: Du bist einer der wenigen Künstler, bei denen man nebst fertigen Bildern auch die WIP's zu sehen bekommt. Was ist für dich der entscheidende Grund, auch die Zwischenschritte zu zeigen, die hinter einem Bild stecken?**

Ich will wissen, was andere denken, und ob es sich lohnen könnte, das Projekt weiterzumachen. Ich muss auch zugeben, dass ich mich meistens auch bei negativer Resonanz an das Projekt klammere und es durchziehe. Trotzdem brauche ich Kommentare meistens als Motivation.

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

Die ersten 3 Monate mit C4d hab ich keine kompletten Bilder gemacht, und habe auch nichts mehr davon. Das erste komplette Bild hab ich dann für einen Battle auf [www.c4dboard.com](http://www.c4dboard.com) gemacht. Das habe ich noch (sh

Mitte links) Da hatte ich aber wie gesagt schon ein wenig Erfahrung, vor allem im Lighting.

**AR: Danke, dass du dir die Zeit für das Interview genommen hast!**

Das Interview wurde von Zuzler per E-Mail geführt.

Danke hierbei an Daniel Müri, der uns seine Bilder freundlicherweise für diesen Artikel zur Verfügung gestellt hat.

[ZUZ]



# Zu guter letzt...

## Impressum

### Kontakt:

Active Rendering  
[www.activerendering.de](http://www.activerendering.de)  
 ist ein Projekt  
 des Bryce-Boards  
[www.bryce-board.de](http://www.bryce-board.de)  
 in Kooperation mit  
[www.hupe-graphics.de](http://www.hupe-graphics.de)

### Redaktionsanschrift:

hupe-graphics  
 Danica Hupe  
 Amselweg 1  
 31749 Auetal  
 eMail: [info@activerendering.de](mailto:info@activerendering.de)  
 Tel./FAX: 05753/961145

### Redaktion:

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

Layout Titelseite by PSY unter Verwendung eines Bildes von Rudolf „Rochr“ Herczog, DANKE!

Layout by DJB  
 (C) 2006 by [www.activerendering.de](http://www.activerendering.de)  
 Das Bryce-Board und die AR werden gehostet bei [www.framecom.net](http://www.framecom.net)

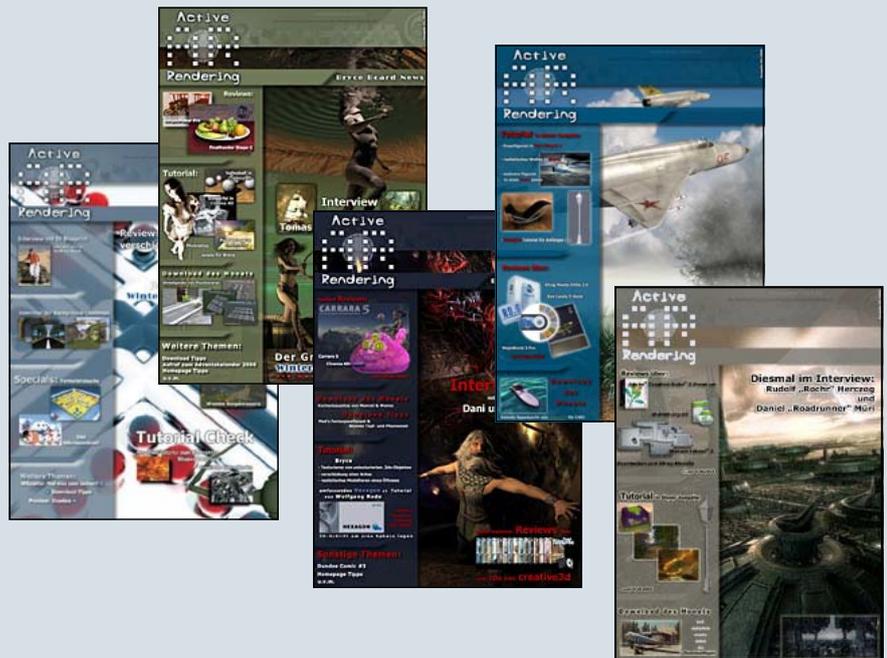
## Infokasten

Die nächste AR (Ausgabe 06/2006) erscheint voraussichtlich im Dezember 2006.

Ältere Ausgaben der AR können im Archiv unter [www.activerendering.de](http://www.activerendering.de) auch noch nach Erscheinen einer neuen Ausgabe bezogen werden.

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

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

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 has 53 Bonus Maps, more versatile, broader ranging and larger than ever. There are 53 Bonus maps included on this DVD plus 44 reference photos used in the creation of this collection.



- 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

## 15 Collections of amazing Textures

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