



Rendering

Tutorial in dieser Ausgabe:



Bryce 5 + 6

Modellieren per
Terrain-Editor (Teil 1)

Runde Ecken in **Cheetah 3D**



Vue 5 Tutorial: Urwald-Licht

und wie immer dabei: **Professor Brycestein!**

Reviews über:



The Logo Creator



Archmodels Vol. 13-20



XfrogPlants:

Tropical, Mediterranean

3dfluff DVDs

Splat! und Xenofex

Total Textures v4+5

iModeller 3D Professional Edition

und einige mehr!

Download des Monats



Pitt's Special S1

Bryce-Modell
des berühmten
Kunstflugzeuges

und natürlich unsere Downloadtipps & mehr!

Jubiläumsausgabe

Ein Jahr Active Rendering!



In dieser Ausgabe im
Interview:

Peter Hofmann
www.pexel.de



Der Große Bryce-Board Winter-Contest

geht in die
zweite Runde!

Tolle Preise im Wert von über **US \$ 1.000,00**
zu gewinnen!

Editorial

Weihnachten steht unmittelbar vor der Tür. Ich weiß nicht, wie es euch geht, aber mir ist dieses Jahr nicht so wirklich weihnachtlich zu Mute. Aber immer, wenn Weihnachten ist, steht auch ein zweites Ereignis an: Das Jahr geht zu Ende. Und nicht nur das Jahr 2006 geht zu Ende, sondern auch das erste Jahr ActiveRendering. Mit der vorliegenden Ausgabe 6/06 haben wir das erste Jahr voll. So ab Kalenderwoche 50 eines jeden Jahres sieht man auf allen möglichen Sendern und in Zeitungen und Magazinen oft einen Jahresrückblick. Dieser „Tradition“ möchte ich nicht vollends verfallen, aber ich denke dennoch, ein klein wenig Zeit für ein kurzes Resümee muss sein. Sechs Ausgaben ActiveRendering in 2006, das waren 326 Seiten Reviews, Tutorials, Interviews und mehr rund um unser aller Hobby Computergrafik. Unzählige Stunden Arbeit und literweise Kaffee haben das Redaktionsteam und die vielen Autoren investiert; der Dank der Leser war

nach jeder Ausgabe spürbar und bis zum Erscheinen dieser 6. Ausgabe hatten die ersten 5 Ausgaben über 12.000 Downloads. Als wir mit der recht schwächtigen Ausgabe 1 im Dezember 2005 starteten, wusste niemand von uns, ob es denn eine Nummer zwei geben wird, geschweige denn, dass wir ein Jahr voll bekommen, aber nun ist kein Ende in Sicht und das ist gut so. Rückblickend muss ich eingestehen, dass ich schon ein klein wenig stolz bin auf unser kleines eZine. Für all das möchte ich an dieser Stelle DANKE sagen und freue mich schon auf die nächsten Jahre ActiveRendering mit euch und für euch! Um so mehr noch freut es mich, dass ich euch bereits jetzt ankündigen kann, dass es in Kürze eine Jahres CD der ActiveRendering geben wird. Alle Ausgabe aus 2006 in überarbeiteter Qualität inklusive aller Bonusdownloads und noch einigen extra Goodies. Wir werden euch im Board und spätestens in der nächsten AR darüber auf dem laufenden halten.

Abschließend noch ein paar Zeilen zur vorliegenden Ausgabe: Die reine Seitenzahl ist gegenüber der letzten Ausgaben zwar zurückgegangen, aber inhaltlich haben wir wieder einiges zu bieten. Allem voran startet mit der AR 6/06 ein großer Wintercontest mit Preisen im Wert von über \$1.000,00 – dank an die Sponsoren! Auch konnten wir die Anzahl der Reviews im Heft noch einmal steigern. Einige Tutorials, das Interview mit peXel und die neue Rubrik „In the Spotlight“ runden den Inhalt ab. Ich wünsche euch nun viel Spaß beim lesen, eine schöne Weihnachtszeit und einen guten Rutsch in der das neue Jahr 2 nach der AR Zeitrechnung – oder 2007 im herkömmlichen Sinne ;-)

Bis dahin

Euer



Download zum Heft

Auch zu dieser Ausgabe gibt es wieder einen Bonus-Download. Dieser enthält - neben diversen Screenshots zu den Tutorials im Heft in voller Größe - auch andere Goodies.

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

Die Datei zum aktuellen Heft heißt AR006_Bonus.rar und ist 13,4 MB groß. Zum entpacken wird ein Programm benötigt, dass RAR-Dateien entpacken kann(z.B. WinRAR).

Viel Spaß damit!

[DJB]

Inhalt

Rubriken

Editorial	Seite 2
Bonus Download	Seite 2
Inhalt	Seite 3
In the Spotlight	Seite 6
Download des Monats	Seite 14
Downloadtipps	Seite 36
Wintercontest 2006	Seite 49
Zu guter letzt...	Seite 52
Impressum und Hinweise	Seite 52

Reviews

Logo Creator 5	Seite 4
Xfrog Plant DVDs	Seite 7
PD Pro	Seite 11
Splat! + Xenofex 2	Seite 15
Evermotion Modelle	Seite 19
3DFluff Video Tutorials	Seite 25
Victoria 4.0	Seite 27
Seamless Texture Generator	Seite 29
Total Textures v4 v5 R2	Seite 30
iModeller 3D Pro	Seite 34
Total Training Creative Suite 2	Seite 37
Axialis IconWorkshop 6	Seite 47
Cinema 4D Workshop Buch	Seite 50

Tutorial

Professor Brycestein - Teil 3	Seite 9
Vue 5 Infinite - Urwaldszene	Seite 17
Runde Ecken in Cheetah 3D	Seite 22
Modellieren per Terrain-Editor	Seite 39

Interview

mit Peter „peXel“ Hofmann	Seite 31
---------------------------	----------

Logo Creator 5

Ein Review von Sascha Hupe

Wer kennt das auch? Man kann zwar mit professionellen Programmen so ziemlich jede Grafik erstellen, die man gerade braucht, aber je nach Skill braucht das seine Zeit. Unpraktisch wenn man schnell ein einprägsames Logo oder einen stylischen Schriftzug benötigt. Abhilfe verspricht da „The Logo Creator v5“ von Laughingbird Software (www.thelogocreator.com).



Die Software ermöglicht das Erstellen von Logo-Grafiken auf der Grundlage mitgelieferter Vorlagen oder von Grund auf, mittels verschiedener Design-Elemente und Manipulationsmöglichkeiten und ist in verschiedenen Varianten ab \$ 39,95 erhältlich. Für die AR habe ich mir einmal das MEGA-Pak, das zum Preis von \$ 189,95 erworben werden kann, näher angesehen.

Der Umgang mit dem Logo Creator ist Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, da die Vorgehensweise anders ist, als man es von seinem Standard 2D-Programm gewohnt ist. Aber das intuitive Interface ermöglicht bereits nach kurzer Einarbeitungszeit, bei der diverse Tutorials helfen, einen sicheren Umgang mit dem Programm. Der Slogan „Logo Design made easy!“ der auf der Web-

site vom Logo Creator zu lesen ist, ist dabei keine leere Floskel. Dank der mitgelieferten Vorlagen (bei dem MEGA-Pak sind es über 380 vorgefertigte Logos aus verschiedenen Bereichen, die auf Anpassung an die eigenen Bedürfnisse warten, sowie über 800 grafische Logo-Elemente) ist das im wahrsten Sinne des Wortes „zusammenklicken“ eines ansprechenden Logos ein Kinderspiel. Die einzelnen Logo-Elemente, die im Logo Creator einfach über den Images Tab aufgerufen und an die entsprechende Position gezogen werden



können, liegen in Unterordnern als einzelnen PNG-Grafiken vor. So ist es ein problemlos möglich, eigene Ordner und Elemente zur Library hinzu zu fügen, damit diese dann ebenfalls zum Logo-Design per Drag & Drop zur Verfügung stehen.

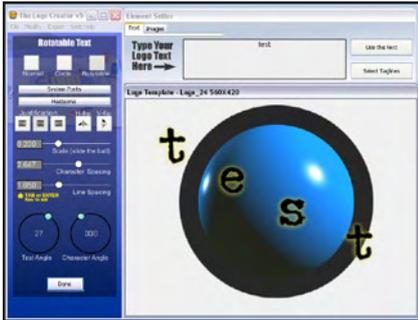


Einmal auf die Arbeitsfläche gezogene Elemente lassen sich über das Objekt-Menü manipulieren. So kann man zum Beispiel die Sichtbarkeit, Farbgebung, Schattenwurf und das Verwischen eines Objektes einfach regeln.



Ebenso einfach kann Text hinzugefügt und dessen Erscheinungsbild manipuliert werden. Zur Verfügung stehen neben den auf dem System installierten ttf-Fonts einige mit dem Logo Creator mitgelieferte Schriftarten. Die Manipulationsmöglichkeiten für Textelemente sind vielseitig und einfach zu bedienen. Neben den Standards wie Schriftart, Größe und Farbe sowie Schatten und Verwischen sind auch

einige Spezialeffekte per einfachem Klick möglich.



Das fertige Logo kann dann im Logo Creator eigenen Format zur späteren Benutzung gespeichert sowie in verschiedene Bildformate (JPG, PNG, GIF, BMP, TIFF, PDF) – mit oder ohne Transparenz – exportiert werden.

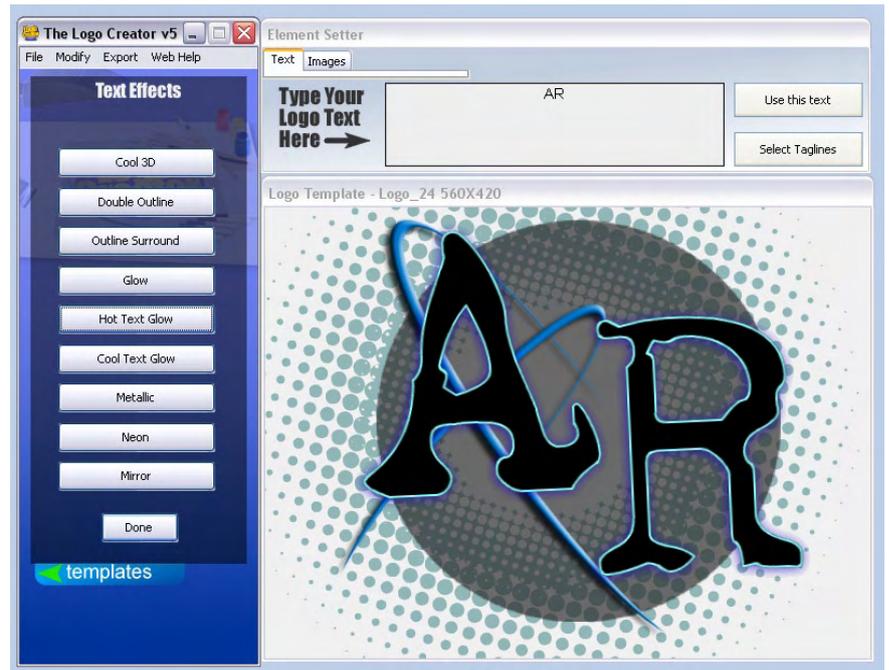


Neben dem Handbuch und einigen Tutorials, auf die direkt im Programm zugegriffen

werden kann, bekommt man auch online weitere Hilfestellung durch [Tutorials](#) und ein [Forum](#). Allerdings, ebenso wie das gesamte Programm, nur in Englisch.

Übrigens: Die Online Registrierung wird belohnt! Wer nach dem Freischalten seine Kopie online registriert, erhält Zugang zu einem rund 20 MB großen Bonus-Download mit weiteren Vorlagen.

[Version](#) kann man sich selbst ein Bild – und das ein oder andere Logo - machen. Nachteil, wenn es um wirklich professionelle Logo-Gestaltung geht ist, dass die gefertigten Logos nur als Image und nicht als Vektorgrafik vorliegen. Das Preis-Leistungsverhältnis ist gut und auch wenn die mitgelieferten Vorlagen vor allem das typisch amerikanische Logo-Design repräsentieren ist dank der einzelnen Logo-Elemente mit



Fazit:
Der Logo-Creator ist ein echter Zeitsparer und es macht Spaß auffällige Logos und Schriftzüge mit ihm zu gestalten. Mit der [30-Tage Demo-](#)

ein bisschen Kreativität ein professionelles Ergebnis erzielbar. Großer Pluspunkt ist eindeutig die einfache Bedienung. (DJB)

Review

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



Logo Creator 5
www.thelogocreator.com

Kategorie: 2D Software
Preis (ca.): 145,02 EUR
Gesamtwertung: 9/10



Nebenstehend:
Anwendungsbeispiele, die in der AR
Verwendung gefunden haben

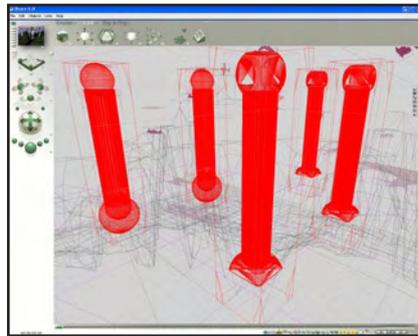


In the Spotlight

oder: Kurz notiert!

Bryce 6

Ende Oktober hat DAZ die lange und mit Spannung erwartete Version 6 von Bryce heraus gebracht. Zu meinen Favoriten bei den Neuerungen zählen das Image Based Lighting via HDRi sowie der Support für Dual-Prozes-



soren/Hyperthreading. Leider wird es wohl auch von der 6er Version keine Deutsche Ausgabe geben. Was es sonst noch Neues gibt und ob sich der Kauf lohnt, lest in der nächsten Ausgabe der AR in einem Review.

[DJB]

Cinema 4D - Release 10

Maxon hat mit der 10. Version der Animations-Software - die es übrigens mittlerweile im 14. Jahr gibt - bei den Neuerungen wahrlich nicht gezeigt. Neben einem völlig neuen Interface, der lange gewünschten Integration von Bodypaint bereits in die Standardversion

und weiteren Detailverbesserungen, dürften sich vor allem Animationskünstler über die dritte Version des Mocca-Moduls freuen, mit dem endlich ein Joint-basierte System Einzug gehalten hat. Mehr im Review in der nächsten AR.

[DJB]



Camtasia 4

TechSmith kündigte Anfang Dezember die deutschsprachige Version 4 seines Flaggschiffprodukts Camtasia Studio an. Camtasia Studio 4.0 erstellt Aufzeichnungen von Power-Point-Präsentationen, Software-Demonstrationen, interaktiven Schulungen oder Marketing-Vorfürungen, ohne dass hierfür Programmierkenntnisse erforderlich sind. Ein Review gibt's in der nächsten AR!

[DJB]

Poser 7

Noch dieses Jahr will Ne frontier die Version 7 von Poser veröffentlichen. Als offizielles Erscheinungsdatum ist der 20. Dezember 2006 genannt. Bis zum 19.12. waren Vorbestellungen einer Special-Version mit zusätzlichem Content möglich. Natürlich werden wir in einer der kommenden Ausgaben Poser 7 in einem Review unter die Lupe nehmen.

[DJB]

Snap-Art

Alien Skin Software (u.a. Eye Candy Plugins) veröffentlichte Anfang Dezember ein neues Plugin für Photoshop u.ä. Mit den 10 Filtern von Snap-Art kann man in gewohnt einfacher Manier Bilder einen künstlerischen Look wie z.B. Comic, Öl- oder Handzeichnung verpassen. Erster Eindruck sehr gut. Ein Review folgt.

[DJB]

Xfrog Plants DVDs 2.0

Eine Review-Serie von Sascha Hupe

Seit der ActiveRendering Ausgabe 4/2006 läuft nun unsere kleine Review-Serie zu den XfrogPlants DVDs 2.0 der Berliner Software Schmiede greenworks organic-software (www.xfrog.com). Den Anfang hat dabei „Africa“ in Ausgabe 4/2006 gemacht, es folgten die DVDs „Fruit“ und „USA Southwest“ in Ausgabe 5/2006. In dieser Ausgabe wird die Serie nun mit den DVDs „Tropical“ und „Mediterranean“ fortgesetzt. Eine Wertung wird es bei den einzelnen Reviews nicht, sondern erst am Ende der Serie geben. Der Allgemeine Teil entspricht im Wesentlichen dem der Vorausgaben.

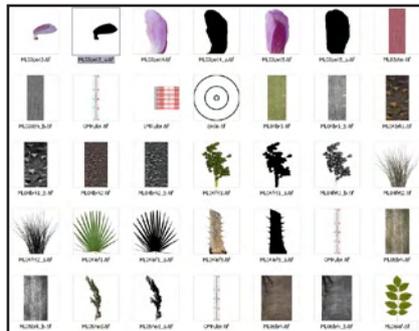
Allgemeines:

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 Alphakanal (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 farbigere Abbildungen, vielmehr sind zahlreiche Informationen zu den Pflanzen und dem Gebiet enthalten. Hierzu zählen unter anderem Herkunft, Umgebung, Klimatische Bedingungen und mehr. Ein weiterer Beleg dafür, dass greenworks nicht einfach irgendwelche unrealistischen Pflanzen zusammengezimmert hat. Wer sich ein Bild von der Qualität der Modelle machen möchte, kann auf der [Herstellerseite ein Modell aus der Basic DVD kostenlos](#) in verschiedenen Dateiformaten herunterladen.

Die DVDs sind im Onlineshop von greenworks (www.xfrog.com) und bei diversen Resellern erhältlich. Die Kosten belaufen sich auf ca. \$149,-- bzw. 123,00 EUR bis 139 EUR zzgl. Versandkosten je nach Reseller. Zusätzlich werden derzeit 4 verschiedene Bundle angeboten: das USA Bundle (aus den 6 Teilen Autumn, Blossoming, USA Conifers, USA East, USA West, und USA Southwest/Cacti) für \$599, das EUROPE Bundle (bestehend aus den 5 Teilen Europe 1, Europe 2, Mediterranean, Autumn und Blossoming) für \$499, das ASIA Bundle (bestehend aus den 5 Teilen Japan, Tropical, Blossoming, Flowers 1 und Flowers 2) für \$499 und das INTERIORS Bundle (bestehend aus den 4 Teilen Houseplants, Flowers 1, Flowers 2 und USA Southwest/Cacti) für \$399 – Preise aus dem Xfrog Online-Shop jeweils zzgl. Versand.

Als günstige Alternative seit kurzem auf dem Markt: Xfrog-Plants Billboards. Erhältlich bei Renderosity, DAZ3D, Tur-

bosquid, 3DCommune und The3DStudio für günstige \$15 je Teil. Enthalten sind 60 Billboardgrafiken einer jeden Sammlung, als Prop für Poser aufbereitet. Setups für Bryce und Vue werden folgen. Ideal, wenn man die Pflanzen nur als Hintergrund nutzen möchte.

Einzelbetrachtungen:

Tropical DVD



Die XfrogPlants Tropical DVD enthält insgesamt 62 Modelle diverser tropischer Gewächse. Dieser Teil kommt ausnahmsweise mit einer DVD aus, auf der sich 20 Arten in 3 Altersstufen je Pflanze befinden. Bei zwei Pflanzen sind 4 Stufen berücksichtigt.

Im Einzelnen enthalten sind: Anacardium occidentale (Cashewnuss), Archontophoenix alexandrae (Feuer-Palme), Artocarpus altilis (Brotbaumfrucht), Carica papaya (Papaya), Chamaerops humilis (Zwerg-Palme), Citrus sinensis (Apfelsine), Cocos nucifera (Kokos-Palme), Coffea arabica (Kaffeestrauch), Eucalyptus globulus (Blau-Gumminbaum), Ficus elastica (Gummibaum), Macadamia integrifolia (Queenslandnuss), Mangifera indica (Mango), Musa x paradisiaca (Banane), Persea americana (Avocado), Phoenix canariensis (Kanarische Dattelpalme), Psidium littorale (Erdbeer-Guave), Sabal palmetto (Sabal-Palme), Saccharum officinarum (Zuckerrohr), Syagrus romanzoffiana (Königs-Palme) und Trachycarpus fortunei

(Hanf-Palme).

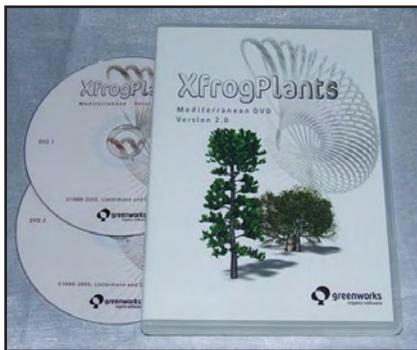
Die Polygonzahl bewegt sich zwischen rund 800 und rund 180.000 Polygonen, je nach Pflanze und Alterstufe. Die Tropical DVD macht ihrem Namen alle Ehre. Typische und außergewöhnliche Gewächse aus den Tropen lassen keinen Wunsch offen.

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.

Mediterranean DVD



Die XfrogPlants Mediterranean DVD enthält insgesamt 61 Modelle von Pflanzen aus dem Mittelmeerraum. Unterteilt in 20 Arten mit 3 Variationen – eine Pflanze hat 4 Variationen – sind typisch mediterrane Gwächse enthalten.

Im Einzelnen in den Ordnern der DVD zu finden sind: Cedrus atlantica (Atlas-Zeder), Cedrus libani (Libanon-Zeder), Cercis siliquastrum (Judasbaum), Chamaerops humilis (Zwerg-Palme), Cupressus sempervirens (Echte Zypresse), Fraxinus ornus (Blumen Esche), Juniperus oxycedrus

ssp. Macrocarpa (Großfrüchtiger Stech-Wacholder), Laurus nobilis (Lorbeer), Myrtus communis (Braut-Myrte), Nerium oleander (Oleander), Olea europaea (Olivenbaum), Pinus halepensis (Aleppo-Kiefer), Pinus pinaster (Strand-Kiefer), Pinus pinea (Schirm-Pinie), Pistacia lentiscus (Mastixstrauch), Quercus cerris (Zerr-Eiche), Quercus ilex (Stein-Eiche), Quercus suber (Kork-Eiche), Spartium junceum (Spanischer Ginster) und Tamarix gallica (Französische Tamariske).

Die Polygonzahl bewegt sich zwischen rund 9.000 und knapp 390.000 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]



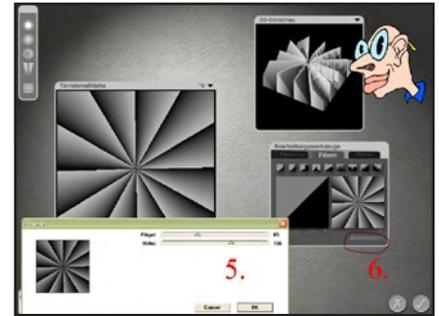
Teil 3

Photoshop-Zusatzmodule in Bryce

Die meisten Grafikprogramme stellen dem Nutzer eine Schnittstelle zur Verfügung, mit der diese Programme um Zusatzmodule (Plugins) erweitert werden können. Diese Plugins sind fast immer Photoshop kompatibel, ein Standard bei Bildbearbeitungsprogrammen. Mit Bryce können ebenfalls Photoshop Plugins eingesetzt werden. Sie erweitern den Terraineditor und den Bild-Editor. Plugins heißen in Bryce (wie auch in Photoshop) Zusatzmodule. Wenn ich von Filtern spreche meine ich Photoshop-Plugins, die die Farbinformationen des Terrains ändern oder gar Neue erstellen.

2. Wie gewohnt, klicken auf den weißen Pfeil. Es erscheint, sofern ihr noch keinen Zusatzmodulordner gewählt habt, die Aufforderung dies zu tun.
3. Im erscheinenden Dateifenster, wählt ihr euren Ordner aus und
4. bestätigt mit ok.

Einschub: Ihr müßt euch natürlich erst ein paar Filter besorgen (in meiner Bryce4-Version wurden ein kleiner Satz KPT-Filter mitgeliefert). Ansonsten siehe Quellen.



6. Nach OK ändert sich erstmal nichts. Erst wenn ANWENDEN angeklickt wird, wird der Filter auf das Terrain angewendet. (OH Herr Proff. Deutsche Sprache schwere Sprache)

Achtung!

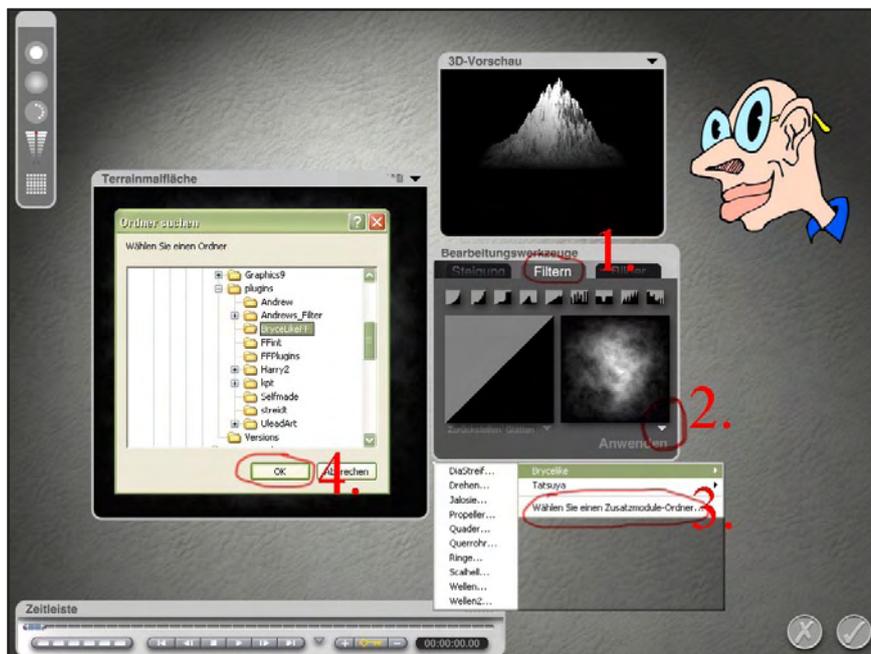
Die meisten Filter funktionieren nur wenn sie eine Farbinformation erhalten. Deshalb nicht auf ein leeres Terrain anwenden.

Bei Filterfactory-Plugins (das sind die meisten Freewarefilter) müßt ihr etwas rumprobieren, da das Vorschaufenster meist etwas anderes zeigen wird, als das Endergebnis. Das hat aber nichts mit der Qualität des Filters zu tun. Es ist einfach so.

Quellen:

1. Es gibt viele kommerzielle Plugins, doch diese sind Schweineteuer.
2. In Zeitschriften(ComputerFoto,PCgo-Grafik Video) werden immer mal wieder Filter mitgeliefert.Einfach mal auf den Inhalt der CDs schauen
3. Wer Photoshop (LE?) hat kann dessen Zusatzmoduleordner angeben. Einige Standardfilter funktionieren direkt in Bryce.

Filter im Terraineditor



1. Ihr erzeugt ein Terrain. Durch klicken auf E kommt ihr in den Terraineditor. Dort wählt ihr mit klick auf den Filterreiter die Filterpalette aus.

5. Hier hab ich ein Photoshop-Filter ausgewählt. Es erscheint beim zweiten Klick auf den weißen Pfeil, nachdem ich den Pluginordner ausgewählt habe.

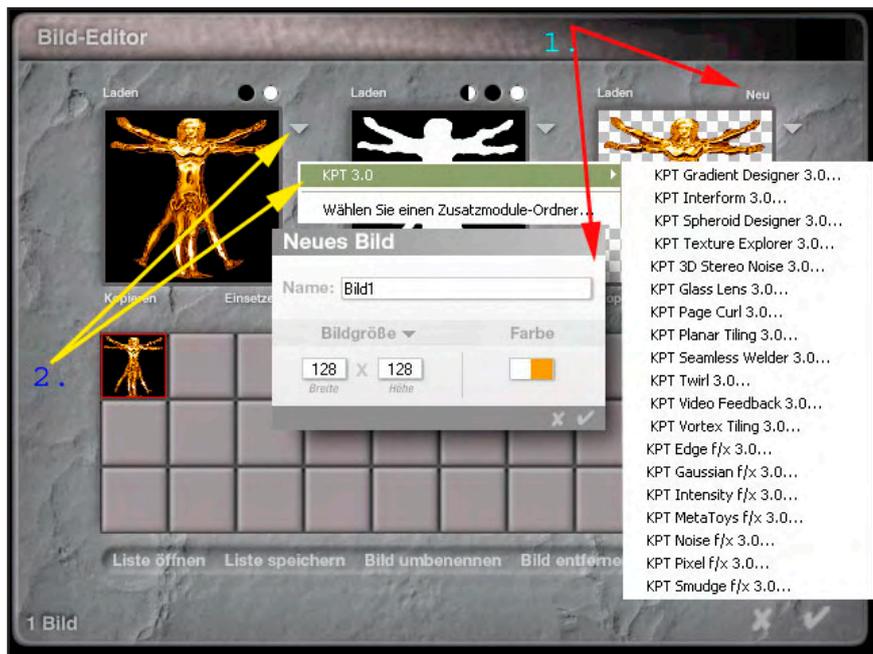
4. Im Internet gibt es Tausende Freewarefilter.
z.B. [HIER](#)

Filter im Bildeditor

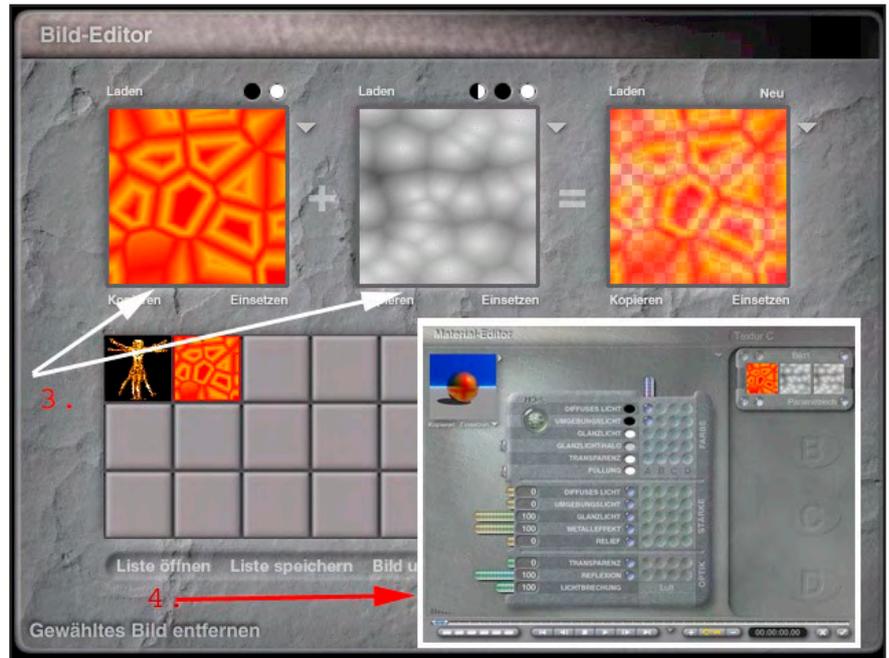
Photoshop-Plugins/Filter können ebenso im Bildeditor verwendet werden. Im Folgenden zeige ich euch wie ihr eine Textur für ein Material, direkt in Bryce erzeugen könnt.

Als erstes ruft ihr über den Materialeditor, den Bildeditor auf. (alternativ über Strg-Alt-M)

1. klickt ihr auf -neu-, dann legt ihr die Größe und Farbe/Name eurer Bildtextur fest.



2. wieder über die weißen Pfeile, ruft ihr euer Plugin auf (siehe Quelle), ich nehme hier als Beispiel den Textur-Explorer aus KPT 3.0



3. wie ihr seht, könnt ihr alle 3 Bildkanäle (Farbe, Alpha, Relief) mit den Filtern beeinflussen, falls ihr vielleicht nur mal den Alphakanal weichzeichnen, oder verändern wollt.

Achtung: wenn ihr euch ein paar Bildtexturen als Reserve baut (weil es Spaß gemacht hat) vergeßt nicht eure Bilderliste zu speichern!

4. Im Materialeditor könnt ihr nun eure Textur weiterverarbeiten.

[Spreenix]

Anm. d. Red.:
Die Teile 1 und 2 der Tipps & Tricks Serie für Bryce findet ihr in den ActiveRendering Ausgaben 4/06 und 5/06.

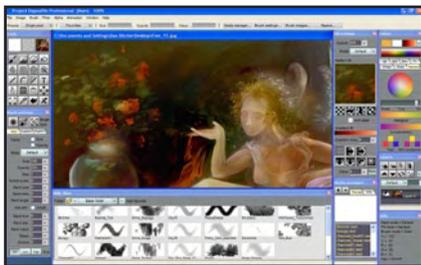
Project Dogwaffle Pro Digital Painter

Ein Review von Sabine Hajostek

Was für ein Project? Das Ding mit dem seltsamen Namen ist ein 2D-Malprogramm der etwas anderen Art. Geschaffen wurde es von Dan Ritchie, einem Hollywood-Experten für Special Effects und Animationen. Weil seine diverse Malsoftware nicht allen seinen Anforderungen gerecht wurde, strickte er sich ein eigenes Programm. Die erste kommerzielle Version davon gab es 2002 unter dem Namen „Project Dogwaffle 1.15“, und seither gab es immer wieder neue Updates. Die aktuellste Version, die Gegenstand dieses Reviews ist, nennt sich PD Pro 4 Digital Painter und stellt sich als echte Alternative zu anderen Malprogrammen dar.

Die Arbeitsfläche

Wenn man das Programm öffnet, bietet sich der übliche Anblick einer Bildbearbeitungssoftware: Eine Arbeitsfläche mit Paletten, die man beliebig verschieben kann, und einer leeren weißen Malfläche. Die Abbildung zeigt den offiziellen Screenshot, hier hat man bereits einen guten Überblick über die unzähligen Funktionen.



Die standardmäßig geladene Farbpalette (sie heißt in PD übrigens „Color Well“, zu deutsch: Farbbrunnen) überzeugt durch angenehme natürliche Farbtöne, offensichtlich angelehnt an die Farbskalen der traditionellen Künstlerfarben. Man kann sich

ganz nach Bedarf auch eigene Paletten zusammenstellen oder sogar automatisch aus einem beliebigen Bild einen Color Well generieren lassen. So kommt man gar nicht in die Verlegenheit, eine Farbe zu erwischen, die nicht zum restlichen Bild passt. Außerdem gibt es mehrere Möglichkeiten zur Farbauswahl aus verschiedenen Systemen und ein eigenes Mischfeld, auf dem man herumtantschen kann wie mit echten Farben auf einer Palette.

Zoom und Undo-Funktion sitzen als eigene Icons in der Palette, so erspart man sich den Weg über die Menüleiste. Die Undo-Funktion kann so viele Schritte rückgängig machen, dass man unbesorgt experimentieren kann.

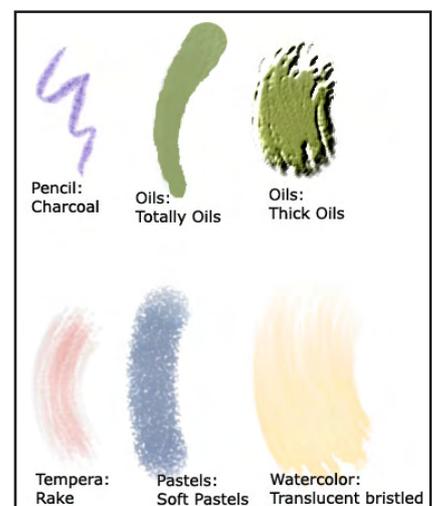
Der Trick mit dem Puffer

PD kann nicht mehrere Dateien gleichzeitig geöffnet haben. Dafür bietet es die Möglichkeit des Puffers, einer Art Zwischenablage. Im Puffer liegen z.B. die Informationen für den Alpha-Kanal oder das Originalbild, auf das man bei Bedarf zurückgreifen kann. Puffer und Hauptdatei lassen sich beliebig austauschen und nach Wunsch bearbeiten. Man kann auch mehrere Pufferfenster mit verschiedenen Inhalten anlegen. Das ist z.B. praktisch, wenn man in einem Bild mit mehreren Masken arbeiten möchte. Ein Klick auf den jeweiligen Puffer lädt die entsprechende Maske. Diese Art des Arbeitens erfordert ein gewisses Umdenken, doch wenn man mit dem System erst einmal vertraut ist, funktioniert es tadellos.

Die Malwerkzeuge

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf das Pinselwerk-

zeug öffnet das Menü mit den verschiedenen Malmedien: Simple, Airbrush, Pen, Pencil, Oils, Tempera, Pastels und Watercolour, jeweils mit verschiedenen Untervarianten. Des Weiteren bietet das Menü noch verschiedene Effekt-Tools (z.B. unterschiedliche Arten des Verschmierens) und spezielle „Organic Effects“ (Pinselspitzen in der Form von Grasbüscheln, Blumen usw.).



Die digitale Wiedergabe der traditionellen Medien ist recht überzeugend. Wo es nötig ist, kommt die vordefinierte Papierstruktur zum Einsatz, z.B. bei Zeichenkohle und Pastellkreide. PD bietet eine ordentliche Auswahl an Papierstrukturen, die auch nachträglich auf jedes Bild angewandt werden können.

Außerdem kann man in PD zwei Malfarben festlegen, die eine malt man mit der linken, die andere mit der rechten Maustaste. Oder man malt mit der rechten Maustaste die Farbe auf und verwischt sie mit der linken. Auf diese Weise ermöglicht PD sehr effizientes Arbeiten.

Wirklich begeisternd ist die Geschwindigkeit. Selbst bei sehr schwungvoll gezeichneten Pinselstrichen gibt es bei

PD keine Aussetzer, die Linien werden perfekt dargestellt. Zum Vergleich: Mein Photoshop kommt bei derselben Zeichengeschwindigkeit bereits leicht ins Stottern und macht kleine Ecken in gebogene Striche, weil die Software dem Tempo meiner Hand hinterherhinkt. Außerdem unterstützt PD Multithreading und eignet sich dadurch gut für Dual-Core-Rechner.

Auf die Settings für Pinselspitze, Papierstruktur und Ebenenmodus hat man jederzeit Zugriff. Es gibt eine lange Liste mit benutzerdefinierten Pinselspitzen, natürlich kann man auch selbst Pinselspitzen erstellen. Des Weiteren können Anwender, die mit einem Grafiktablett arbeiten, auch gesonderte Einstellungen für die Druckempfindlichkeit des Stiftes vornehmen. Außerdem kann man für jedes Werkzeug zusätzliche Effekte einstellen, wie etwa Verblässen, Relief oder Schattenwurf. Auch Variationen in Winkel, Farbtönung und Größe können festgelegt werden.

Die Filter

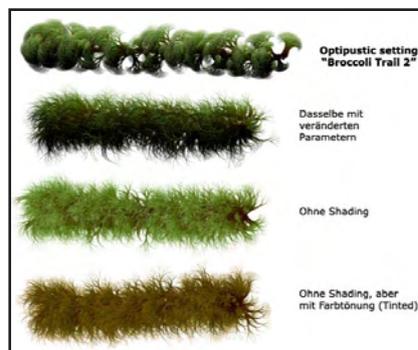
Project Dogwaffle (PD) ist zwar in erster Linie ein Malprogramm zum Kreieren neuer Bilder, es umfasst jedoch auch einige Tools zum Nachbearbeiten von Bildern und Fotos.

PD bietet eine Vielzahl an Filtern, mit denen man Bilder bearbeiten kann. Die üblichen Funktionen wie Tonwertkorrektur, Sättigung usw. sind ebenso vorhanden wie originelle Effekte. Auch farbliche Änderungen kann man schnell realisieren, indem man z.B. einen Verlauf auf das komplette Bild anwendet. Die meisten Tools bieten eine gut funktionierende Vorschau, so dass man gleich sieht, was man tut. Mit manchen Filtern kann man auch völlig neue Strukturen schaffen. Mit wenigen Mausklicks lassen sich Materialien

für 3D-Anwendungen erstellen. Dann lässt man das ganze noch schnell von PD kacheln – und fertig ist die nahtlose Textur für das nächste 3D-Projekt. Einige Stein- und Marmortexturen, die mit Hilfe der PD-Filter entstanden sind, findet ihr im Bonus-Download dieser Ausgabe.

Optipustics

Dieser Begriff ist in jeder Hinsicht merkwürdig. Dahinter verbirgt sich nämlich die faszinierendste Funktion von PD. Optipustics sind eine Art Partikelsystem. Ausgehend von einem Punkt, gesteuert durch verschiedene Parameter, wachsen die Partikel entlang des Pinselstriches und ergeben die erstaunlichsten organischen Formen. Da ranken sich plötzlich Girlanden über die Malfläche, es erscheinen Grasbüschel oder Korallen auf dem Untergrund, es wachsen Äste, ja ganze Bäume ins Bild hinein.



PD bringt bereits eine Reihe von Presets mit, die nach Belieben verändert werden können. Optipustics interagieren auch mit der Mausgeschwindigkeit und der Richtung des Malstriches. Die Farbgebung wird durch Verläufe gesteuert, die beliebig konfigurierbar sind. Bei aktivierter „Shading“-Option bekommen die Partikel eine Schattenseite, wodurch sie noch dreidimensionaler wirken. Die Schattierung ist ebenfalls abhängig von der Richtung, in der die Partikel aufgetragen werden. Man kann die Farben auch abtönen. Wenn man z.B. ein

Sonnenuntergangs-Bild generiert hat und mit PD in dieses Bild Pflanzen einfügen möchte, kann man als Farbtönung orange einstellen, dann fügen sich die aufgemalten Partikel besser ins Bild ein. Was auf diese Weise aus einem einfachen Bryce-Render werden kann, ist [hier \(Klick\)](#) zu sehen:

Besonders interessant für alle 3D-Anwender ist die Möglichkeit, die Optipustics mit einem Alphakanal generieren zu lassen. Man braucht nur den Partikelstil auf die Option „+alpha“ zu ändern, und der Alphakanal wird automatisch erzeugt. Das so entstandene Bild kann als .png- oder .tga-Datei gespeichert werden, in diesen Formaten wird die Alphainformation mitgespeichert. 3D-Anwendungen wie etwa Bryce können diese Dateien als Bildobjekte verwenden. So kann man mit einem Minimum an Polygonen üppige Pflanzen in eine Szene einfügen. *Abb. 4* zeigt einen Flecken mit dichtem Gras, der aus nur vier 2D-Flächen besteht.



Allerdings empfiehlt es sich, die Partikel in PD auf einen farblich ähnlichen Hintergrund aufzumalen, da es sonst zu feinen weißen Rändern kommen kann. Einige Dateien mit Optipustic-Gras und Moos sind im Bonusdownload dieser Ausgabe zu finden.

Animationen

Nicht umsonst ist der Autor von PD Experte für Animationen, er hat die Software für Trickfilmzeichner praktisch maßgeschneidert. Bei handgezeichneten Trickfilmen ar-

beiten die Künstler an einem Leuchttisch mit einem ganzen Stapel halbtransparenter Papiere, um die Einzelbilder vergleichen zu können. Schnelles Durchblättern wie im Daurmenkino spielt die Animation gewissermaßen ab. In PD wird dieses System mit dem Onion-Skin-Feature nachgeahmt. Transparente bzw. halbtransparente Ebenen liegen übereinander, eine Abspiel-Funktion gibt es natürlich auch. Die fertige Animation kann dann als animierte Pinselspitze gespeichert und in jeden beliebigen Hintergrund eingesetzt werden.

Zusätzlich zu der Möglichkeit, Animationen nach der traditionellen Methode zu erstellen, bietet PD noch eine Reihe an automatisierter Special Effects. So kann in ein gerendertes Bild z.B. animierter Schneefall oder Regen eingefügt werden. Pinselstriche lassen sich aufzeichnen und als gesteuerte Animation mit allen möglichen Effekten versehen wiedergeben. Auch die Optipustics-Partikel können animiert werden. Für solche Animationen werden Lua-Scripts verwendet. Wer sich mit Lua auskennt, kann solche Scripts selbst erstellen, es gibt aber auch einige Scripts zum freien Download im Web. Beeindruckende Beispiele für solche Animationen sind [hier \(Klick\)](#) zu sehen.

Und wo ist der Haken?

Wer Bildbearbeitungsprogramme wie Photoshop gewöhnt ist, dem werden sicher einige kleine Schönheitsfehler auffallen. Die Ebenenfunktionen könnten ausgereifter sein, das Pinselspitzen-Handling ebenfalls. Dennoch lässt sich in PD eigentlich alles realisieren, notfalls über Umwege (z.B. über den Puffer, der das Maniko wieder wettmacht, dass nur eine Datei geöffnet sein kann). In dem Bemühen, originell zu sein und sich von anderen

Programmen abzuheben, ist PD teilweise sehr eigenwillige Wege gegangen. Wer von traditionellen Malmedien auf digitales Malen umsteigt, wird an PD seine helle Freude haben; wer die Logik und Präzision der „großen“ Bildbearbeitungsprogramme gewöhnt ist, muss sich ein wenig umstellen. Eine große Hilfe sind hier die vielen Tutorials – allerdings gibt es diese derzeit nur auf Englisch.

Wer diese Sprache nicht gut beherrscht, wird insbesondere am Anfang einige Schwierigkeiten haben. Auch die Software ist auf Englisch, doch in Kürze soll es einen Patch geben, der die Haupt-Menüs ins Deutsche übersetzt. Einige Informationen über PD findet man auf [cybersign.de](#) auf Deutsch.

Und der Preis?

PD ist überraschend günstig. Die hier besprochene Version, die neue PD Pro Digital Painter 4, kostet 119 US-Dollar (ca. 93 Euro). Ältere Versionen sind ebenfalls noch erhältlich, zu entsprechend niedrigeren Preisen.

Wer nur die Optipustics-Partikelfunktionen haben möchte und auf Malwerkzeuge, Filter und sonstige Funktionen verzichten kann, ist mit der eigenständigen Version PD Particles um günstige 19 Dollar gut beraten. Diese Particles-Version wird Gegenstand eines weiteren Reviews sein, das in der nächsten Ausgabe von AR erscheinen wird.

Die komplette Preisliste findet sich [hier \(Klick\)](#).

Die Version 1.2 ist als Freeware erhältlich. Natürlich unterstützt diese alte Version viele der neuen Funktionen nicht, doch sie ist ideal zum Ausprobieren, ob einem das Handling überhaupt liegt. Den Download bekommt man [hier \(Klick\)](#).

Es gibt zwei kostenpflichtige Video-Tutorial-Pakete zu 27 bzw. 29 Dollar. Allerdings findet man [im Web auch zahlreiche kostenlose Tuts](#) zu PD.

Fazit:

PD Pro Digital Painter 4 kann als echte Alternative zu teureren Malprogrammen gelten. Dank der verschiedenen Filter kann die Software auch zur Nachbearbeitung von Fotos eingesetzt werden. Die Malwerkzeuge simulieren traditionelle Maltechniken erstaunlich realistisch, die Performance ist optimal. Die Optipustics sind eine völlig einzigartige Funktion, die man in keiner anderen Software finden wird.

Für ein gezieltes Einsetzen aller Funktionen muss man mit dem Programm allerdings gut vertraut sein und anfangs eine gewisse Einarbeitungszeit in Kauf nehmen. Allerdings macht das Arbeiten mit PD wirklich Spaß, und auch so manche Zufallsergebnisse sind durchaus ansehnlich.

Wer auf Nummer Sicher gehen möchte, sollte sich vor dem Kauf die Tutorials und die Freeware-Version ansehen.

[esha]



Project Dogwaffle Pro Digital Painter 4

www.thebest3d.com

Kategorie: 2D Software
Preis (ca.): US \$ 119,00
Gesamtwertung: 8,5/10

Download des Monats - Pitt's Special S1

Erstellt von dream-pilot

Der Weihnachtsmann ist spät dran. Schnell noch den Bart gekämmt, dann kanns auch schon losgehen. Mantel, Mütze, Schal, Wunschzettel, Landkarte (nein, doch lieber GPS) - alles dabei. Raus in den Stall, die Rentiere vor den Schlitten gespannt. Doch was ist das? Rudolph hat sich erkältet. Und ein anderes Rentier, das die Gegend so gut kennt, ist im Moment nicht verfügbar. Zu Weihnachten sind die halt rar. Was tun? Die kleinen Kinder kann man doch nicht enttäuschen. Also überfliegt der Weihnachtsmann die Zeitung und siehe da: Ein Kleinflugzeug der Marke Pitt's Special S1 wird angeboten. Schnell überfliegt er das Inserat: Einsitzer, 200PS, 5,1 Meter Spannweite, Ganzjahreszulas-

sung, roter Lack neu aufgetragen. Mann, das wird wohl ganz schön ans Geld gehen... Doch als er den Preis sieht, hat er das Telefon schon in der Hand. 25 Bryce-Bottys - Was für ein Schnäppchen. Und auch den Verkäufer, einen gewissen Dream-Pilot, kennt er schon. Er wünschte sich letztes Jahr eine DC-3, ein ganz schöner Brummer.



Noch am gleichen Tag holt er sein neues Arbeitsgerät ab und lässt es sich vorführen. Mit dem

Lack wurde wirklich nicht übertrieben, er hat keinen einzigen Kratzer. Und dieses Rot passt haargenau zur Arbeitskleidung. Sogar ein paar kunstvolle weiße Verzierungen und Streifen sind dabei. Auf dem Vertrag steht noch etwas von „br5 Datei in 655kB ZIP verpackt“ - Verpackt man nicht in Geschenkpapier? Nun ja, der Flieger geht, das ist die Hauptsache.

Nun noch die Geschenke einladen, Rudolph den Hustensaft und der Frau ein Küsschen gegeben, dann kanns losgehen. Gerade noch rechtzeitig zu Bescherung, schließlich soll ja niemand leer ausgehen.

Zum Download (Klick)

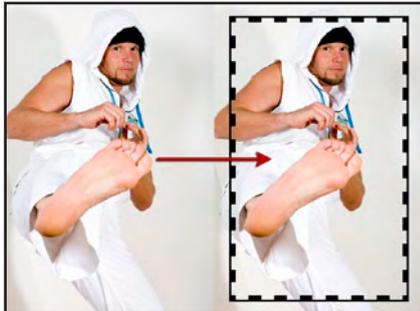
[ZUZ]



Splat! und Xenofex 2

Ein Double-Review von Sascha Hupe

Bereits in der ActiveRendering 4/06 habe ich mir Plugins von Alien Skin Software www.alienskin.com angesehen – damals war es die EyeCandy 5 Serie. Mit dem vorliegenden Review widme ich mich zwei weiteren Filter- und Effekt-Sammlungen von Alien Skin für Photoshop und Photoshop-Plugin compatible Programme. **Splat!** ist eine Sammlung bestehend aus sechs unterschiedlichen Effekten zur Gestaltung von Rahmen und Rändern sowie Oberflächen. Das Interface ist gewohnt übersichtlich und um die 200 MB Content liefert eine Menge an Vorlagen für die unterschiedlichen Effekte. Im Einzelnen:



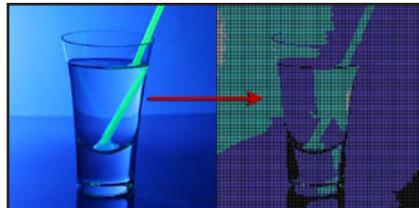
Frame dient zum Hinzufügen von Rahmen zu einem Bild. Zahlreiche Vorlagen verschiedener Rahmenarten – von Modern bis klassisch werden mitgeliefert und sind so per Klick einsatzbereit. Aber Splat! bietet auch die Möglichkeit eigene Vorlagen zu erstellen und diese in Zukunft zu nutzen.

BorderStamp ermöglicht, einem Bild einen Rahmen aus



beliebigen Stamp-Dateien (*.tub) zu geben. So kann man ganz einfach z.B. einen Blumenrahmen um ein Bild legen.

FillStamp verwendet ebenso wie BorderStamp Stamp-Dateien (*.tub), jedoch kann mit diesem Effekt ein ganzes Bild oder eine Selektion mit der Vorlage gefüllt werden. Natürlich kann das Aussehen durch diverse Parameter wie z.B. Größe, Dichte, Nahtlosigkeit beeinflusst werden.



Patchwork wandelt ein Bild in ein Mosaik um. Das kann z.B. die klassische ASCII-Darstellung oder in Art einer Stickerei sein.

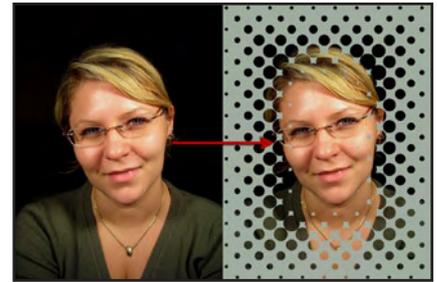


Resurface fügt einem Bild eine dreidimensional wirkende Oberfläche hinzu. Vergleichbar in etwa mit dem Bumpmapping. Auch hier sorgen zahlreiche Vorlagen für pures Anwendungsvergnügen. **Edges**



schließlich ist mein Liebling bei Splat! Ausgefranste Ränder, Halbton-Punkte als Rahmen und ähnliches sind mit Edges kein Problem.

Splat! kostet US \$99 zzgl. Ver-



sand und kann über den [OnlineShop auf der Homepage](http://OnlineShop auf der Homepage von Alien Skin) von Alien Skin und bei diversen Resellern bezogen werden.

Xenofex 2 Xenofex 2 ist eine Suite aus 14 Effekten. Im Einzelnen sind dies:

Burnt Edges, simuliert angebrannte Ecken oder das Loch das in ein Papier gebrannt wurde. **Classic Mosaic** erstellt ein Mosaik aus dem Bild, z.B. wie bei Terrazzo Böden. **Constellation** erlaubt das



Hinzufügen von Highlight oder Erstellen ganzer Sternenhimmel in Form des Bil-

Splat!

www.alienskin.com

Kategorie: 2D Plugin/Filter
Preis (ca.): US \$ 99,00
Gesamtwertung: 8/10



des. **Cracks** simuliert Risse verschiedener Art. **Crumple** simuliert den Effekt von geknülltem bzw. geknittertem Papier. **Electrify** erzeugt Stom-Blitze ausgehend von der Selektion. **Flag** kann dazu benutzt werden, eine 3D wirkende Flagge zu erzeugen. **Lightning** ermöglicht das gezielte Erstellen von einzelnen Blitzen. **Little Fluffy Clouds** erzeugt Wolken oder einen ganzen Himmel - wahlweise auch nahtlos. **Puzzle** bedarf eigentlich keiner weiteren Erklärung. **Rip Open** simuliert aufgerissenes Papier. **Shatter** lässt ein Bild oder eine Selektion quasi explodieren und viele kleine Teile zerfallen. **Stain**



dient zur Simulation verschiedener Flecken und Dreck Effekte. **Television** schließlich lässt das Bild aussehen, als wenn es auf einem alten Fernseher oder Computer-Monitor dargestellt wird.

Alle Effekte haben verschiedene Presets die unterschiedliche Simulation mit einem Klick abdecken. Das Feintuning wird dann über das komfortable Interface erledigt. Eine Übersicht aller Effekte mit kurzer Erklärung in Englisch gibt es [hier \(Klick\)](#).

Xenofex 2 kostet US \$129 zzgl. Versand und kann über den [Onlineshop auf der Homepage](#) von Alien Skin und bei diversen Resellern bezogen werden.

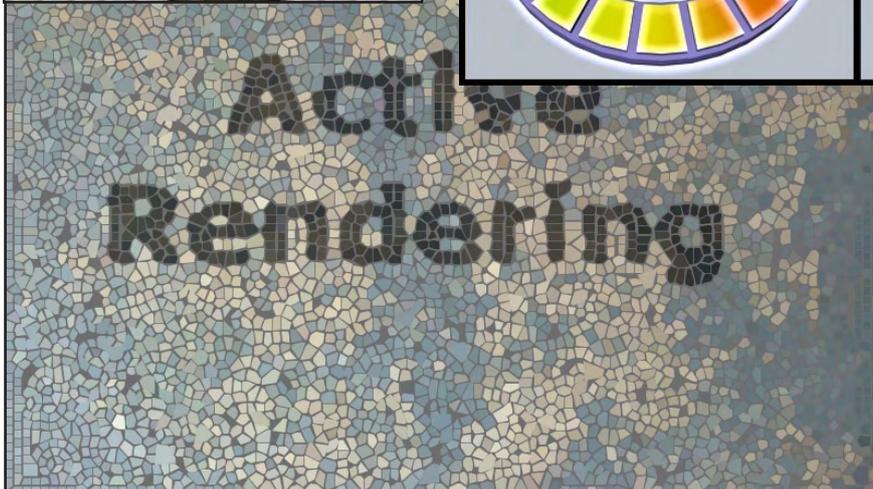
Fazit: Auch wenn Splat! (aus 2002) und Xenofex 2 (2003) schon etwas in die Jahre gekommen sind lohnt es sich einen Blick – oder auch zwei – auf die beiden zu riskieren. Die Filter und Effekte sind einfach zu handhaben und bieten umfangreiche Möglichkeiten



Xenofex 2

www.alienskin.com

Kategorie: 2D Plugin/Filter
Preis (ca.): US \$ 129,00
Gesamtwertung: 8,5/10



zur Bildmanipulation. Sicher, einige der Effekte lassen sich auch mit frei auf dem Markt verfügbaren Plugins erzielen, aber die beiden Sammlungen bieten geballt und mit einfachster Bedienung viele professionelle Möglichkeiten. Demo-Versionen beider Plugins sind auf der [Homepage von Alien Skin](#) verfügbar.

[DJB]

Vue 5 Infinite - Urwaldszene

Ein Tutorial von Asgard

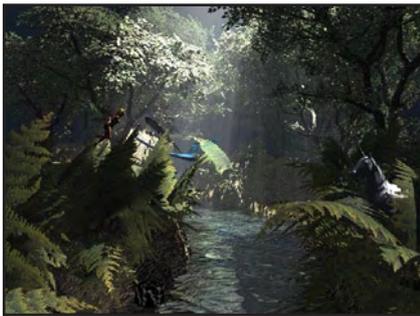
Für das Erstellen von fast senkrecht einfallendem Licht sind einige Anläufe nötig.

Der Erfolg hängt sehr stark von der verwendeten Atmosphäre und vom Bewuchs ab. Also nicht die Flinte gleich ins Korn werfen.

Für dieses Tut benutze ich einige Teile aus meinem Bild „Underdown“

(zu sehen unter www.dream-of-vue.de oder www.renderosity.com)

Ich selbst habe für dieses Bild 12 Wochen benötigt. Davon 8 Wochen alleine nur für das Licht!



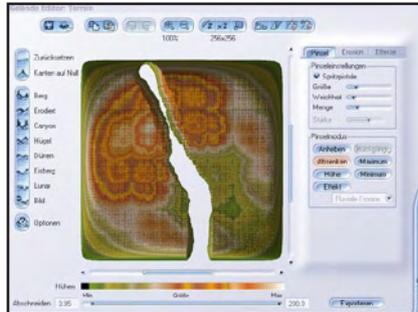
Wir werden jetzt eine Szene erstellen und so ein ähnliches Licht darein zaubern. ☺

Beginnen wir mit der Auswahl der Atmosphäre. Ich habe NEW ORLEANS benutzt, weil es schon sehr viel weiches Umgebungslicht hat und die Lichtstreuung gut unterstützt. Für senkrecht einfallendes Licht muss die Atmosphäre möglichst viel Lichtstreuung unterstützen. Das kann man mit Dunst oder Nebel vielleicht auch. Ich habe damit nicht das Ergebnis erhalten, das ich haben wollte.

(Fig. 002)

Als nächstes benötigen wir für diese Szene ein Stück Land.

Das erstellen wir im Gelände-Editor.



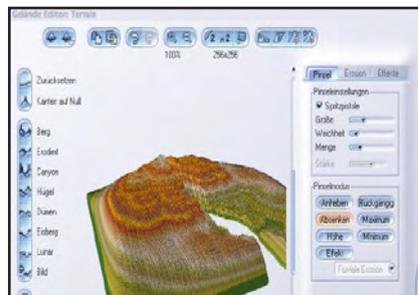
Bei der Form des Geländes müssen wir daran denken, dass es rechts und links der Kamera im fertigen Bild sehr hoch sein muss. Entweder Boden oder Pflanzen.

Ansonsten ist der Lichteffekt nicht passend. Erinnern wir uns an den Sommer!

Mitten im Wald (also hohe Bäume) kann man eine Lichtig finden, die so ähnlichen Lichteinfall hat. Aber niemals auf einer Wiese.

Um das in unserem Gelände nachzubilden, benutzen wir die Spritzpistole mit der Option ABSENKEN und „spritzen“ einen Graben mitten durch unser Gelände.

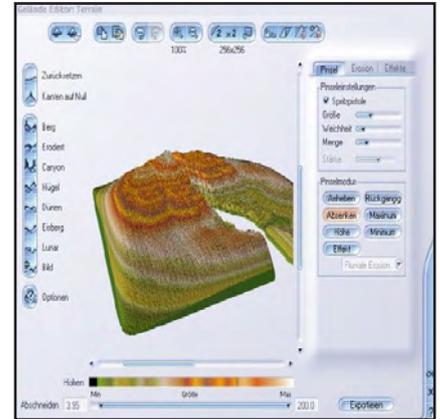
Danach sollte das Gelände etwa wie auf dem nachfolgenden Bild aussehen:



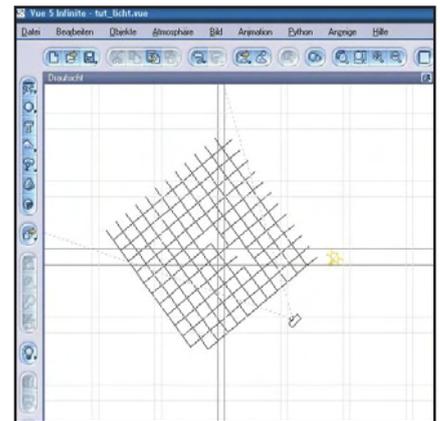
Danach wird der überflüssige Rand abgeschnitten, wenn es nötig ist.

Dazu wird der kleine Pfeil MIN neben „Abschneiden“ nach rechts bewegt. Man sieht direkt das Ergebnis.

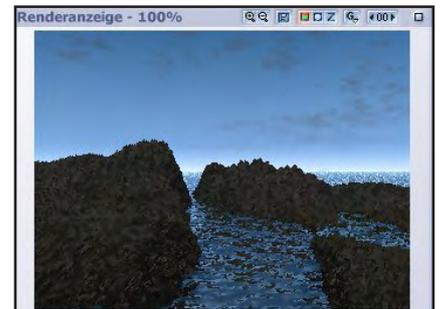
Jetzt haben wir unser Gelände in der Szene:



Die Kamera wird so positioniert, dass sie „durch den Graben“ schaut.



Wenn wir das Bild probieren, sollte es etwa so aussehen.



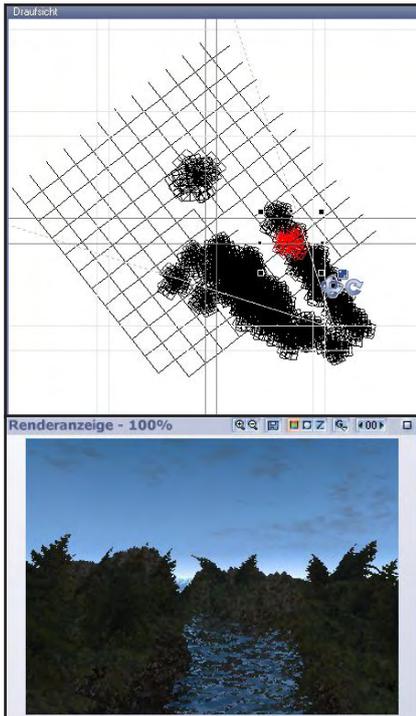
Das Wasser rundrum stört hier nicht, da es im fertigen Bild nicht mehr zu sehen ist. Wir werden dann nur einen kleinen Bach sehen.

Jetzt führen wir in die Szene

die gewünschten Objekte ein. Ich benutze hier Farne, die ich mehrfach dicht ineinander kopiere und Bäume. Die Bäume kann man auch mit dem ECO-System einfügen.

Die Farne werden wie ein Gartenzaun links und rechts neben der Kamera aneinandergereiht. Denkt daran, dass die Farne im Allgemeinen sehr dicht stehen!

Das Ergebnis sollte etwa so aussehen:

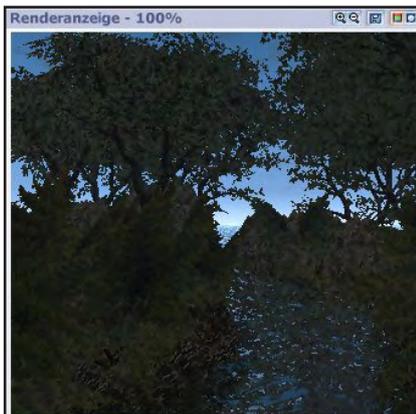


Und das Probe-Bild sieht dann so aus.

Wenn alle Objekte eingefügt wurden, sieht das ganze dann etwa so aus:

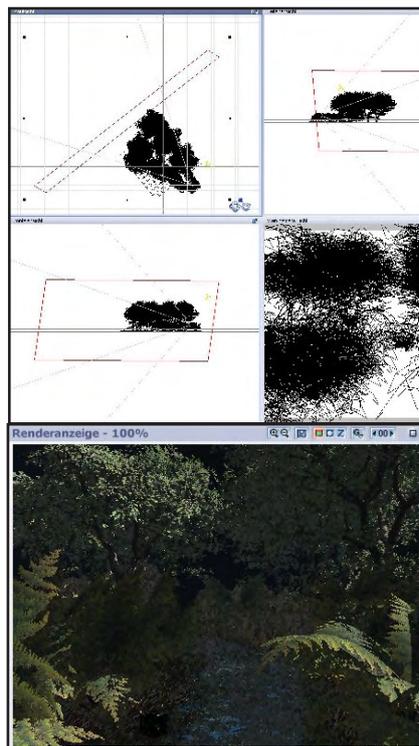
(Fig. 010)

Auch hier wieder Probebild dazu:



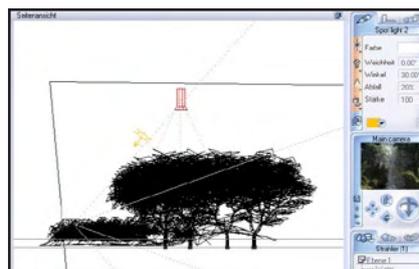
Dieses Bild hat noch nichts von einer Urwaldszene an sich. Man kann durch die Bäume durchsehen und das Licht ist auch nicht so toll. Um den Eindruck eines dunklen dichten Waldes zu erreichen benutzen wir ein Alphaplane. Die muss weitaus größer als die Szene sein um wirklich alles abzudecken. Ihr müsst ausprobieren, bei welcher Größe die Hintergrundabdeckung vollständig ist.

Das sollte jetzt so aussehen:



Das Probebild fällt natürlich jetzt sehr dunkel aus.

Jetzt kommen wir zum wichtigsten, dem Licht. Für den Lichteinfall brauchen wir einen Strahler, der weit oben und sehr stark eingestellt wird.



Im Bild rechts sind die Werte für unser Beispiel zu sehen.



Das Probebild sieht schon fast gut aus

Der Vordergrund ist noch ein bisschen dunkel, so das wir noch einen Strahler zum aufhellen in die Szene strahlen lassen. Der Strahler wird unmittelbar unter der Kamera positioniert und strahlt in die Szene hinein. Die Werte stehen rechts im Bild und müssen ggf. durch probieren in anderen Szenen angepasst werden.

(Fig. 016)

Und das ist nun das fertige Bild.



Die Lichtstrahlen kommen erst richtig zur Geltung, wenn mit mindestens Superior gerendert wird. Das ganze dauert also ein bisschen. Viel Spass beim Experimentieren!

Asgard

Anmerkung der Redaktion:

Beim Layout fielen leider einige Bilder aus dem Rahmen, da sie nicht ins Layout passten. Diese sind mit runden Klammern gekennzeichnet (Fig. 002). Diese sind jedoch im Bonus-Download enthalten, dort findet ihr auch alle anderen Bilder in Originalgröße sowie die Szenen und Texturen.

Evermotion Modelle

Eine Review-Serie von Sascha Hupe - Teil 3: Vol. 13-20

Willkommen zum dritten Teil unserer Review-Serie zu den Archmodel-CDs von Evermotion. In dieser Ausgabe findet ihr die CDs Vol. 13-20. Nähere allgemeine Infos entnehmt dem Info-Kasten Evermotion-Modelle auf dieser Seite.

Archmodels Vol. 13

Öffentlicher Verkehrsraum dürfte eine passende Beschreibung sein.

Das Vol. enthält insgesamt 115 Modelle die im öffentlichen Raum zu finden sind. Da gibt es Schilder, Bänke, Hydranten ebenso wie Absperungen, öffentliche Telefone und Straßenlaternen. 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. Diesmal gibt es keine gerenderten JPG, sodass als Übersicht das PDF mit allen Modellen erhalten muss, welches man auf evermotion.org herunterladen kann.



Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen

könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

Archmodels Vol. 14

Außenbeleuchtung. Zum dritten Mal (nach Vol.



3 und Vol. 12) widmet sich ein Volume dem Thema Lampen, diesmal jedoch mit dem thematischen Schwerpunkt der Außenbeleuchtung. 120 unterschiedliche Modelle sind enthalten.

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 kann man auf evermotion.org



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 Architekturalvisualisierung 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 können. Mehr zu dazu jeweils bei den Texten zu den einzelnen CDs.

Einen Überblick über alle bisher von Evermotion herausgebrachten Produkte könnt ihr HIER (Klick) bekommen. Wenn ihr nähere Informationen zu einem der Produkte aufruft, könnt ihr jeweils auch ein Muster sowie eine PDF-Übersicht aller enthaltenen Modelle kostenfrei herunterladen um euch einen weiteren Überblick zu verschaffen, siehe auch Text zu den einzelnen CDs.

Eine hervorzuhebende Besonderheit ist, dass man, sobald man eine Kollektion erworben hat, diese direkt aus dem Kundenbereich auf www.evermotion.org herunterladen kann und somit nicht warten muss, bis die entsprechende CD per Post geliefert wurde. Wer sich alle (derzeit 39) CDs der Archmodels-Serie auf einmal zulegen möchte, der kann mit dem „Extreme Pack“ 300,00 EUR sparen.

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

Archmodels Vol. 15

Badewannen, Duschen und Saunen
116 hochwertige Modelle aus dem Bad-Bereich. Unterschiedliche Bade- und Duschwannen-Modelle werden von Luxusduschen und Saunen ergänzt. 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. Für 9 Objekte sind die Holztexturen inkl. Bumpmap als JPG ebenfalls enthalten.
Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf evermotion.org herunterladen.



Couches und Tischen sind in diesem Teil enthalten. Zusätzlich sind 26 komplette, aus den Modelle gebildete Sitzgruppen im V-Ray Format 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. 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 800x600 Pixel Größe.
Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf evermotion.org herunterladen.



einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Häuser gerendert als JPG in 1000x1000 Pixel Größe mit jeweils zwei Ansichten pro Modell.

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



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

Archmodels Vol. 18

Küchenausstattung
Teil 18 eignet sich wunderbar um seine virtuelle Küche stilvoll einzurichten. 115 Modelle – vom Gewürzspender über Teekanne und Schneidebrett bis hin zum Tischgedeck, es bleibt fast kein Wunsch offen. Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format und als



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

Archmodels Vol. 17

Häuser
In diesem Teil sind 30 Modelle kompletter Häuser zu finden. Ideal um die eigene Innen- und/oder Außenausstattung in Designerischer Umgebung zu präsentieren.

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



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

Archmodels Vol. 16

Sitzmöbel
115 Modelle von Stühlen,



*.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei und ein Bonus-Bett für Max. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x600 Pixel Größe.

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

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

Archmodels Vol. 19

Dekoration
Ob Kaminzubehör,
Gläsersets,
Zeitungsständer oder (Wand-)Uhren. 115 Modelle ermöglichen eine Szenenausstattung mit Liebe zum Detail. 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, welche sich aber nicht nur für V-Ray User lohnt, denn die V-Ray Variante enthält zusätzlich diverse JPG-Texturen für die Modelle inkl. Bump-Maps die sich auch auf die anderen Dateitypen anwenden lassen. 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 herunterladen.



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

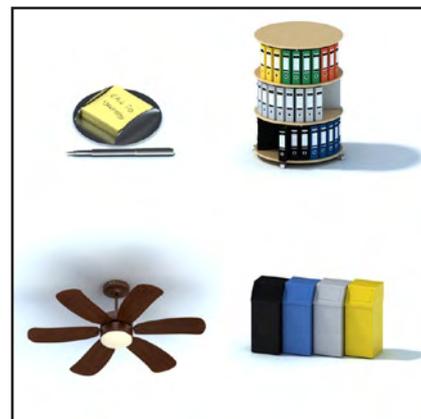
Archmodels Vol. 20

Alles für den Schreibtisch und das Büro. Diesmal sind 104 Modelle der verschiedensten Schreibtischkleinteile und Büroausstattungen zu finden. Vom Klebezettelblock über das Ablagesystem bis zum zum Deckenventilator. 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 welche sich aber nicht nur für V-Ray User lohnt, denn die V-Ray Variante enthält zusätzlich diverse JPG-Texturen für die Modelle inkl. Bump-Maps die sich auch auf die anderen Dateitypen anwenden lassen. 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 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 dritten Teil dieser Review-Serie. In der nächsten Ausgabe der AR widmen wir uns dann den Teilen 21-28. Also wie immer – haltet die Augen offen!

[DJB]



Runde Ecken in Cheetah 3D

Ein Tutorial von Wal

Heute möchte ich mich mal etwas mit dem mehrfach ausgezeichneten Cheetah3D Programmpaket beschäftigen und euch zeigen wie man dort – ganz lässig – seine Stellen im Objekt abrunden kann!

Zuvor möchte ich noch loswerden, das dies aus einem Emailhin und -her mit Frank Beckmann (aka Dargain) entstanden ist! ;)

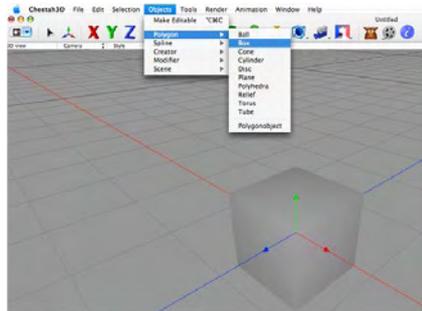
Ich weiss nicht wie es euch geht, aber manchmal habe ich an einigen Modellen gearbeitet und dann – verdammt, wie bekomme ich nun diese Ecke abgerundet? Um diese Frage geht es nun und ich möchte euch gleich auch die Lösung – oder besser eine Lösung dazu präsentieren.

Zum Mitmachen findet ihr eine Demoversion unter diesem Link:

<http://www.cheetah3d.com/download.php> (MAC OSX)

Lasst uns nun mit einem Würfel beginnen. Ruft im Menü unter *Objects/Polygon* das Objekt **BOX** auf. Daraufhin erscheint der Würfel (die Box) im Arbeitsfenster.

Fig. 001



Um den Würfel nun in ein Polygonobjekt zu wandeln, damit auf Ecken, Kanten oder Polygone zugegriffen

werden kann, muss dieser erst gewandelt werden. Dies passiert einfach und schnell in dem rechts unten im *Object Browser* ein Doppelklick auf das Box-Symbol ausgeführt wird.

Fig. 002



Sobald das Objekt nun gewandelt wurde, können Punkte, Kanten und Polygone ausgewählt werden. Diese werden automatisch gehighlighted, wenn der Mauszeiger drüber fährt, je nachdem in welchem Modus man sich befindet.

Nun nähern wir uns den Kanten. Diese müssen zuerst ausgewählt und markiert werden.

Dazu müssen wir zuerst Cheetah 3D mitteilen welchen Selektions-Modus wir benötigen. Wir wählen aus dem *Bild-Menü* das entsprechende Symbol aus mit einem Mausklick.

Fig. 003



Und nun selektieren wir die, für uns vorderen, oberen zwei Kanten des Würfels aus.

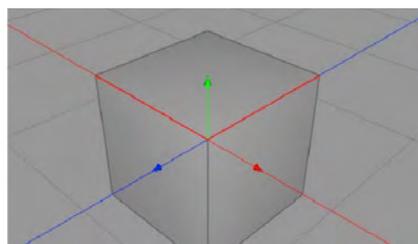


Fig. 004

Als nächstes wird der Radius der Rundung festgelegt. Dies passiert über die *Inner Extrude* – Funktion. Rechtsklick mit der Maus und aus dem erscheinenden Menü, *Inner Extrude* ausgewählt.



Fig. 005

Inner Extrude anklicken und wieder loslassen. Dann erneut in das Fenster klicken und die Maus festhalten, so kann jetzt der Offset eingestellt werden. Ist die Breite ok, einfach loslassen. Klicke ich mit der Maus einfach in das Fenster und lasse sie gleich wieder los, wird ein voreingestellter Offset gesetzt. Diesen Offset benutze ich für dieses Tutorial.

Der Würfel sollte nun in etwa folgendes Aussehen besitzen:

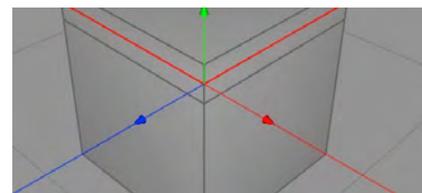


Fig. 006

Nun werden die Kanten ausgewählt, welche nicht gerundet werden sollen. Das passiert mittels rechtem Mausklick in das Fenster und unter der Auswahl *Selection/ Invert Selection* werden nun die Kanten selektiert, die nicht verändert werden sollen.

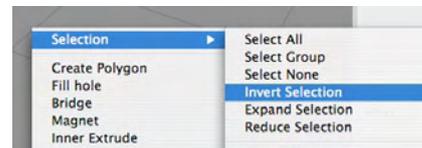


Fig. 007

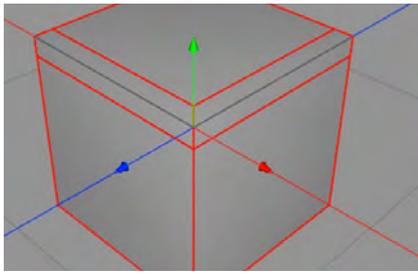


Fig. 008

Damit wir nun an den beiden nicht-selektierten Kanten weiter Arbeiten können, werden die hier im Bild rot-markierten „fixiert“. Damit weiss Cheetah 3D, dass diese nicht berücksichtigt werden dürfen. Also ein erneuter Rechtsklick und unter *Selection/Toggle Crease* die Funktion aufrufen.

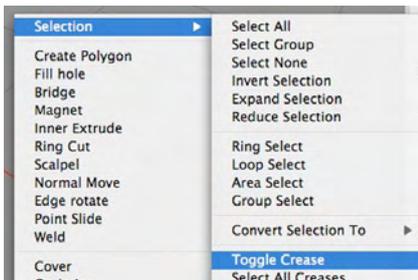


Fig. 009

Jetzt sind die ausgewählten Kanten fixiert!

Doch wie komme ich denn nun an die anderen Kanten, die ich ja abrunden möchte – ganz einfach, wir führen nun ein weiteres Mal *Selection/Invert Selection* aus und erhalten somit unsere beiden Kanten wieder.

Wir bemerken allerdings, dass die anderen fixierten Kanten nun blau sind. Daran erkennen wir, dass diese fixiert sind.

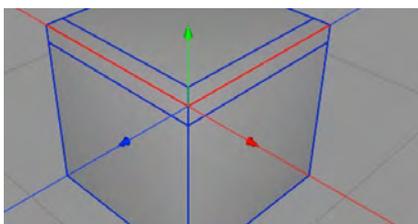


Fig. 010

Jetzt werden die Kanten in Polygone gewandelt, denn nach der Rundung entstehen aus den Kanten diverse Polygone.

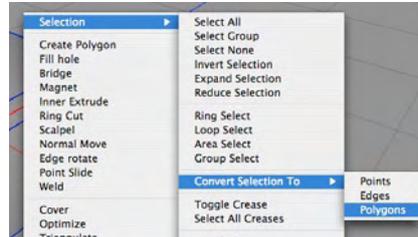


Fig. 011

Schön ist zu sehen, wie aus dem Konvertieren der Kanten die Flächen (Polygone) entstanden sind, die anschliessend gerundet werden sollen.

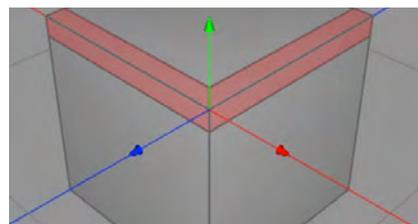


Fig. 012

Um diese Kanten nun zu runden, bedarf es der Hilfe von Herrn Catmull-Clark. Rechter Mausklick ins Fenster und Catmull-Clark ausgewählt. Sooft bis einem die entstandene Rundung gefällt. (Mir langt zweimal!)

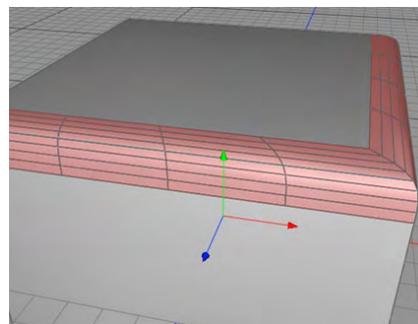


Fig. 013

Oje, ... jetzt habe ich doch glatt vergessen dass ich eigentlich auch noch die senkrechte Kante mit abrunden wollte. Kein

Problem.

Wir wählen nun *Selection/All Creases* aus, gefolgt von einem *Selection/Toggle Crease*. Damit werden wieder alle freigegeben.

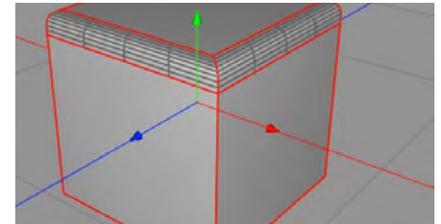


Fig. 014

Wir markieren wieder zuerst unsere Kanten, die wir abrunden möchten. Hier sind es alle zur Senkrechten gehörenden. (Nicht vergessen den Kanten-Modus für die Auswahl wieder zu aktivieren



Fig. 015)

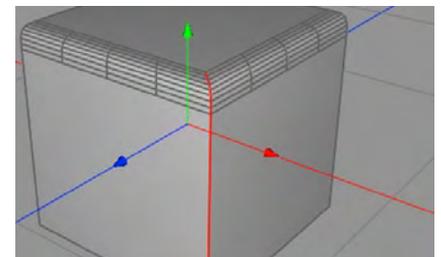


Fig. 016

Jetzt folgt das Gleiche wie vorher – nämlich ein *Inner Extrude*.

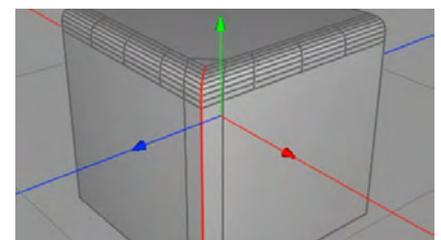


Fig. 017

Jetzt folgt wieder Auswahl invertieren mit *Selection/Invert Selection*. Die Eckkanten müssen ebenfalls deselektiert werden, da diese

ja abgerundet werden.

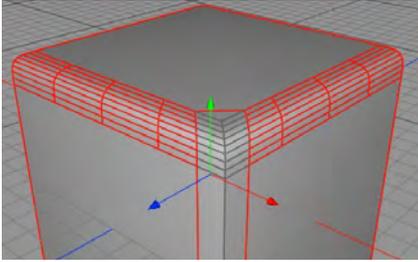


Fig. 018

Nun benutzen wird wieder das *Selection/Toggle Crease* um die jetzigen Kanten zu fixieren und vor dem Runden zu schützen.

Darauf folgt ein weiteres *Selection/Invert Selection*.

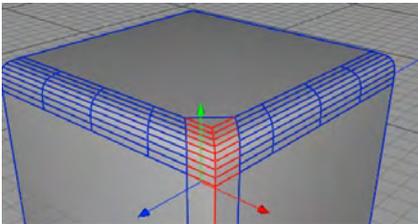


Fig. 019

Und nun noch kurz die zu rundenden Kanten selektieren.

Fig. 020

Und dann erneut den Herrn Catmull-Clark nach belieben anwenden.

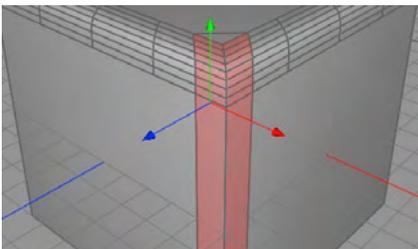


Fig. 021

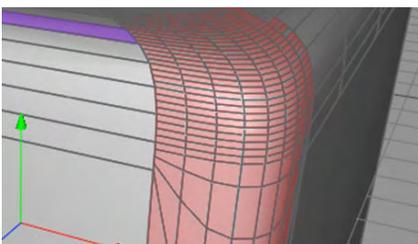


Fig. 022

Was ich noch ergänzen möchte ist die Möglichkeit, Kanten partiell abzurunden. Dazu habe ich einfach einen Würfel (BOX) etwas mehr unterteilt (oder es wird die Kante mit dem *Scalpel* geschnitten).

Anschliessend kann man wie oben beschrieben in diesem Bereich vorgehen:

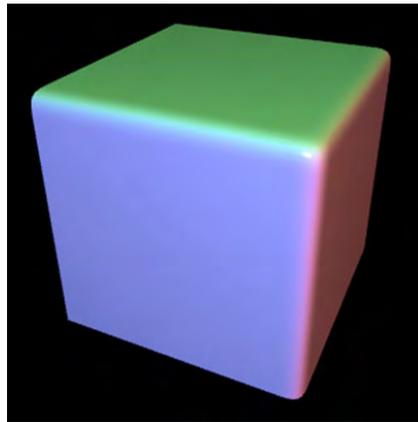


Fig. 023

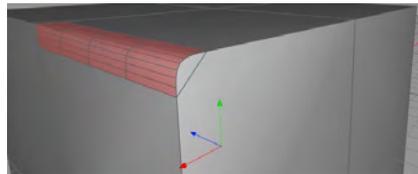


Fig. 024

Natürlich kann man auch einen Würfel (BOX) gleich zu beginn abgerundet erstellen, aber nicht partiell – die Idee mit dem Würfel hier sollte nur zur Präsentation dienen und macht vielleicht nicht wirklich Sinn, aber als Beispiel fand ich ihn sehr gut geeignet.

So, nun bleibt mir nur noch zu sagen, dass ich hoffe ihr hattet euren Spass dabei und es hat euch gefallen. Vielleicht konntet ihr auch etwas Neues entdecken und in Cheetah 3D etwas rein schnuppern.

Viele Grüße
Wolfgang (aka wal)



Fig. 025



Fig. 026

Anmerkung der Redaktion:
Alle Bilder dieses Tutorials können in Originalgröße auch im Bonusdownload vorgefunden werden.

3DFluff Video Tutorial DVDs

Ein Review von Sascha Hupe

Nachdem ich in der letzten AR die Cinema 4D Videotutorials von vital|disclosure unter die Lupe genommen habe, möchte ich mit diesem Review ein paar Worte zu den Videotutorials von [3D Fluff](#) verlieren. Wie auch schon die Videotutorials in Reviews zuvor, sind auch die 3DFluff-DVDs nur in Englisch zu bekommen.

Die 4 DVDs, die ich mir für das Review angeschaut habe sind Vol.1 Design & Visualisation, Vol.2 Radiosity Interiors, Vol.3 Non-Organic Modeling und Vol.4 Advanced Lighting & Rendering in R9.5. Ende November ist auch noch Vol.5 Hair Styling & Rendering erschienen, welches mir aber bis zum Redaktionsschluss noch nicht vorlag und daher in dieses Review nicht einbezogen ist.

Wie man schon aus den Titeln der DVDs entnehmen kann, ist der Ansatz der Tutorials ein anderer, als man es gewohnt ist. Es geht im Wesentlichen um die ganzheitliche Betrachtung der zum Erreichen eines bestimmten Zieles erforderlichen Techniken. Die Videos sind im avi Format in einer Auflösung von 1024x768 Pixel in hervorragender Qualität, so dass kein Detail verloren geht. Auch der Ton ist ausgeglichen und klar. Playlists der einzelnen Teile sowohl für Mac als auch für Windows sind enthalten. Als Tutoren führen Janine Pauke, die übrigens ursprünglich aus Magdeburg kommt, sowie Matthew O'Neill durch die Videos. Beide sprechen ein sehr gut verständliches Englisch und mir sind beide Stimmen auch nach längerem Zuhören angenehm im Ohr. Neben den Projektdateien, also c4d-Szenen zu unterschiedlichen Stadien der



Tutorials, befinden sich auch einige Goodies, wie komplette Szenen und HDRI-Maps auf den DVDs.

Genug der Vorrede, kommen wir zu den einzelnen Titeln:

Vol.1 Design & Visualisation

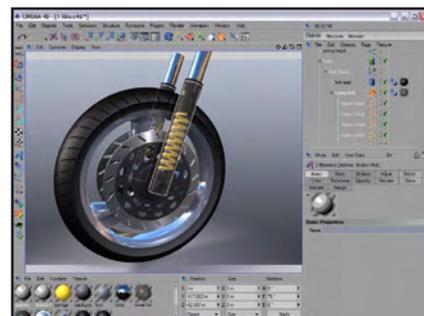
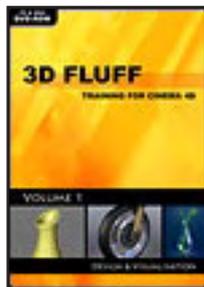
In Vol. 1 wird die Szenengestaltung anhand von zwei kompletten Projekten dargestellt.

Dies beinhaltet sowohl das Modeling als auch Szeneneinrichtung einschließlich Beleuchtung und Rendering sowie Postwork in Photoshop. Cinema 4D R9 und Höher ist Voraussetzung für das Nachvollziehen der Lektionen. Die enthaltenen Videos sind in drei Teilbereiche aufgeteilt: Vase, General Tips und Bike.

In dem ersten Teil zeigt Janine Pauke in 10 Kapiteln mit einer Gesamtdauer von 47 Min. und 50 Sek. das Erstellen einer Vase. Das klingt auf den ersten Blick simpel, aber es werden zahlreiche Tipps &



Tricks auf dem Weg zur perfekten Szene verraten. In Teil 2 behandelt Janine in 14 Min. und 17 Sek., aufgeteilt in drei Kapitel, einige weitere Techniken um die Szene aus dem ersten Teil zu verändern. Teil 3 schließlich umfasst in 7 Kapiteln mit insgesamt 2 Std. 46 Min. und 49 Sek. das Erstellen eines kompletten Motorrad Vorderrades einschließlich einer kleinen Animation unter Zuhilfenahme von XPresso sowie das Rendering mit Sketch&Toon. Erklärt wird dieses umfangreiche Projekt von Matthew.

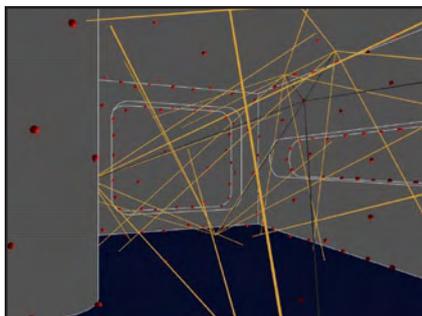


Vol.2 Radiosity Interiors

Die zweite DVD befasst sich in 11 Kapiteln mit der realistischen Ausleuchtung einer Innenraumszene am Beispiel eines Raums im japanischen Stil unter Verwendung von Radiosity. Um das Tutorial nachvollziehen zu können ist das Advanced Render Modul



erforderlich. Zwar sind die Lektionen für C4D R9 und Höher erstellt, der Großteil ist jedoch auch für Anwender der Versionen 7 & 8 nachvollziehbar. Janine und Matthew erklären in 2 Std. 31 Min. und 48 Sek. ausführlich, wie Radiosity funktioniert und wie man es effektiv einsetzt um eine Szene realistisch zu rendern. Unter anderem Beleuchtung, Schattenwurf, Materialien und Rendereinstellungen sowie Postwork werden jeweils in einzelnen Kapiteln ausführlich behandelt.



Vol.3 Non-Organic Modeling

Die dritte DVD hat das Modeling in Cinema 4D R9 oder höher mit verschiedenen Modelingtechniken zum Inhalt und ist mit über 4 Stunden Videomaterial äußerst umfangreich.

In Teil eins erklärt Janine ausführlich das Erstellen einer detaillierten Fernbedienung mittels Boxmodeling als Grundtechnik. Das ganze hat eine Laufzeit von 2 Std. 45 Min. und 27 Sek. aufgeteilt in 8 Kapitel.

Der zweite Teil befasst sich mit



dem Modeln einer LED-Lampe. Matthew verwendet verschiedene Modelingtechniken um solch eine Lampe anhand eines realen Vorbildes in 53 Min. und 51 Sek. nachzubauen.

Während Janine im ersten Teil auch auf die Texturierung des Objektes eingeht, lässt der zweite Teil es beim reinen Modeling bewenden.

In Teil drei schließlich zeigt Matthew in 10 Kapiteln mit insgesamt 29 Min und 36 Sek. weitere Tipps und Techniken, die in den beiden Teilen zuvor nicht zur Anwendung kamen.

Vol.4 Advanced Lighting & Rendering in R9.5

Vol. 4 widmet sich in 4 Teilen ganz den neuen Licht und Render Features in Cinema 4D Release 9.5 (und höher). Das Advanced Render Modul sollte vorhanden sein um Nutzen aus den zahlreichen Tipps zu ziehen.



In Teil 1 dreht sich in 7 Kapiteln mit insgesamt 1 Std. 16 Min. und 4 Sek. bei Janine alles um verschiedene Lichtfeatures. Teil 2 fährt in 3 Kapiteln

mit 54 Min und 52 Sek. mit einer ausführlichen Betrachtung der Baking-Funktion und ihrer Möglichkeiten fort. In Teil 3 nimmt sich Janine dann dem neuen Ambient Occlusion (AO) an.

Teil 4 schließlich enthält Ausführungen von Matthew zum Sky System und Compositing.

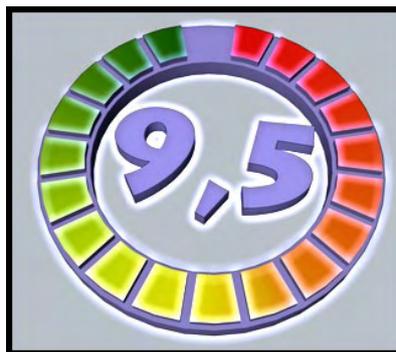
Weitere Ausführungen zum Inhalt sowie Screenshots und Beispielsvideos gibt es auf der Website zu den DVDs unter <http://dvd.3dfluff.com/>.

Die DVDs kosten jeweils 49,- - Englische Pfund bzw. 75,52 EUR und können über den [3DFluff-Onlineshop](http://3dfluff.com/online-shop) bestellt werden. Leider ist derzeit kein preisgünstiges Bundle aller DVDs vorgesehen, vielleicht ein kleiner Verbesserungspunkt.

Fazit:

Alle 4 DVDs sind in meinen Augen echte Highlights und für jeden Cinema 4D User – so er denn die entsprechenden Releases, die Voraussetzung sind, oder höher besitzt - absolut zu empfehlen. Ob Anfänger oder Fortgeschrittener, der Inhalt ist so umfangreich aber gleichzeitig ausführlich erklärt, dass er beiden Ansprüchen mehr als gerecht wird. Auch der Bonus-Content ist in jedem Fall einen Blick wert.

[DJB]



3DFluff DVDs
www.3dfluff.com

Kategorie: Tutorial
Preis (ca.): je DVD 75,52 €
Gesamtwertung: 9,5/10

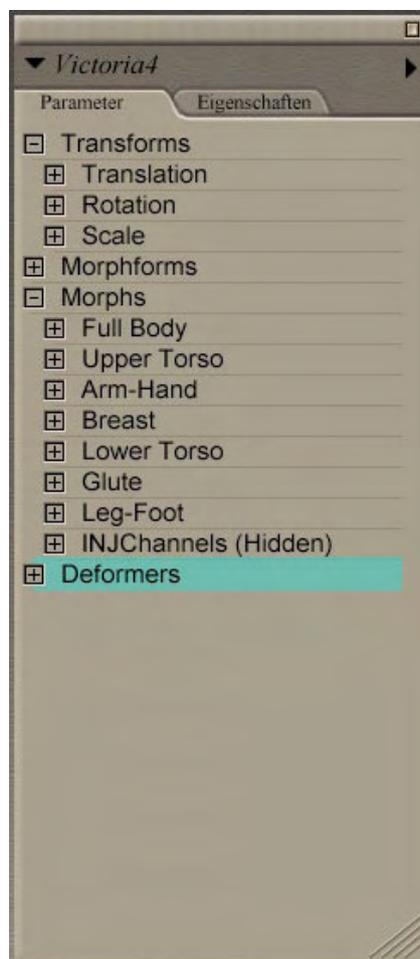
Victoria 4.0

Ein kleiner Überblick von Anja Möbius

In den letzten Wochen ging es hinter den Kulissen von [DAZ3D](#) ziemlich heiß her. Es wurde fleißig gewerkelt und hektisch verbessert, Fehler gesucht und ausgebessert damit Victoria 4 noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest ihren Einzug in unseren Runtime halten kann. Mit der nächsten Generation der Victoria hat DAZ3D einiges geändert und vieles was man durch nachträgliche Verbesserungen der Victoria 3 gelernt hat erfolgreich umgesetzt. Wenn man Victoria 4 zum ersten Mal im Arbeitsfenster erblickt dann fallen einem als ersten die Hände auf. Die Handhaltung sieht aus, als ob Vicky gleich ein Palmolivebad bei Tante Tilly nehmen will. Im Figurenordner befindet sich zusätzlich zur V4 noch eine V4 to V3 was wir ja schon von ihren Vorgängerversionen kennen. Victoria 4 Kopf mit Victoria 3 Körper. Zusätzlich beinhaltet die V4 noch zwei weitere CR2 die allerdings nur zur Contenterstellung wichtig sind und für den normalen User keine Bedeutung haben. Angenehm auffällig ist das Gesicht der Victoria 2 welches sogar im Rohzustand, ohne Textur recht niedlich wirkt. Im Gegensatz zu ihren Vorgängerinnen, welche ja richtige Rohzombies sind.



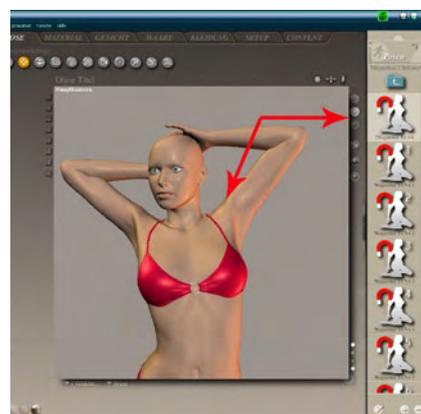
Wie ehemals bei der Victoria 1+2 so sind auch bei Victoria 3 die Morphs wieder fest in die Figur integriert. Dadurch dauert es zwar ein klein wenig länger bis sie im Arbeitsfenster erscheint, aber man muss nichts mehr nachladen und der Pose-Ordner wird nicht mehr überfüllt mit einzelnen Morphordnern was besonders für Poser 4 Anwender lästig war. Besonders angenehm empfinde ich das die Morphs alle fein säuberlich sortiert in Köfferchen sind. Somit erspart man sich das ewig lästige scrollen und findet wesentlich schneller die Morphs die man benötigt. Poser 4 unterstützt diese Köfferchen leider nicht und zeigt wie gewohnt alle Morphs untereinander.



Bei der Kleidung haben sich die Macher von DAZ3D ebenfalls etwas Pfiffiges ausgedacht. Es stehen zwar die gewohnten Regler zur Anpassung der Kleider zur Verfügung aber das meiste wird mit Magneten gesteuert, und zwar mit wenigen Mausklicks. In meinem Beispiel habe ich den mitgelieferten Bikini benutzt und eine der Grundposen angewendet. Das Bikinioberteil passt nun überhaupt nicht mehr wie ihr auf dem Bild seht.



Alles was man nun tun muss damit das Top wieder passt ist in den Ordner mit den Magneten zu gehen und den ersten Magneten anzuwenden. Schon passt das Oberteil wie ihr auf dem Bild sehen könnt.



Die weiteren Magnete in dem Ordner sind dafür gedacht wenn man mehrere Kleidungs-

stücke hat die angepasst werden müssen. Z.B. Top=Magnet 1, Hose= Magnet 2, Jacke=Magnet 3 u.s.w. In wie weit diese Funktion ausgereift ist und sich durchsetzen wird bleibt abzuwarten. Da hängt wohl viel von den Kleiderherstellern ab und ob die Kunden das neue Feature akzeptieren.

Nun kommen wir zu den Texturen. Die Victoria 4 hat komplett neue UV-Maps bekommen bei denen die Arme und Beine eine separate Textur haben, sowie Gesicht und Torso. Dadurch ist eine wesentlich höhere Texturauflösung möglich als bei der V3. Das erhöht natürlich den Realismus der mit den Texturen möglich ist erheblich. Allerdings erhöht es nicht nur den Realismus,

sondern auch die Renderzeit. Besonders die mitgelieferten Texturen rendern bereits ohne Haare und Kleidung wesentlich länger, da sie alle noch zusätzlich mit Shaderknoten versehen sind. Optisch gesehen lohnt sich das Warten dann schon, da alle Texturen sehr echt wirken.

Die absoluten Highlights der V4 sind für mich aber die Wimpern und die Augen. Die Wimpern wurden in viele kleine Templatestücke aufgeteilt die später nach dem Rendern übereinander liegen. Dadurch sehen die Wimpern absolut natürlich aus. Die Augen haben ein extra Template für Highlights oder Tränenflüssigkeit. Jetzt ist es erstmals möglich Reflektionen wie sie beim realen Auge auf dem

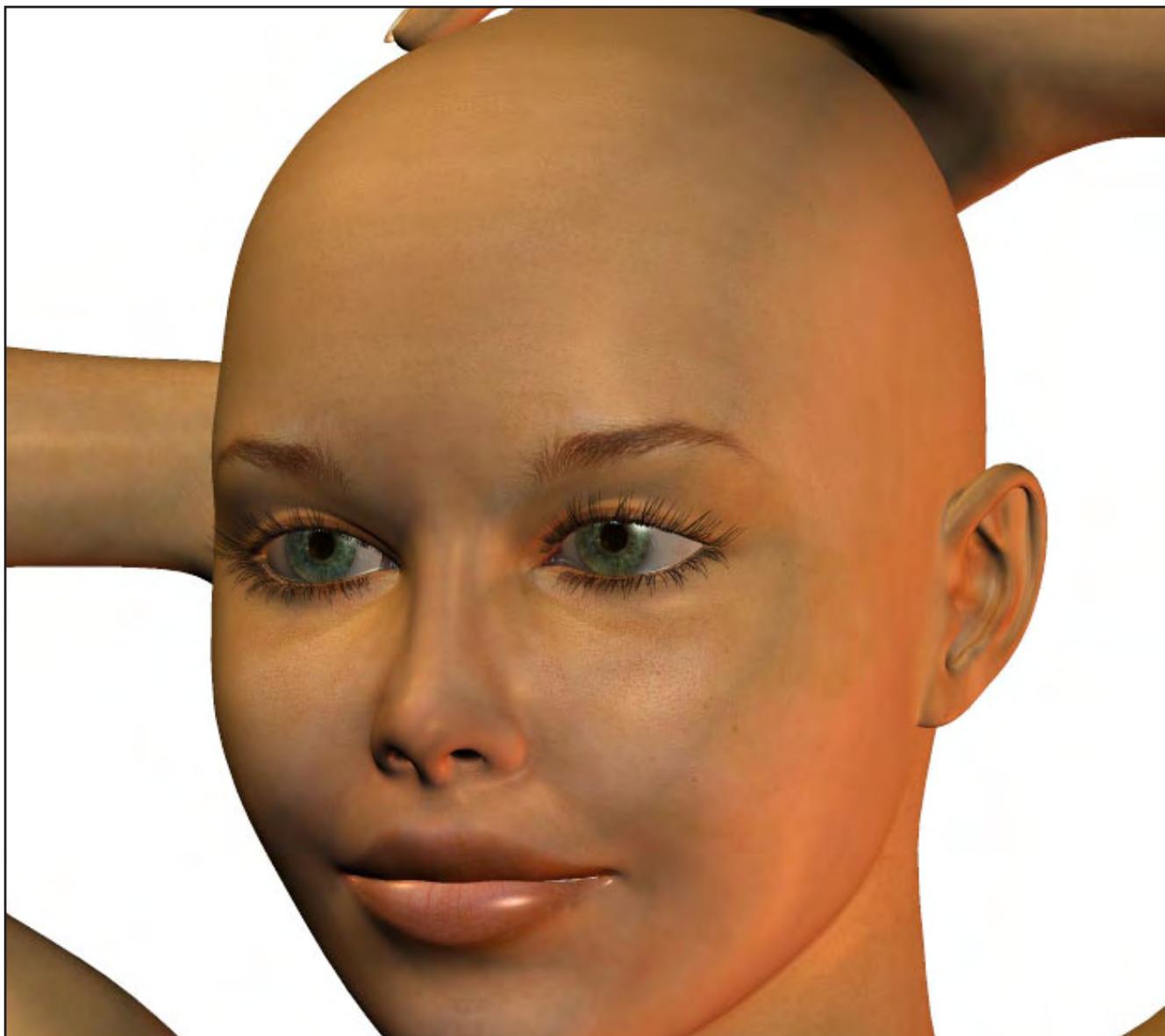
Augapfel vorkommen nachzunehmen. Bisher waren Glanzlichter lediglich auf der Iris möglich. Auch die Tränenflüssigkeit welche sich am unteren Auge sammelt ist nun möglich darzustellen. Ich denke mal wir dürfen gespannt sein was demnächst so an Charakteren auf uns zu kommt.

Mein persönliches Fazit zur Victoria 4 lautet: bin total begeistert!

Sie ist einfach zu Handhaben, ist bereits im Rohzustand eine Schönheit und ich bin sicher sie wird den Siegeszug in unsere Runtimes erfolgreich antreten.

Anja Möbius

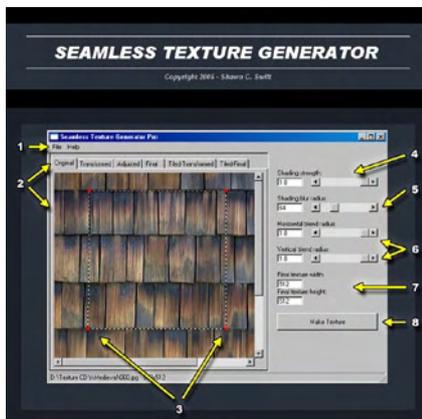
www.poser-board.de



Seamless Texture Generator

Ein Review von Sascha Hupe

Ein kleines aber feines Tool möchte ich euch nun vorstellen: den Seamless Texture Generator Pro (STG) von [Shawn C. Swift](#). Es handelt sich dabei um ein einfach zu bedienendes Stand-Alone Tool, das das einfache Erstellen nahtloser Texturen aus beliebigen Vorlagen ermöglichen soll.



STG benutzt dazu einen eigenen Algorithmus und erreicht damit tatsächlich buchstäblich per Mausklick Ergebnisse, die sich sehen lassen können und bei manuellem Erstellen erheblich mehr Zeit in Anspruch genommen hätten.

Besonderen Wert hat der Programmierer dabei darauf gelegt, dass Kontrast, Farbe und Schärfe des Ursprungsbildes erhalten bleiben. In STG kann man auch recht einfach die Perspektive korrigieren und nur bestimmte Bereiche des Ursprungsbildes für die Erzeugung der Textur verwenden. Highlights können entfernt, der Blendradius beeinflusst und schließlich auch noch eine Schärfung durchgeführt werden um das optimal Ergebnis zu erreichen. Die fertige Textur kann in beliebiger Größe und in den Formaten JPG, TGA, PNG, BMP und TIFF ausgegeben werden.

Die Handhabung könnte in manchen Bereichen einfacher

sein, so kann man z.B. keine Bilder per Drag & Drop in das Tool zur Weiterverarbeitung ziehen und der Beschneidungsrahmen kann nicht automatisch proportional gezogen werden, dies tut der einfachen Handhabung an sich jedoch keinen Abbruch.

STG kostet als Vollversion \$24,95 und ist über die [Seite des Herstellers](#) zu bekommen. Wer das Tool vorher testen möchte, bekommt auf eben dieser Seite eine Demo-Version.

Fazit:

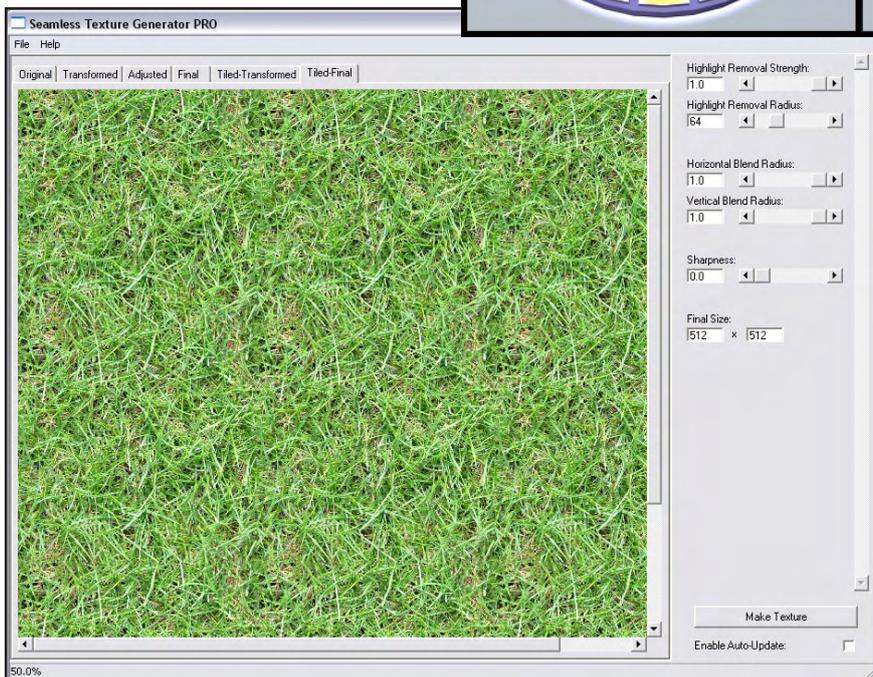
Natürlich darf man bei manchen Vorlagen keine Wunder erwarten, es gibt nuneimal Bilder, die eignen sich ganz



Seamless Texture Generator Pro

www.seamlesstexturegenerator.com

Kategorie: 2D Software
Preis (ca.): US \$ 24,95
Gesamtwertung: 8,5/10



einfach nicht um als nahtlos kachelbare Texturen eingesetzt zu werden, aber im Großen und Ganzen hält der Seamless Texture Generator was er verspricht. Das Preis-/Leistungsverhältnis kann daher durchaus als gut bezeichnet werden.

Ob es wirklich das Richtige für die eigenen Zwecke ist, sollte man vor dem Kauf mit der Demo-Version austesten.

Übrigens: Im Bonus-Download befinden sich einige mit STG im One-Click-Verfahren erzeugte Texturen. Grundlage waren von mir geschossene Fotos.

[DJB]



Total Textures

v4+v5 R2 Ein Review von Sascha Hupe

Die vergangenen Ausgaben der ActiveRendering haben 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) und der v2 R2 v3 R2 (in AR 5/06) die Texturenpakete von 3dtotal (www.3dtotal.com) unter die Lupe genommen. Und auch in dieser Ausgabe gibt es wieder etwas Neues zu berichten, denn 3dtotal hat an seiner Linie festgehalten und pro Monat jeweils einen weiteren Teil der Serie überarbeitet, so dass nun v4 R2 Humans & Creatures sowie v5 R5 Dirt & Graffiti auf DVD mit noch mehr Inhalt als zuvor vorliegen.

Ursprungsversion enthaltene Eyemaker – eine PSD-Datei über die man durch aktivieren und kombinieren verschiedener Layer das Erzeugen neuer Augentexturen ermöglicht – wurde ebenfalls überarbeitet.



de-
ne Wandhintergründe enthalten sind, um das Erscheinungsbild der Graffitis zu testen. Sämtliche vollkommen neu hinzu gekommene Texturen kann man auf [dieser Seite \(Klick\)](#) begutachten.



Das Interface ist gegenüber den alten Version neu gestaltet und bietet nun noch bessere Übersicht und leichteren Zugriff auf die unterschiedlichen Maps. Es wurde bei beiden Teilen erneut soviel zusätzlicher Content hinzugefügt, dass nunmehr auf DVD als Medium gewechselt werden musste. Was gibt's nun Neues?

v5 R2 Dirt & Graffiti



Die R2 enthält nun 344 Dirt & Graffiti Maps bestehend aus 89 individuellen Flecken/Löchern/Spritzern, 88 horizontal kachelbaren Dirt Maps, 95 voll kachelbaren Dirt Maps und 72 Graffiti Maps von denen jede ihre eigene Alpha Map hat. Überarbeitet ist auch der Graffiti-Viewer. Eine PSD-Datei in der die Graffitis und verschie-

Die neuen Versionen kosten jeweils 46,00 EUR zzgl. Versandkosten. 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 v4 und v5 lohnen sich. Insbesondere mein Lieblingsteil Dirt & Graffiti ist noch attraktiver geworden. Mehr Inhalt, mehr Möglichkeiten, gleiche sehr gute Qualität. Die uneingeschränkte Empfehlung der Total Texture Texturen bleibt daher natürlich auch für v4 R2 und v5 R2 bestehen.

[DJB]

v4 R2 Humans & Creatures



Die Neue Version enthält nun 272 Materialien bestehend aus 938 einzelnen Maps (Colour, Bump, Specular und Alpha Maps). Zusätzlich sind 36 PSD Files der Texturen enthalten die es erlauben, die Texturen in Photoshop individuell den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Der schon in der



Interview mit Peter „peXel“ Hofmann

Seine Werke können auf peXel.de betrachtet werden

Seine phänomenal realistischen Bilder wird wohl jeder Cinema 4D Benutzer schon einmal gesehen haben - Auf der Homepage von Maxon, dem Erschaffer von Cinema 4D. Im Gespräch mit der AR verrät er, wie seine Bilder zustande kommen.



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

Peter Hofmann: Vor ungefähr 5 Jahren habe ich aus Interesse am Game-Design mit 3D an sich begonnen, wobei ich sehr schnell bei Cinema4D gelandet bin, da



dieses auf Deutsch erhältlich war. Bald darauf wurde ich Beta-Tester für MAXON, wo ich in den Genuß des vollen Programmumfangs kam. 3D ist zwar bei mir die meiste Zeit noch ein reines Hobby, aber in Zukunft werde ich Visualisierungen wohl jobtechnisch umsetzen. Weiter Hobbys von mir sind das traditionelle Zeichnen, Sketchen, Malen sowie Skifahren. In den

Sommermonaten, wenn es nicht regnet bin ich als genehmigter Sondengänger in Bayern, besser gesagt Weilheim (liegt im Süden von München) unterwegs.

Bekommst du für Bilder, die du für MAXON erstellst eine Gegenleistung?

Nein das nicht direkt, aber da bei jedem veröffentlichtem Rendering natürlich auch ein Hinweis auf meine Seite





peXel.de vorhanden ist, rentiert sich das auf jedem Fall. Als Beta-Tester ist man immer über Programmneuerungen bzw. -Änderungen informiert. Man versucht alle Fehler, die sich immer mal wieder einschleichen zu finden, mitzuhelfen und das Programm zu verbessern.

Wie sehen die Arbeitsschritte aus, die zu deinen Bildern führen, welche Techniken und Kniffe wendest du an?

Meistens beginne ich mit einem Foto, welches mich anregt etwas Neues zu schaffen. Das können auch viele Teilelemente andere Werke usw. sein. eine meiner bevorzugten

Modellieretechniken sind Sub Division Surfaces, da es einem weiterhin möglich ist relativ Low Poly zu arbeiten, was am Ende dann geglättet wird. Weiter bin ich ein Liebhaber von echtem SolidChamfer und wieder anschließendem abrunden durch z.b. bei Cinema4D, dem HyperNURBS. Wichtig ist es zu lernen genau zu modellieren, das dauert





anfangs relativ lange, bringt aber Ergebnisse wo nicht viel nachgearbeitet werden muss. Edge Extrude, Inner Extrude und das Messertool sind meine absoluten Favoriten.

Danke für das Gespräch. Wenn du unseren Lesern noch etwas mit auf den Weg geben möchtest, kannst du dies nun tun. Helft mit die virtuelle Matrix zu erstellen :)

Das Interview wurde von Zuzler via E-Mail geführt. Danke hierbei an Peter Hofmann, der uns seine Bilder freundlicherweise für diesen Artikel sowie für das Cover zur Verfügung gestellt hat.

[ZUZ]



iModeller 3D Professional

Ein Review von Sascha Hupe

Was wäre es für uns 3D begeisterte doch schön, hätten wir einen 3D-Scanner auf unserem Schreibtisch stehen... Ich denke aber mal, das bei den derzeit noch vorherrschenden Preisen die wenigstens unter uns so ein Gerät auf ihrem Schreibtisch stehen haben. Es gibt jedoch auch Softwarealternativen auf dem Markt. Eine von ihnen ist der iModeller 3D Professional Edition der UZR GmbH & Co KG aus Hamburg – www.uzr.de und genau dieses Programm habe ich mir für euch einmal angesehen. Die aktuelle Version 2.6 ist zwar bereits ein bisschen betagt, vom 1. Juli 2005, aber dennoch einen Blick wert. Die Funktionsweise an sich ist recht simpel. Mittels der Software druckt man eine Objektunterlage, die mit einem spezifischen Kalibrationsmuster bedruckt ist, in der für das Objekt passenden Größe aus.

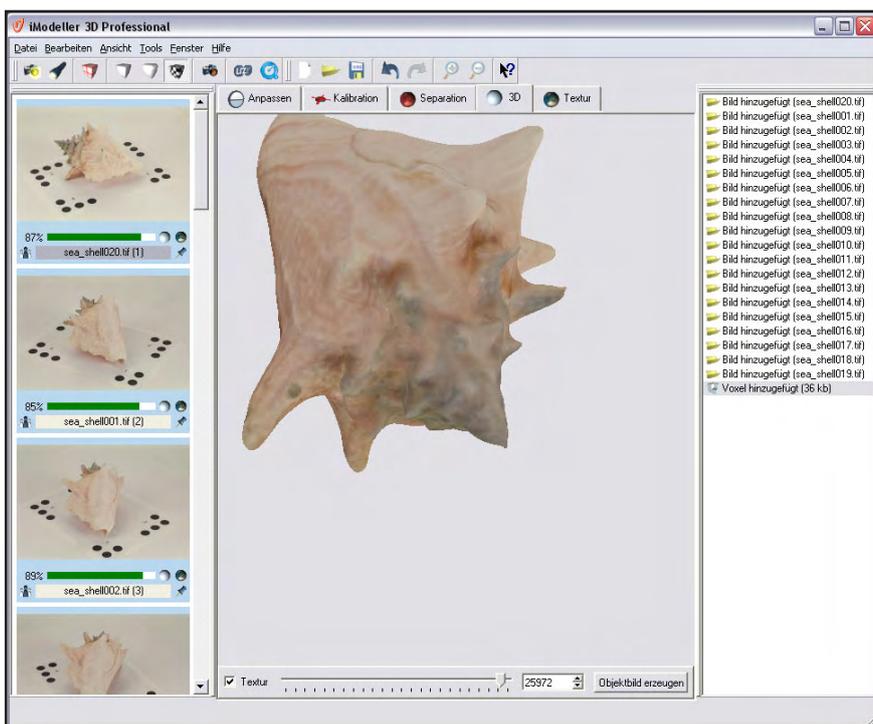
Auf dieser wird das zu digitalisierende Objekt platziert und anschließend aus verschiedenen Blickwinkeln digital fotografiert. Anhand des Kalibrationsmusters erkennt iModeller nun die Form des Objektes und erzeugt ein 3D-Mesh. Das geniale daran: da wir das Modell ja fotografiert und nicht mittels eines Lasers gescannt haben, können wir die Textur auch gleich originalgetreu erstellen lassen. Das Mesh wird auch gleich mit einer entsprechenden UVW-Map belegt. In der Praxis funktioniert iModeller, jedoch mit recht unterschiedlichen Ergebnissen. Die mitgelieferten Vorlagen funktionieren recht gut, eigene Vorlagen zu erstellen die ebenso geeignet sind, gestaltet sich mitunter jedoch recht schwierig, insbesondere wenn das darzustellende Objekt komplex und nicht organische in der Form ist. In den meisten von mir durchgeführten Versuchen war eine nicht unerhebliche Nachar-



beit, sprich manuelles setzen von Kalibrationspunkten und insbesondere nachmaskieren – obwohl eine nahezu reinweiße Umgebung verwendet wurde – erforderlich. Ein geübter 3D Artist mag da so manches Objekt in der benötigten Zeit per Hand gemodelt haben. Dennoch: iModeller leistet eine beeindruckende Arbeit wenn das Programm richtig eingesetzt wird, man darf nur von vornherein nicht das one-click Ergebnis erwarten. Das Programm erledigt im Automatikmodus die Grobarbeit. Für die Feinarbeit muss man dann schon selbst Hand an das Modell legen. Insbesondere die Maskierungsfunktion könnte in meinen Augen Überarbeitung vertragen um zum einen bessere Ergebnisse im Automatikmodus zu erzielen und zum anderen bei der manuellen Maskierung anwenderfreundlicher zu werden. So kann man als Alternative jedoch dank der Alphakanalerkennung in der Pro-Version auf das Maskieren mit Photoshop oder anderen Bildbearbeitungstools zurückgreifen.

Erfreulich ist, VRML, OBJ, STL, DXF und 3DS auch C4D als Exportformat anbietet, so können alle Cinemabesitzer gleich weiter verarbeiten.

Auf der Homepage zum



iModeller www.imodeller.com kann man sich neben weiteren Informationen eine Demo-Version herunterladen in der man das Programm mit Ausnahme der Export-Funktion testen kann. Neben der Pro-Version, die auf der Website des Herstellers für 699.- EUR zzgl. Porto und Verpackung bestellt werden kann, ist auch eine Web Edition für 179.- EUR zzgl. Porto und Verpackung zu haben. Hier sind jedoch die Funktionen u.a. beim Export eingeschränkt.

mit harten, rechteckigen Kanten und Flächen. Bei runden, organischen Formen zeigt die Software jedoch was in ihr steckt und führt mit vergleichsweise

neue Version in naher Zukunft die Einsatzgebiete erweitert.
[DJB]



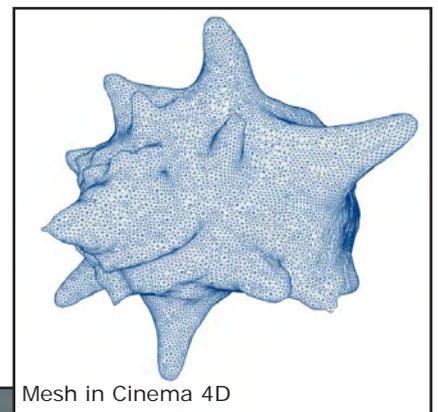
iModeller 2.6 Pro

www.imodeller.com

Kategorie: 3D Software
Preis (ca.): 699,00 EUR
Gesamtwertung: 7,5/10

Fazit: Schön wär's gewesen einen One-Click-Low-Cost-3D Scanner zu haben, das darf man jedoch von der Software nicht erwarten und ist auch nicht der Anspruch. Voraussetzung für ein gutes Mesh ist eine optimale Fotoserie und oftmals viel Geduld, das gilt besonders für Vorlagen

wenig Aufwand zu guten Ergebnissen und stellt somit zwar keine Alternative, jedoch eine Ergänzung zum traditionellen Modelling dar, die insbesondere für organische Modelle und Hintergrundobjekte taugt. Da die Software jetzt seit fast 1 ½ Jahren auf dem gleichen Stand ist, bleibt zu hoffen, dass eine



Mesh in Cinema 4D



Rendering in Cinema 4D R10

Download-Tipps

Winterschlussverkauf- Alles muss raus!

Handbuch zu Bryce 5 in Deutsch – 5 BB's

Das ist das offizielle Handbuch zu Bryce 5 in Deutsch. Es ist auch für die Versionen 5.5 sowie die neue Version 6 geeignet, da sich dort nicht sehr viel getan hat, was die Menüstruktur anbelangt. Das Handbuch ist im PDF Format und hat insgesamt 454 Seiten bei 8MB.

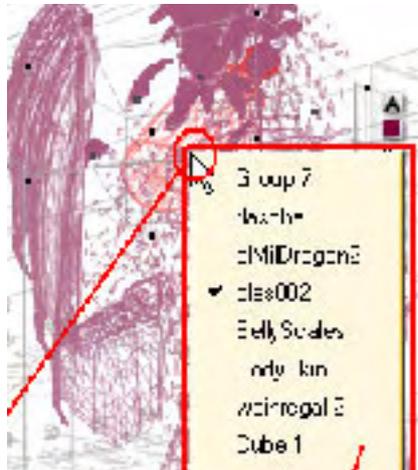
[Zum Download](#)



Auswahl von Objekten in Bryce – 5 BB's

Wie wählt man in der fertigen Szene genau den kleinen Kieselstein da unten an? Wenne erklärt in diesem Tutorial, wie es ohne zu Verzweifeln geht. Der Preis beträgt lediglich fünf Bryce-Bottys.

[Zum Download](#)



Arbeiten im Deep Texture Editor (DTE) – Jeweils 5 BB's

Yoro zeigt im fünfteiligen Tutorial, wie man sich im DTE bewegt, welche Einstellungen wichtig sind, und was zu beachten ist. Ein absolutes Muss für alle, die matschige, verschwommene oder fehlplatzierte Texturen satt haben. Die erste Lektion befasst sich mit dem Aufbau der Texturen in Bryce, die zweite Lektion behandelt die Noise-Funktion. Im dritten Teil wird näher auf die Phasen eingegangen, Nummer Vier zeigt die Farbpalette und Farbmodi. Das letzte der fünf Tutorials zeigt den sicheren Umgang mit dem Filtereditor.

[Teil 1](#) – 423 KB

[Teil 2](#) – 2 MB

[Teil 3](#) – 3,3 MB

[Teil 4](#) – 3 MB

[Teil 5](#) – 2 MB

[ZUZ]

Downloadtipps

Anzeige



und



werden gehostet von:



Warum nicht auch...
DEINE Bilder
auf DEINER Homepage
bei DEINEM neuen Webhoster:

www.framecom.net

Total Training Standard Bundle Adobe Creative Suite 2

Ein Review von Sascha Hupe

Mit dem folgenden Review möchte ich erstmals eine der Video-Tutorial Serien auf DVD vorstellen: Total Training. Der Quasi Standard, wenn es um das eLearning von Adobe-Produkten geht, wird professionell produziert von der Kalifornischen Firma Total Training, Inc., einem Pionier in Sachen Video-Tutorials.



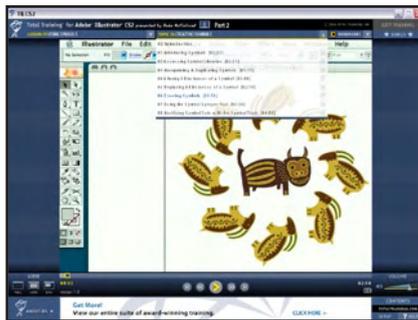
Konkret vorstellen möchte ich euch heute das Total Training Standard Bundle Adobe Creative Suite 2, dass ich ausgesucht habe, da wir in der vergangenen Ausgabe der ActiveRendering ja das Creative Bundle selbst im Review hatten. Das Bundle besteht aus den Einzeltiteln Total Training for Adobe Photoshop CS2, Total Training for Adobe Illustrator CS2, Total Training for Adobe InDesign CS2. Auf sieben englischsprachigen DVDs erklären die beiden Tutoren Deke McClelland (Photoshop und Illustrator) und Steve Holmes in über 56 Stunden



(!) Video-Training ausführlich den professionellen Umgang mit den drei Programmen Photoshop CS2, Illustrator CS2 und InDesign CS2. Die Videos haben absolute Fernsehstudioqualität.



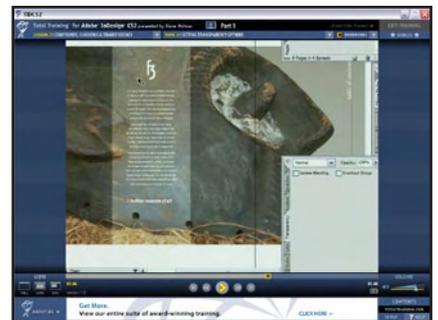
Es wird nicht einfach nur der Screen abgefilmt sondern die Tutoren treten auch hin- und wieder live ins Bild. Die DVDs sind mit einem benutzerfreundlichen Menü versehen und enthalten selbstverständlich sämtliche Projekt-Files. Jederzeit ist der Zugriff auf die einzelnen Kapitel und innerhalb der Kapitel auf die einzelnen Lektionen möglich.



Die Videoqualität ist gut, man erkennt problemlos alle wichtigen Einzelzeilen zudem wird viel mit Zoom auf wichtige Stellen gearbeitet. Die Tutoren sprechen ein gut verständliches Englisch und man hat jederzeit die Eindrücke sie wissen wovon sie sprechen! Sie haben, auch auf die Dauer der Videos gesehen,



angenehme Stimmen, so dass das Zuhören leicht fällt. Die einzelnen Teile sind so umfangreich, dass es den Rahmen eines Reviews sprengen würde im Einzelnen auf den Inhalt einzugehen.



Um sich einen Überblick verschaffen zu können, kann man sehr gut auf die auf der Website von Total Training downloadbaren Inhaltsübersichten, in der alle Kapitel und Lektionen der einzelnen DVDs aufgelistet sind, zurückgreifen. Für die über 21 Stunden Photoshoptraining auf 3 DVDs gibt es das Inhaltsverzeichnis als [PDF hier \(Klick\)](#). Den Inhalt von über 18 Stunden Illustratortraining auf 2 DVDs kann man in [diesem PDF \(Klick\)](#) nachlesen. Und das Inhaltsverzeichnis von 16 Stunden InDesigntraining



gibt es [hier \(Klick\) als PDF](#).

Die einzelnen Lektionen sind gut nachvollziehbar und die vorgestellten Techniken, Tipps & Tricks eignen sich gleichermaßen für Anfänger und Fortgeschrittene.

Übrigens: Registrieren nach dem Kauf lohnt sich, so bekommt man neben einer Gratis-Schriftart auch noch Freischaltcodes für Bonus-Video-Lektionen der einzelnen Teile.

Das Bundle ist über www.totaltraining.com derzeit zum Preis von US \$ 399,99 zu beziehen. Auf der Seite gibt es auch Sample-Videos um sich selbst einen Eindruck zu verschaffen.

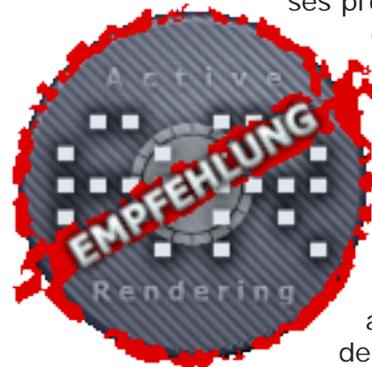


**Total Training
Standard Bundle
Creative Suite 2**
www.totaltraining.com

Kategorie: Tutorial
Preis (ca.): US \$ 399,99
Gesamtwertung: 10/10

Fazit:

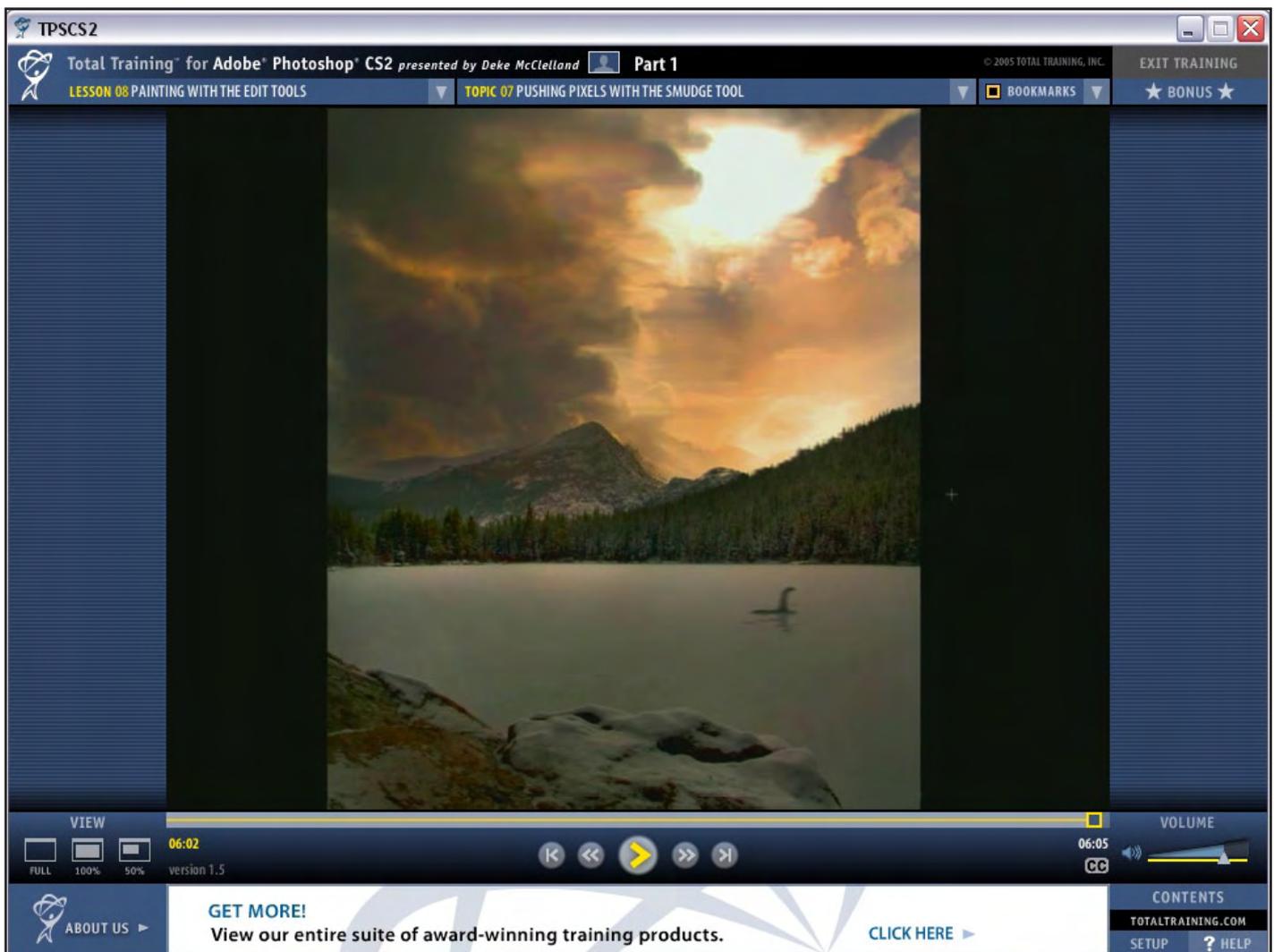
Spitze! Die Total Training DVDs sind nicht nur informativ und bieten fundierten Inhalt zum Erlernen der Programme, sie machen nebenbei auch noch Spaß beim Anschauen. Das Preis-/Leistungsverhältnis stimmt und gerne vergabe ich für die-



ses professionelle Material die Höchstpunktzahl und eine Empfehlung der Redaktion, absolut und uneingeschränkt. Wer die Programme in kurzer Zeit professionell erlernen möchte kommt an TotalTraining Videos nicht vorbei.

[DJB]

R e v i e w





Bryce 5 & 6 Tutorial

MODELLIEREN PER TERRAIN EDITOR

Teil 1: Grundsätzliche Betrachtungen zum Thema

Benötigte Tools: Vektorgrafik-Layoutprogramm wie etwa Corel Draw, Freehand oder Adobe Illustrator, ersatzweise das reich ausgestattete, Corel-ähnliche Freewareprogramm "Inkscape" (Download: <http://inkscape.sourceforge.net/index.php>)

Photoshop, Corel Photo Paint, Paintshop Pro oder ein Freeware-"Kollege". Letzterer sollte in jedem Falle mit Photoshop - kompatiblen Plugins klarkommen...

Die sind nämlich bei den vorbereitenden Arbeitsschritten eine unentbehrliche Hilfe. Für viele Aufgaben, die im Laufe der Zeit im Terrainmodellierung anfallen gibt es mittlerweile Unmengen korrekt arbeitender Freeware Plugins. Sehr zu empfehlen sind gerade für Pre- und Postwork im 3D Bereich u.A. Richard Rosenman`s Plugs, (www.richardrosenman.com/software/downloads/). Eine gute und ergänzende Auswahl bekommt Ihr weiterhin bei (www.mehdiplugins.com/) Eine gute Empfehlung ist es sicherlich, immer wieder mal im Web zu suchen...

Und natürlich Bryce 5, 5.5, oder 6. Ein guter Teil des nachfolgend Beschriebenen funktioniert aber auch mit älteren Versionen

Hardware: Da -gerade zur Darstellung organischer Formen- viel gemalt und gebrusst werden muss und weil es nicht für jeden Zweck auch ein Plugin gibt, idealerweise auch ein Grafiktablett (z.B. Wacom Intuous) mit mind. 512 dpi Auflösung

Dieses Tutorial ist der erste Teil einer kleinen Serie, die alle das Thema Terrain Editor behandeln, und zwar in einer eher unkonventionellen Weise. Dass nämlich neben den "üblichen Verdächtigen" wie Gelände- und Gewässern auch eine Vielfalt aussergewöhnlicher 3D-Formen äusserst komfortabel damit erstellt werden kann, ist erstaunlich wenigen "Brycianern" wirklich bewusst.

Ziel der Tutorials ist es, sowohl dem Neueinsteiger - leicht nachvollziehbar - diese interessante Materie grundsätzlich näher zu bringen sowie auch den erfahreneren Anwendern die -ungerechterweise- stiefmütterlich behandelten Gestaltungsmöglichkeiten noch einmal ins Gedächtnis zu rufen.

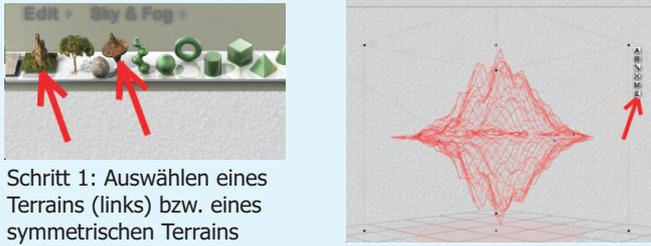
Konstruktion, Modellieren und Bumpmappen "auf einen Streich"

Da die Bryce - internen Malwerkzeuge des Terrain Editors für unsere Herangehensweise nur sehr bedingt zu gebrauchen sind (sie sind halt in erster Hinsicht für die Geländegestaltung gedacht), werden wir sie hier nicht näher betrachten. Grundsätzliches hierzu entnehme man bitte dem Handbuch oder anderen Tutorials, welche das Thema schon ausführlich behandeln.

Das Modellieren in Bryce mit Terrains und Lattices (symmetrische Terrains) hat gleich mehrere Vorteile: Man kann eine Vielzahl von Formen und Körpern erstellen, die sich mit den Standard-Grundformen nicht realisieren lassen, unter Anderem organische, sehr komplexe Körper, und zwar ohne übermässigen Speicherklau. In vielen Fällen braucht man für die Texturierung der Objekte keine extra Bumpmap zu erstellen, da das dem Modell zu Grunde liegende Graustufenbild als Höhendefinition einer Geländeform die räumliche Wirkung gratis mitbringt. Habe ich auf üblichem Wege ein Modell erstellt und stelle später fest dass mir im Vorfeld ein Fehler unterlief, so kann ich meistens von vorn beginnen. Beim Terrainmodellieren überarbeite ich mal eben schnell mein Graustufenbild, reimportiere es in Bryce und die Sache stimmt. Wenden wir uns der Praxis zu...

Elementare Funktionen des TE beim Modellieren

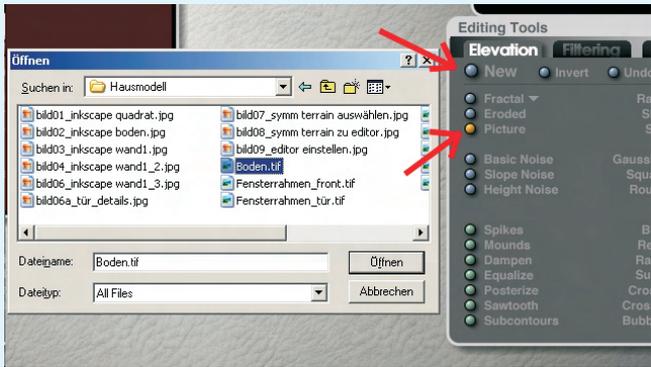
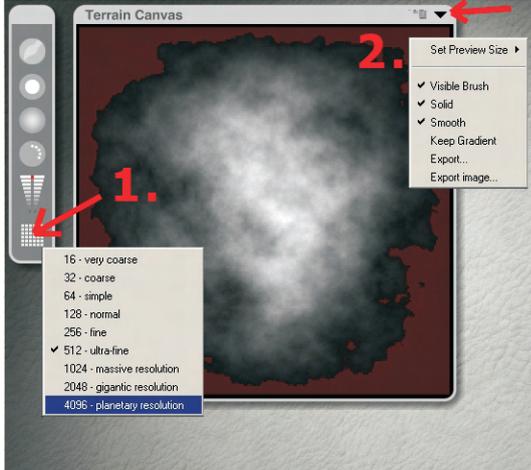
Anmerkung: Wie nachfolgend blau unterlegte Abschnitte richten sich stets an Neu-Einsteiger.



Schritt 1: Auswählen eines Terrains (links) bzw. eines symmetrischen Terrains [lattice] (rechts)

Schritt 2: Terrain Editor öffnen

Schritt 3: Bild importieren. Zuerst auf "New", danach auf "Picture" klicken. Der Import - Dialog öffnet sich. Bild auswählen und mit Anklippen des runden Häkchensymbols ganz unten rechts laden.

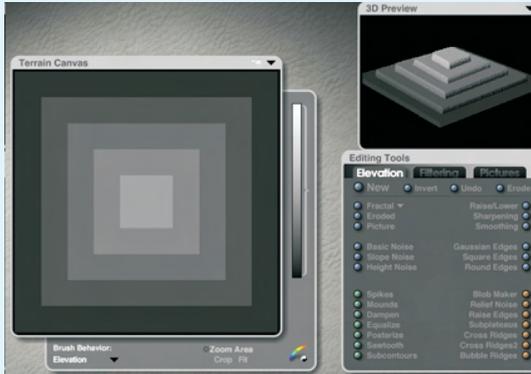
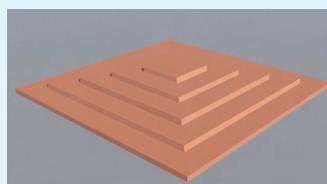
1. [Red arrow pointing to the brush icon]

2. [Red arrow pointing to the resolution menu]

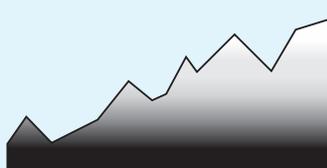
- 16 - very coarse
- 32 - coarse
- 64 - simple
- 128 - normal
- 256 - fine
- ✓ 512 - ultra-fine
- 1024 - massive resolution
- 2048 - gigantic resolution
- 4096 - planetary resolution

Wichtig: Durch Klicken auf [1] wird die Auflösung des Terrains eingestellt. Diese Einstellung lässt sich jederzeit -auch für einzelne Layer innerhalb des selben Modells individuell- im Laufe der Bearbeitung ändern.

Punkt [2] (auf das kleine Dreieck klicken) ermöglicht es, das Terrain auf "massiv" (solid) zu setzen. **Nur so kann man später mit dem Teil Boole'sche Operationen ausführen.** Bryce lässt das defaultmässig abgeschaltet! Das Symbol links neben dem kleinen Dreieck öffnet die Beschneidungsklammer zum Justieren der Terrain-Höhe.

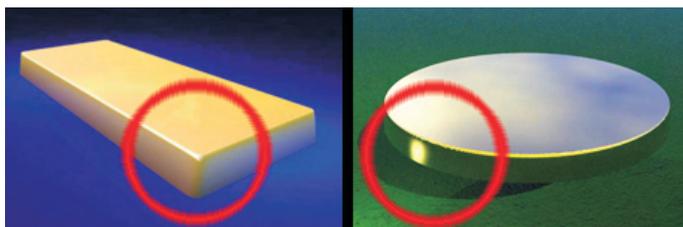
Beispiel eines zu Grunde gelegten Graustufenbildes nach dem Import in den Terrain Editor (ganz links) und nach dem Rendering. Eine gleichmässige Abstufung von Grautönen ergibt eine gleichmässige Höhenwertverteilung beim resultierenden Objekt.



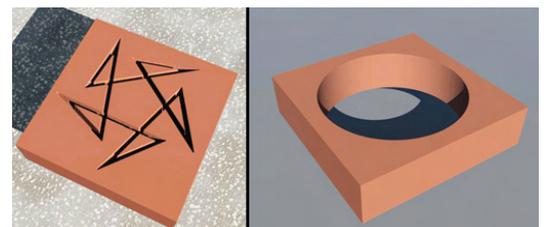
Die Wirkung der Höhen-Map im Überblick (vergleichbar mit Bumpmap beim Texturieren)

Und was genau kann ich damit nun anfangen?

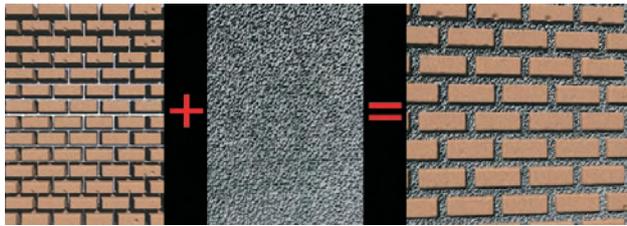
Eben das werden wir uns im Folgenden an Hand einiger Beispiele einmal näher ansehen:



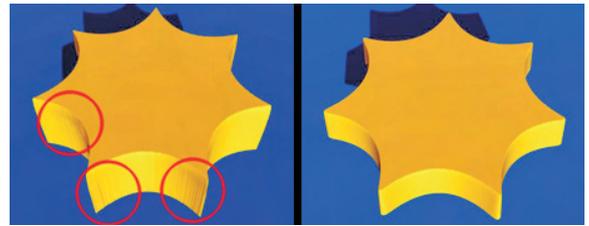
Zunächst sei an die Scharfkantigkeit der Bryce - Standardformen erinnert, mit denen es sich oft nicht wirklich realistisch modellieren lässt. Sind wir denn tatsächlich auf "Importware" angewiesen? Mitnichten! Mit der smoothing -Funktion des Terrain Editors bzw. der Anwendung von Gauss'schem Weichzeichner auf unsere Graustufen - Vorlage lassen sich überzeugende "Soft Edges" realisieren!



Das linke Bild zeigt ein Beispiel auf Spline - Basis (Spline = Zeichenweg, Vektor - Pfad), das Layout wurde in Corel Draw erstellt und als Graustufen-Bild exportiert. Das rechte Bild beweist dass auch Boolesche Operationen in ebenso sauberer Qualität möglich sind wie mit den Grundkörpern.



Wenn wir gleich zu Beginn unserem Graustufenbild eine Oberflächenstruktur zuweisen, ergibt sich die Bumpmap für das Objekt von selbst (Beispiel Mörtel - Layer, hier wurde ein Filter "Grain" [Körnung] angewendet). Weiterer Vorteil: deutliches Reduzieren der Renderzeit, da in den meisten Fällen prozedurale Texturen mit nur einem Materialkanal völlig ausreichen.



Den Anblick kennt wohl Jeder, der einmal versucht hat, eine Form mit beinhalteten Senkrechten per TE "auf die Schnelle" zu erstellen: "Alias", der Kurvenschreck! Worüber das Handbuch sich ausschweigt: es geht doch! Smoothing, Skalierung und Beschneidungsklammer in der richtigen Kombination.... aber dazu später mehr.

Anwendungen - Beispiele



Geometrische, technisch - masshaltige, abstrakte sowie organische Formen lassen sich durch Terrain-modelling leicht und komfortabel erstellen. Der Baum rechts ist z.B. "2,5D", ein Halbbrelief also, und eignet sich sehr gut als "Fakeobjekt" zur Vortäuschung von Baumbestand im Gelände - abhängig von Distanz und Blickwinkel...



Dieses SciFi - Gebäude wurde zu 98% aus Terrainobjekten konstruiert. Genutzt wurde der Umstand, dass ein dupliziertes Terrain seine Einstellungen beibehält, **nachdem** dem Duplikat ein neues Graustufenbild zugewiesen wurde (!) Das heisst im Klartext: eine dramatische Verringerung des Zeitaufwands beim Modellieren und eine relativ geringe Dateigrösse. (Obiges Modell: 14 MB)

"...dann klappt`s auch mit dem Terrain!"

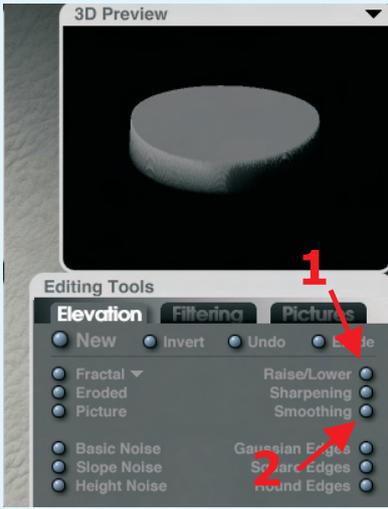
Was man wissen sollte um böse Überraschungen im Vorfeld auf ein Minimum zu reduzieren...

1. Es gibt keinen allgemein gültigen Weg zum besten Ergebnis

Wie die meisten anderen Funktionen in Bryce auch erfordert diese Technik viel Mut zum Experimentieren. Zwar ist es ratsam, sich schon im Vorfeld Gedanken darüber zu machen wie in etwa das "Work in Progress" sich strukturieren sollte, jedoch wird man im Laufe der Arbeit mit grösster Wahrscheinlichkeit auf das eine oder andere unvorhersehbare Problem stossen. Doch keine Panik, es lässt sich alles meistern, solange man sich der in diesem Abschnitt erläuterten Kriterien erinnert.

2. Die "natürliche" Begrenzung eines Terrains ist ein Kubus (Raumquadrat)

Ergo wird sich jeder gestalterische Eingriff, den wir mittels des Editors vornehmen, auch nur innerhalb dieses Kubus`auswirken. Machen wir beispielsweise intensiv Gebrauch von der Smoothing-Funktion durch wiederholtes Klicken auf den entsprechenden Button, so können wir im Vorschau-Fenster zusehen, wie sich unser Objekt mehr und mehr an den Kanten verzerrt und/oder in die Höhe (y-Achse) wächst. Eine Änderung des Wertes bei Eingabe wirkt sich dort aus, wo auch Platz dafür ist. Da meistens die gesamte Grundfläche des Terrains die Geländeform definiert, kann sich die Änderung der Parameter in diesem Falle also auch nur nach oben hin auswirken. Das ist zugleich auch einer der Gründe für die abgeschrägten Kanten bzw. "Mittelnähte" bei symmetrischen Terrains.



Um diese Werkzeuge geht's in hier beschriebenen Teil:
1. Heben/Senken - mit der gedrückt gehaltenen Maustaste nach links ziehen hebt das Niveau des Terrains, nach rechts ziehen senkt es ab.
Vorsicht: einmal nur klicken definiert 0% - weg isst! (macht aber nix, "Undo" stellt es ja wieder her...)

2. Weichzeichnen - mit der gedrückt gehaltenen Maus nach rechts ziehen smootht das Objekt an Kanten und Oberfläche. Einmal klicken zeichnet das Objekt in einem definierten Grad weicher.

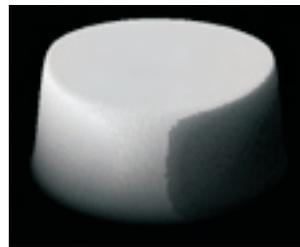
Nehmen wir als Beispiel den Corpus einer Münze, welche wir später noch mit einer Gravur versehen wollen. Die Auflösung ist auf 512 definiert, was im Allgemeinen einen guten Ausgangswert für detailliertes Arbeiten vorgibt. Höhere Auflösungen erfordern allerdings auch eine intensivere Anwendung des Smoothing-Werkzeugs. Okay, jetzt haben wir zum Weichzeichnen drauf los geklickt was das Zeug hält und.. AUTSCH! Das Kreisobjekt wird immer höher und läuft konisch zu. Was jetzt? Ich will aber eine senkrechte Seitenwand! Weiterhin stört noch die quadratische dünne Grundfläche des Terrains, welche gar nicht vorhanden sein sollte...



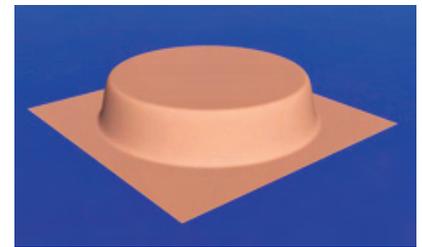
Ausgangs-Graustufenbild (ca. 60% Schwarzanteil)



Nach ca. 30 - 40 Mausklicks auf den Smoothing-Button



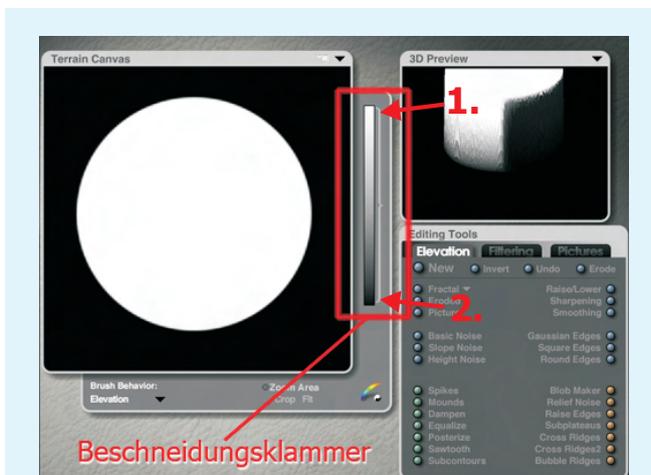
Nach weiteren 30 Klicks ist die Verzerrung noch deutlicher...



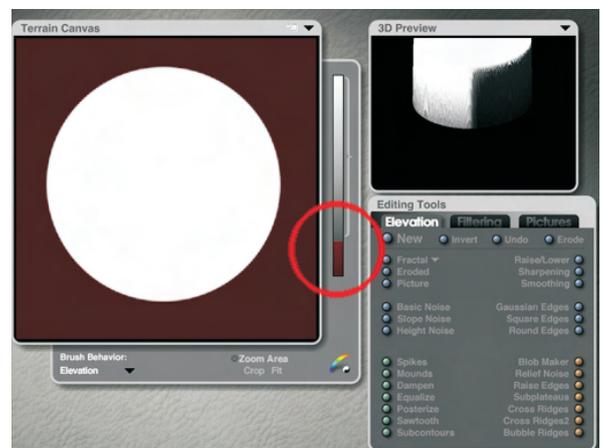
Nach dem (hier zur Verdeutlichung übertriebenen) Smoothing-Vorgang...

Die Lösung für dieses Problem besteht aus zwei simplen Schritten, wobei es in der Regel wichtig ist, auf die Einhaltung der Reihenfolge zu achten. **Zuerst** beseitigen wir die "Null-Ebene", also das dünne Quadrat auf dem unser Objekt noch aufsitzt, durch Anwendung der Beschneidungsklammer, indem wir diese leicht nach oben ziehen. **Danach** senken wir die Ausdehnung in der y-Achse von oben her mit dem "lower"-Werkzeug, bis die Form im Vorschaufenster in etwa unseren Vorstellungen entspricht. Dieser Prozess beschränkt die Auswirkung der angewendeten Werkzeuge (inkl. smoothen) auf den Bereich des Objektes, der etwa seiner mittleren Höhe entspricht und wirkt somit der anfänglichen Verzerrung von 2 Seiten entgegen.

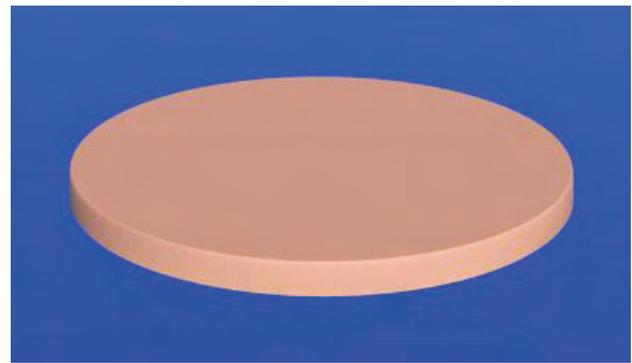
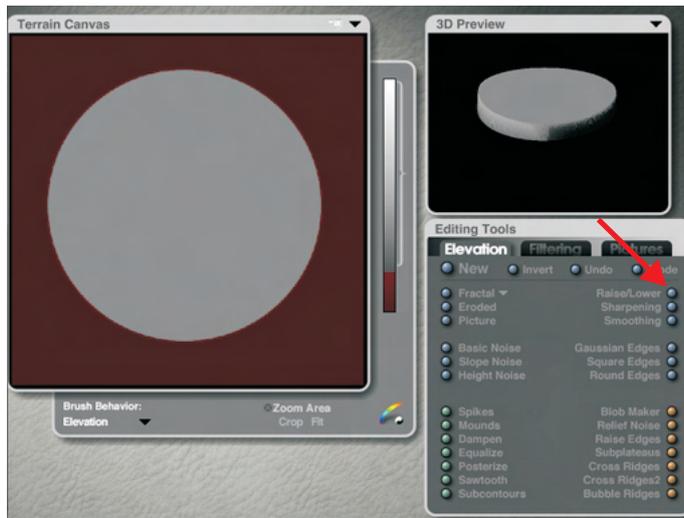
Es sei hier noch erwähnt, dass das Ergebnis um so exakter wird, je mehr bereits das Vorlagenbild 100% Höhe (weiss) entgegen strebt. Die folgenden Bilder zeigen daher einen weissen "Basis"-Kreis.



Die Beschneidungsklammer wird angewandt durch Anklicken und ziehen des Klammersymbols selbst bei gedrückt gehaltener Maustaste (nicht innerhalb des Grauverlaufsbalkens!)
1. = absenken, 2. = von Bodenebene aus anheben



Wenden wir also zunächst die Klammer von "unten" her auf unser Objekt an. In diesem Falle nur etwa so viel wie im Bild gezeigt. Im Allgemeinen gilt auch hierbei: Ausprobieren!



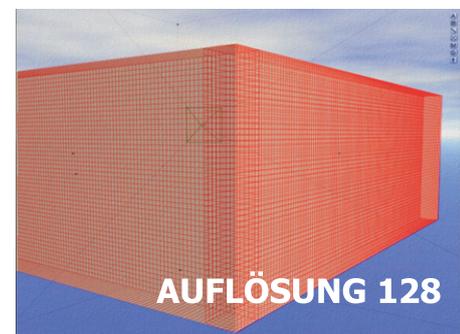
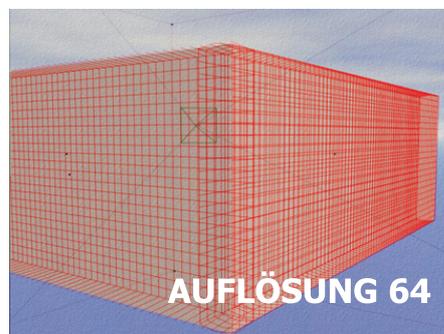
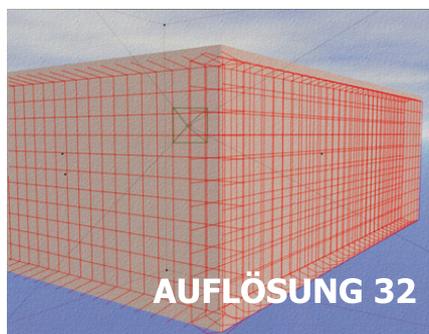
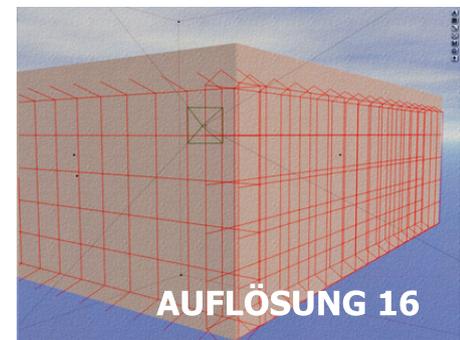
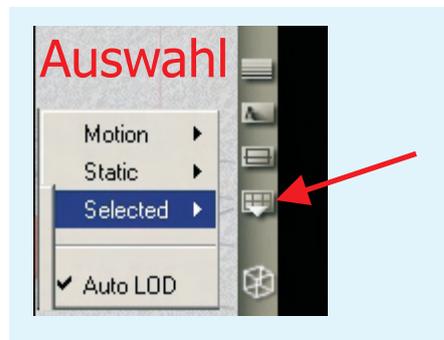
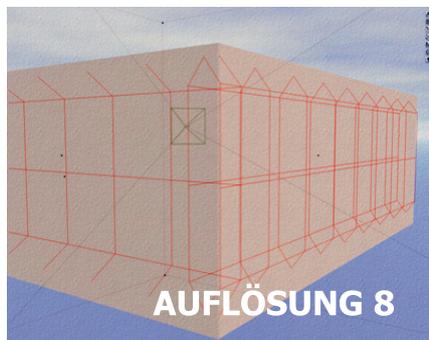
Der fertig gerenderte "Münzen"-Corpus!
So sollte unser Ergebnis nach Ausführen
der beschriebenen Schritte aussehen.

Als nächsten Schritt wenden wir das "lower"- Werkzeug (roter Pfeil) an und ziehen mit gedrückt gehaltener Maustaste so weit nach rechts bis die Vorschau ein zufriedenstellendes Ergebnis zeigt.

Anmerkung: das funktioniert so natürlich auch mit Objekten, welche nicht weichgezeichnet werden sollen, z.B. entfernte Objekte, an denen weiche Kanten im Bildmotiv eher unnatürlich aussähen.

3. Traue nicht der default - Auflösung der Wireframe - Vorschau

Eine weitere elementare Voraussetzung beim Terrain-Modellieren ist die Einstellung der Auflösung für die Wireframe - Darstellung im Arbeitsfenster. Ein genaues Vor - Positionieren der Objekte ist nur in den Modi 64 und 128 möglich, da Bryce bei geringeren Auflösungen die Abschlusskanten trianguliert darstellt - und das auch noch als Annäherungswerte an die Bryce - Masseinheiten!
In der Bildfolge unten sind die jeweiligen Abweichungen vom tatsächlichen Objekt verdeutlicht:



Wenn wir uns somit nun gegen die zuvor beschriebenen Stolperfallen gewappnet haben, können wir uns frohen Mutes -bevor es in medias res geht-, noch den positiven "Merk-Würdigkeiten" des Terrain Editors zuwenden...

Easy Construction - wenn's sein muss, auch masshaltig!

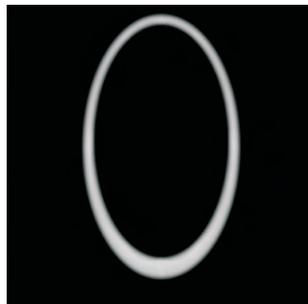
Eine wirklicher Pluspunkt ist die Möglichkeit, beim Anlegen der Graustufenvorlage schon mit metrischen Werten zu arbeiten und / oder Fotos vom echten Objekt als Proportions-Schablone nutzen zu können. Die nebenstehend abgebildeten Objekte wurden alle nach Fotovorlagen modelliert.



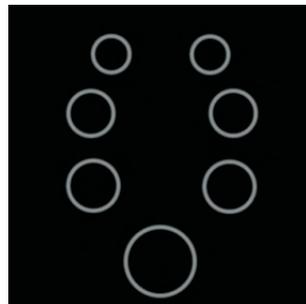
Die grösste Arbeitserleichterung jedoch haben wir dem Umstand zu verdanken dass Bryce, wie schon erwähnt, die für ein in Bearbeitung befindliches Terrain getroffenen Einstellungen beim Duplizieren übernimmt - selbst wenn dem Duplikat ein neues Graustufenbild zugewiesen wird! Und so geht's:



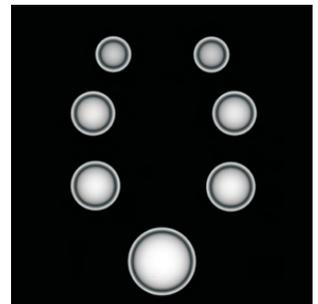
Wir zeichnen oder malen erst einmal unsere Vorlage (hier als Vektorgrafik in CorelDraw).



Sodann werden die einzelnen Bestandteile separat exportiert (immer mit schw. Background,

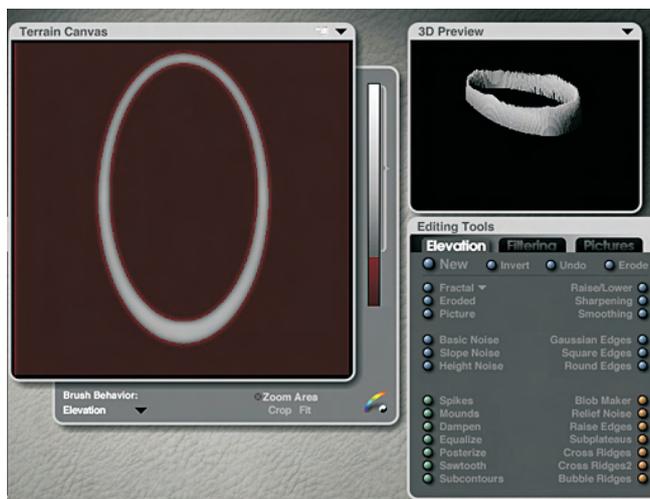


denn so erreichen wir die Passgenauigkeit beim Positionieren der späteren Objekt-Layer...



...und nutzen gleichzeitig den Schwarzanteil als Transparenz). Noch etwas Feinarbeit dazu...

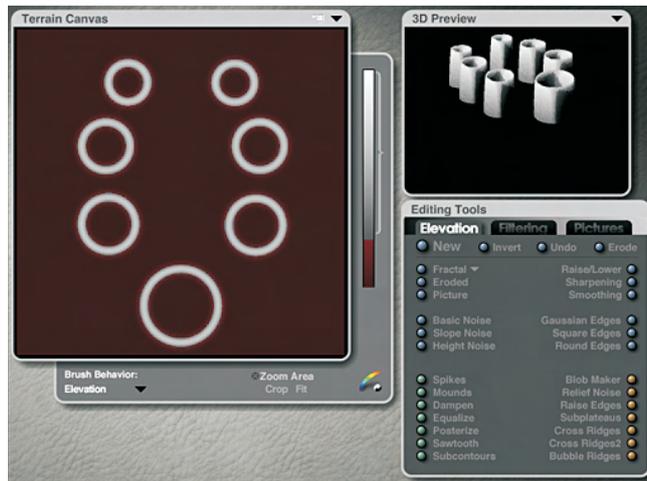
Nach dem Export aus der Anwendung mit welcher das Basis-Bild erstellt wurde empfiehlt es sich, in einem entsprechenden Bildbearbeitungsprogramm noch einmal Hand anzulegen um Feinheiten hinzuzufügen. Hierin liegt zugleich ein wichtiger, wenn nicht der wichtigste Teil der Arbeit. So kann es beispielsweise zu besseren Resultaten im Endergebnis führen wenn wir vor dem Import in Bryce das Weichzeichnen - sofern nötig- schon erledigt haben (Gauss'scher Weichzeichner, siehe 3 rechte obige Beispielbildchen). Es empfiehlt sich ebenso bereits vorher -soweit erforderlich- dem Gegenstand eine Grundstruktur mitzugeben, entweder durch hineinmalen oder die Anwendung eines entsprechenden Filters (Grain [Körnung], Strukturfilter, Effektfiler etc.). Das ersetzt in vielen Fällen die Bumpmap... Im Folgenden nun die Schritte zur passgenauen Anlage unterschiedlich texturierter Layer:



Nachdem wir wie eingangs beschrieben das Vorlagen-Bild importiert haben, fällt zunächst die Aufgabe an, das Objekt zu smoothen u. seine Höhe (y-Achse) einzurichten.

Es sollte uns nicht stören wenn die Vorschau ein wild zerfranstes Etwas zeigt, das liegt daran, dass -abhängig von der voreingestellten Auflösung- auch feinste Nuancen im Graustufenbereich interpretiert werden. Und genau das wollen wir ja auch für unser Vorhaben nutzen.





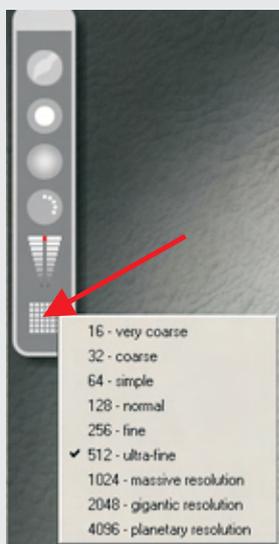
Jetzt kommt der eigentliche Witz der ganzen Sache: Wir duplizieren den ersten Layer (im vorliegenden Beispiel die ovale Form) mit "Strg-D" und achten darauf, dass er aktiv / ausgewählt bleibt. Dann holen wir uns mit "New" und "Picture" das nächste Vorlagenbild in die Auswahl. Auch hier wieder ein wenig die y-Achse nachjustieren (Höhe) - und: das Testrendering rechts zeigt die deckungsgleiche Platzierung unseres zweiten Layers.



Die weitere Verfahrensweise erklärt sich selbst. Im Beispiel dieser kleinen Brosche kommt jetzt noch Layer 3 hinzu, ebenfalls y-Achse justieren, evtl. etwas zusätzlichen Weichzeichner, Materialzuweisung für die einzelnen Layer - fertig!

Damit auch Nicht-Brycer etwas davon haben: Wir können das Objekt auch als mesh exportieren, z.B. als .obj-Datei - schon gibt's eine chice neue Brosche für Victoria 4...

Grundregel für das Terrain-Modellieren ist neben dem bereits Beschriebenen das Einhalten der Positionierung der einzelnen Objekte in der Vorlagen-Zeichnung (Graustufenbild). So können wir mit etwas Übung im Einschätzen der Höhenwirkung einzelner Grautöne schon im Vorfeld grosse Teile der Feingestaltung mit einbauen. Am leichtesten ist das natürlich wenn der Layer später nur ein Material zugewiesen bekommt. Das ermöglicht komplexeste Formgebung, in gewisser Weise auch eine Art "Surface Modding"



Ein weiteres Merkmal das nicht unbeachtet bleiben sollte ist die Möglichkeit, jedem einzelnen Layer innerhalb des selben Objektes eine unterschiedliche Auflösung zuweisen zu können. Beispiel: Wir haben eine gut strukturierte Häuserwand in 1024. Die Rückseite der Wand, welche durch Duplizieren und leichtes Verschieben ins Gebäude hinein somit die Innenwand des Zimmers bildet, braucht aber nicht die vollen 1024, da man sie ja nur im Halbdunkel des Zimmers und durch ein Glasfenster sehen kann. Also reduzieren wir deren Auflösung und sparen somit Speicherplatz ein.

Wie aus den nebenstehend gezeigten Bildern ersichtlich, sind Auflösungen unter 128 für unseren Zweck unsinnig. Ein erprobter Wert für die meisten Anwendungen ist 512 bzw. 1024 wenn's mal feiner werden soll.



Somit sind wir am Ende des ersten Teils angelangt. Im nächsten, zweiten Teil wird das Vorgehen beim Modellieren eines kleinen Hauses verdeutlicht, wobei zunächst einmal Wert darauf gelegt wurde, den typischen Ablauf in geraffter Form darzustellen. Daher wird auch der zweite Teil noch nicht unbedingt ein typisches Tut zum Sofort-Loslegen und nachexerzieren. Wer will kann den Inhalt des Tuts natürlich auf ein eigenes Modell anwenden, was allerdings Kenntnisse in Corel Draw oder ähnlichen Vektorgrafik- / Layoutprogrammen voraussetzt. Weitere Teile, die noch folgen, werden dann einzeln kleinere Projekte zum Mitmachen beinhalten. Viel Spass erst mal!



Fortsetzung folgt:

Teil 2 - "Bodenständige" Architektur

Anzeige



Bilderfritze.de

Vom Bildschirm an die Wand - bringen Sie Ihre Motive groß raus!
Wir machen Ihre digitalen Motive zu Kunstwerken auf Leinwand.

Durch die persönliche und individuelle Note auch als Geschenk ideal!

Digitaldruck auf Leinwand mit widerstandsfähiger Versiegelung,
auf mehrfach verleimte Keilrahmen aufgezo-gen,

z.B. im Format 100x70cm für nur 69,00 Euro

Wir suchen ständig Foto- und Digitalkünstler, die Ihre hochwertigen
Motive als Leinwanddruck vermarkten möchten. www.bilderfritze.de



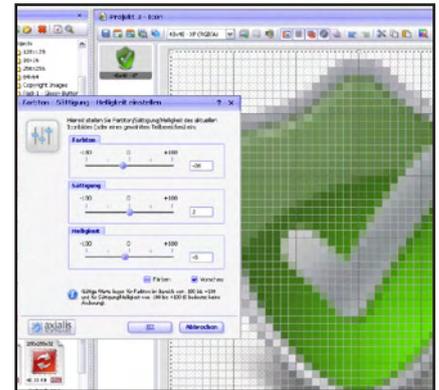


Axialis IconWorkshop 6.0

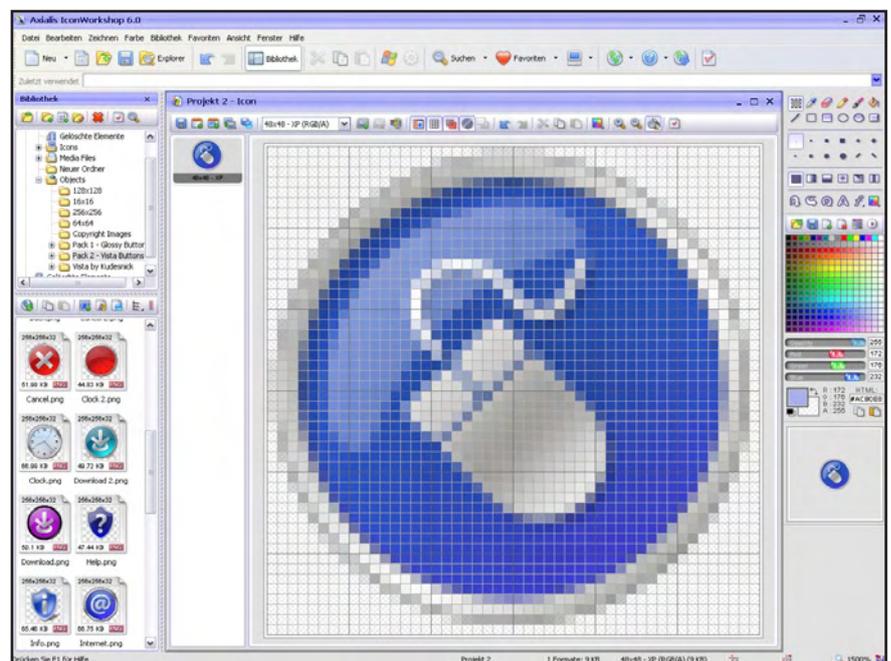
Ein Review von Sascha Hupe

Icons sind aus dem Computeralltag nicht mehr weg zu denken. Die definition von „Icon“ auf www.wikipedia.de lautet: „Der englische Ausdruck Icon (von griechisch: εικων = Bild) bezeichnet im Computerbereich ein Piktogramm, das oft eine Datei oder ähnliches repräsentiert.“ Sie sind grafisches Hilfsmittel bei der Schnittstelle zwischen Mensch und Computer und erleichtern, sofern sie klar und aussagekräftig definiert sind, den Umgang mit den Maschinen. Die Zeiten in denen die einzigen Icons pixelige Grafiken in 256 Farben waren, die mit einem Betriebssystem kamen sind längst vorbei. Viele Hobby- und Profi-Grafikdesigner in aller Welt haben sich dem Erstellen immer neuer Icons, ja ganzer Icon-Sets verschrieben, entweder, um dem Anwender eine Personalisierung seiner Betriebssystemsumgebung zu ermöglichen, oder als „Hingucker“ bei Programmen und Publikationen. Mit den folgenden Zeilen stelle ich euch ein Programm vor, dass sich ganz Erstellen von Icons widmet und dabei möchte es dem Anwender die „handwerkliche“ Tätigkeit so einfach wie möglich gestalten: Der Axialis IconWorkshop www.axialis.com ist ein Tool um Icons aus Windows® und Macintosh® Umgebungen zu lesen, bearbeiten, von Grund auf neu zu erstellen oder vorliegende Bilder und Grafiken in Icons umzuwandeln. Das Programm hat ein deutsches Sprachfile, so dass die Oberfläche komplett in

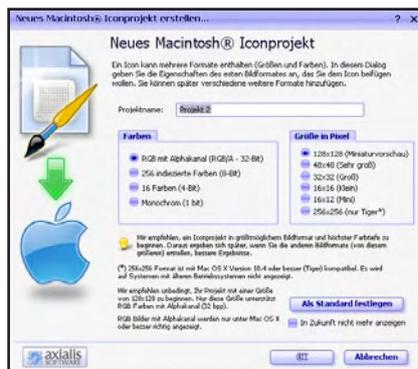
Deutsch gestaltet ist. Lediglich die Hilfe und die Tutorials liegen nur in Englischer Sprache vor. Für dieses Review habe ich die Version 6.03 der Corporate Edition benutzt. Natürlich unterstützt das Programm auch schon die neuen Microsoft Vista®, Icons bis zu 256x256 Pixel und PNG Kompression, ferner Windows® XP Icons bis zu 256x256 Pixel und Macintosh® Icons bis OSX 10.4 (einschließlich dem 256x256 Tiger Format). Neben fertigen Vorlagen und Einzelteilen typischer Icons sog. Object Packs, mit denen man in Windeseile neue Icons erstellen kann, bietet das Programm zahlreiche Tools die ein komfortables Arbeiten ermöglichen. Nutzer von Bildbearbeitungsprogrammen werden sich sehr schnell zurecht finden. Für Photo-



shop-User existiert sogar ein transfer Plugin, dass die Zusammenarbeit der beiden Programme einfach gestaltet. Für die massenhafte Bearbeitung ist eine Batch-Funktion implementiert. So können auf einen Rutsch z.B. viele Macintosh® in das Windows® Format konvertiert werden. Neben einzelnen Icons lassen sich auch ganze Libraries kompilieren. Mittels des Illustrator® to IconWorkshop transfer Plugin kann man nun ohne zusätzliche Schritte Vektorgrafiken einschließlich Transparenz direkt aus Illustrator® in IconWorkshop weiter vedrarbeiten. Die Hilfe bietet neben einem Schritt-für-Schritt Tutorial, dass das Erstellen eines Icons



und verschiedene Techniken ausführlich erklärt auch diverse How-To Erklärungen für wichtige Features und Vorgehensweisen. Zu keiner Zeit fühlt man sich mit den Möglichkeiten des Programms allein gelassen – vorbildlich. Diverse Filter, Funktionen wie Schlagschatten und auch die Möglichkeit durch Veränderung von Farbton/Sättigung ganze Iconsets auf einen Schlag umzufärben aber auch Standard Werkzeuge wie Rotieren, Skalieren und Spiegeln



stellen umfangreiche Gestaltungsmöglichkeiten dar. Was als Neuerung für zukünftige Versionen vielleicht eine Idee wäre, ist die Einführung von Ebenenbasiertem Arbeiten um noch mehr Möglichkeiten zu haben, aber auch ohne solch ein Feature ist der Funktionsumfang mehr als ausreichend.

Axialis IconWorkshop ist im [Onlineshop auf der Axialis Website](#) zum Preis von 55,81 EUR für die Corporate Edition und 31,88 EUR zu erwerben. Eine kostenlose 30-Tage-Testversion ist ebenfalls [auf der Homepage](#) verfügbar.

Fazit:

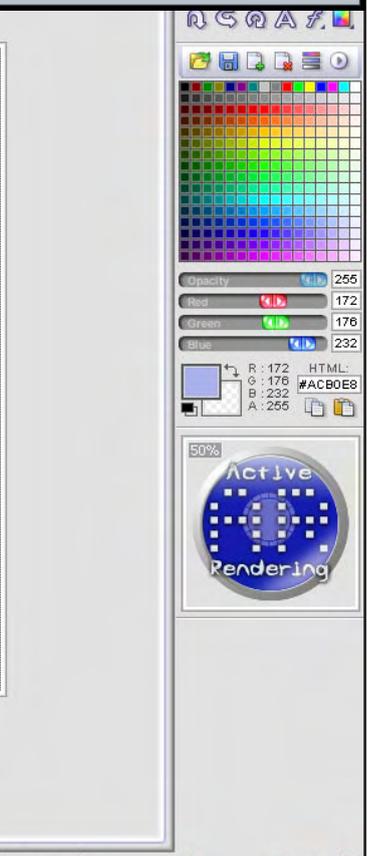
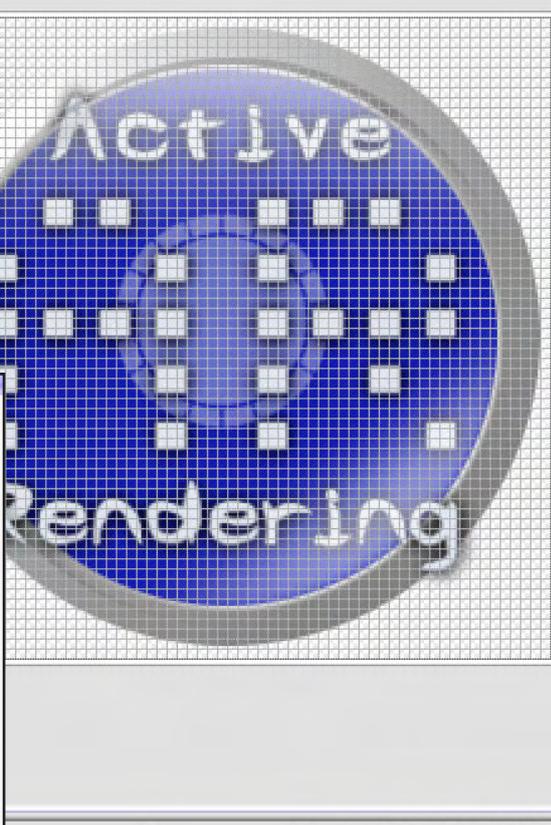
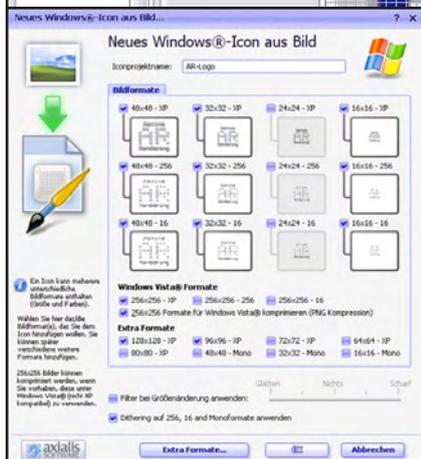
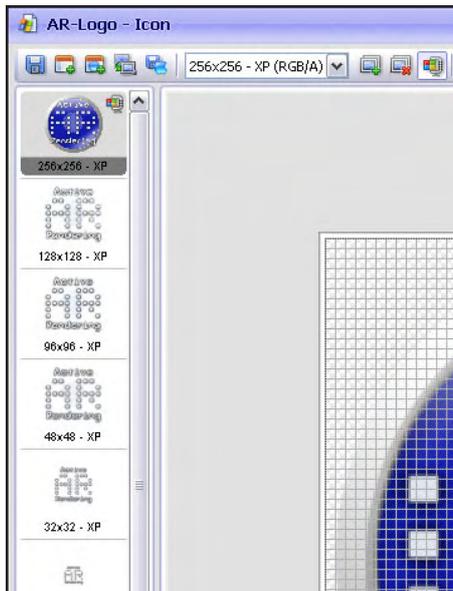
Wer auch nur hin- und wieder in die Lage kommt Icons erstellen zu müssen wird den IconWorkshop lieben und sollte auf keinen Fall darauf verzichten. Das Preis-/Leistungsverhältnis ist Top, die Bedienung kinderleicht und die Ergebnisse können sich schon nach kurzer Einarbeitungszeit sehen lassen.

[DJB]



**Axialis
IconWorkshop**
www.axialis.com

Kategorie: 2D Software
Preis (ca.): 55,81EUR
Gesamtwertung: 9/10



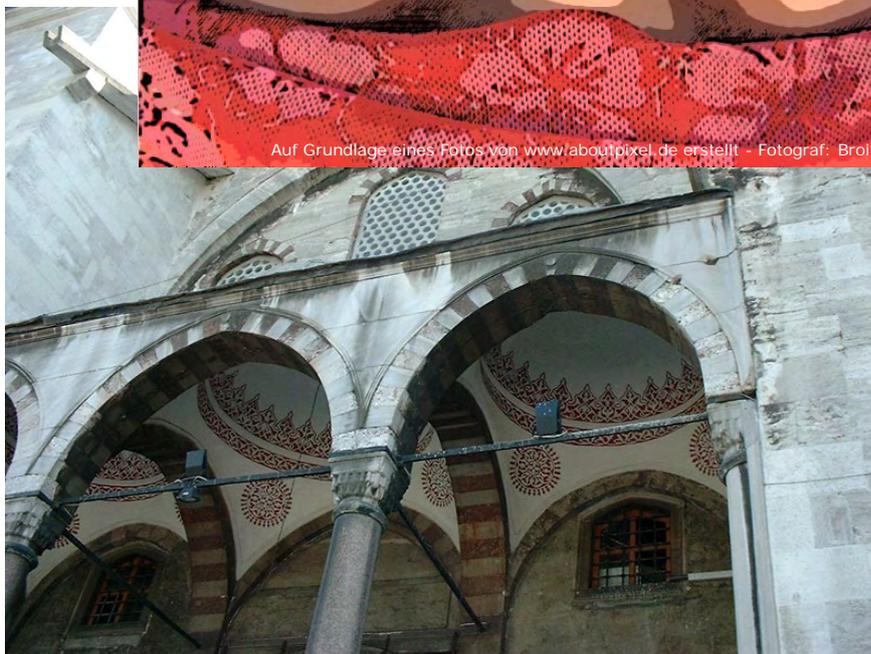
R e v i e w

Wintercontest 2006 „Zivilisationen und Kulturen“

Preise im Wert von über US \$1.000,00 zu gewinnen - mach mit!

Es ist endlich wieder soweit: Vom 20. Dezember 2006 bis zum 31. Januar 2007 habt ihr die Möglichkeit an einem vom Bryce-Board veranstalteten Winter-Contest teilzunehmen. Mitmachen lohnt sich, es gibt wertvolle Preise für die ersten drei Plätze sowie einen Sonderpreis für das Bild mit der besten Idee. Zusätzlich erhalten ALLE Teilnehmer ein Dankeschön-Geschenk in Form einer kostenlosen Ausgabe des 3DCreative Magazins.

[DJB]



Auf Grundlage eines Fotos von www.aboutpixel.de erstellt - Fotograf: Broller

Die **Teilnahmebedingungen und Regeln** könnt ihr hier lesen:

<http://www.bryce-board.de/thread.php?threadid=12042>

Dort erfahrt ihr auch wo ihr Eure Bilder einstellen müsst, um am Wettbewerb teilzunehmen!



Folgende Preise könnt ihr gewinnen:

Platz 1 erhält:

EyeCandy 5 Bundle + Xenofex 2 sponsored by www.alienskin.com + Bryce 6 sponsored by www.daz3d.com + TotalTextures Vol. 9 "ancient tribes and civilisations" sponsored by www.3dtotal.com

Platz 2:

EyeCandy 5 Textures + Xenofex 2 sponsored by www.alienskin.com + \$50 Gutschein einzulösen bei www.daz3d.com sponsored by DAZ

Platz 3:

EyeCandy 5 Nature sponsored by www.alienskin.com + \$25 Gutschein einzulösen bei www.daz3d.com sponsored by DAZ

Bild mit der besten Idee:

EyeCandy 5 Impact sponsored by www.alienskin.com + \$10 Gutschein einzulösen bei www.daz3d.com sponsored by DAZ + ActiveRendering Jahres-CD 2006

Zusätzlich für jeden Teilnehmer eine kostenlose Ausgabe des 3DCreative Magazins gesponsort von www.3dtotal.com und www.zoopublishing.com!

Ein Dank geht an die Sponsoren:

www.alienskin.com www.daz3d.com www.3dtotal.com www.zoopublishing.com

CINEMA 4D 10

Grundlagen und Workshops für Profis

Eine Rezension von Sascha Hupe

Es hat tatsächlich bis zur sechsten Ausgabe der AR gedauert, bis ich das erste Buch mit einem Review – oder halt, bei Büchern heißt es Rezension – verseehe. Die Release 10 von Maxons Cinema 4D war noch nicht lange veröffentlicht, da kam auch schon das neue Buch „Cinema 4D 10 – Grundlagen und Workshops für Profis“ von Arndt von Koenigsmarck www.vonkoenigsmarck.de, erschienen im Fachbuchverlag Addison-Wesley auf den Markt.

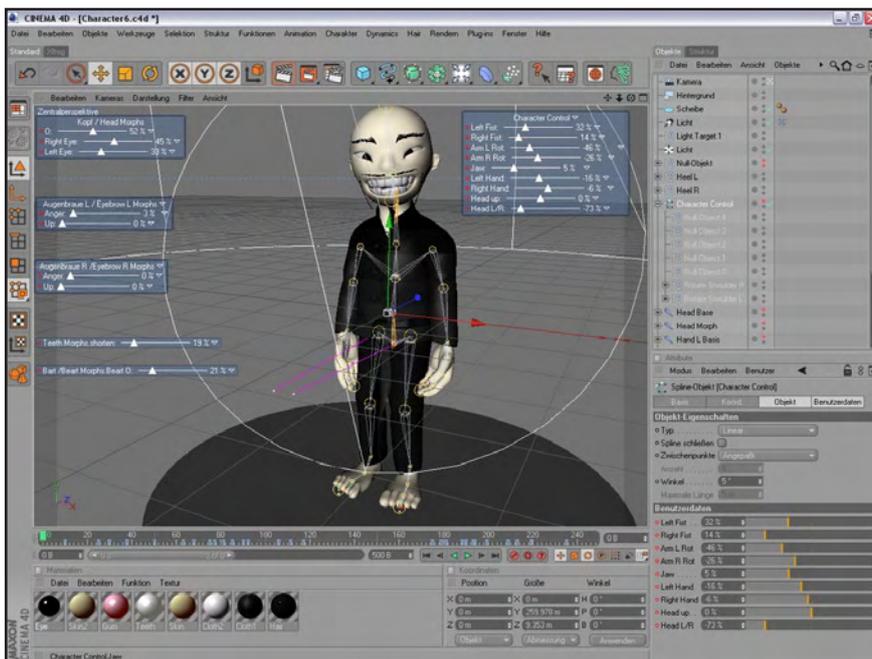
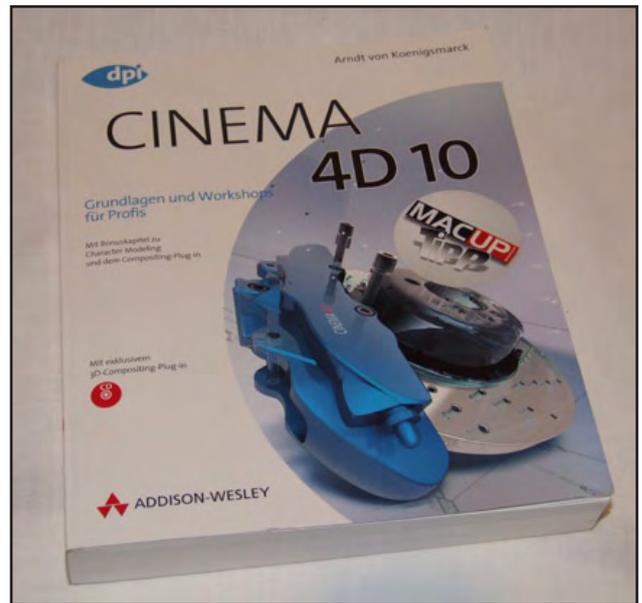
Das Buch mit der ISBN-13: 978-3-8273-2378-1 bzw. ISBN-10: 3-8273-2378-9 umfasst 477 Seiten ist auf schwerem, hochwertigem Papier gedruckt und mit zahlreichen Abbildungen – sämtlichst in Farbe – versehen. Der Einband ist Broschiert und es ist mit 1.262 Gramm kein Leichtgewicht – das gilt jedoch nur für das Äußere. Inhaltlich geht's dann leicht und beschwingt und gleichzeitig fundiert zur Sache.

Der Autor – in Modellierungskreisen wahrlich kein unbeschriebenes Blatt – vermittelt in 4 Kapiteln Basis- und Profiwissen zum Umgang mit Cinema 4D im Allgemeinen und den Neuerungen in Release 10 im Besonderen.

Kapitel 1 „Der schnelle Einstieg“ startet nach einer allgemeinen Vorstellung verschiedener Funktionen auf den ersten 50 Seiten folgt anschließend der erst große Workshop, dem Modellieren eines Computergehäuses mittels Polygonmodellierungstechniken. Es folgt in Exkurs zum Modellieren mit HyperNURBS sowie ein Überblick mit praktischen Beispielen zu den übrigen NURBS-Objekten in Cinema. Kapitel 2 „Oberflächen, Licht und Rendering...“ setzt sich

zunächst ausführlich mit dem Materialsystem in Cinema auseinander, beleuchtet die Funktionsweise von Bodypaint 3D, dass ab Version 10 in der Basisversion von Cinema 4D integriert ist und stellt Render- und Beleuchtungsfunktionen vor. Hierbei findet unser Gehäuse aus Kapitel 1 Verwendung und wird bis zum fertig ausgeleuchteten und gerenderten Bild geführt. Abschluss des 2. Kapitels bildet dann noch das Modellieren und Texturieren einer Palme.

In Kapitel 3 mit der unscheinbaren Kapitelüberschrift „Mit Vorlagen arbeiten“ beschreibt der Autor auf über 100 Seiten „mal eben“ das Modellieren und in Szene setzen eines kompletten Automodells mittels verschiedener Modellierungstechniken und zeigt damit die Verwendung von Cinema 4D am Beispiel eines durchaus anspruchsvollen Objektes. Das 4. und letzte Kapitel „Animation“ widmet sich dann – der Name lässt es vermuten – der Königsdisziplin im 3D-Bereich, der Animation von Objekten und Figuren. Dabei geht der Autor gezielt auf die zahlreichen überarbeiteten und neuen Funktionen in Release



10 ein. Das Kapitel könnte zwar im Vergleich ein wenig umfangreicher sein, bietet aber dennoch einen guten Überblick.

Das Buch ist durch, aber damit noch nicht Ende. Auf der CD zum Buch finden sich neben Projektdateien für die Workshops aus dem Buch als weiterer Bonus ein zusätzliches Kapitel mit den drei Workshops „3D-Compositing mit dem PhotoMatch Plug-in“, „Eine Comicfigur modellieren“ und „Komplexe Formen mit BodyPaint 3D bearbeiten“ (insgesamt 52 Seiten). Ferner eine LE Version des Plugins PhotoMatch von www.vreel-3d.de sowie die zur Zeit des Drucks aktuelle Demo-Version von CINEMA 4D 10.

Das Buch kostet 39,95 EUR und ist unter anderem [bei Amazon \(Klick zur Beschreibung\)](#) versandkostenfrei zu bestellen.

Fazit:

Langeweile, das ist etwas, das beim Durcharbeiten des Buches auf keinen Fall aufkommt. Arndt von Koenigsmarck versteht es, dem Leser sein Fachwissen ansprechend und leicht verständlich zu vermitteln. Er beschränkt dabei nicht bloß auf das auflisten der Theorie sondern präsentiert praktische Anwendungsbeispiele in hervorragend nachvollziehbaren Workshops. Etwas ungeschickt mag der Untertitel „Grundlagen und Workshops für Profis“ gewählt

sein, denn mach Einsteiger fühlt sich dadurch – zu Unrecht wie ich betonen möchte – abgeschreckt. Auch das Titelcover des Buches vermittelt ggf. zusammen mit dem Wort „Workshop“ den Eindruck, das abgebildete Objekt würde in einem Workshop behandelt. Aber das sind auch schon die größeren Kritikpunkte... Das Buch ist für Einsteiger, Fortgeschrittene und auch Profis eine echte Bereicherung und gehört in das Bücherregal eines jeden ernsthaften Cinema 4D Users. Empfehlung!

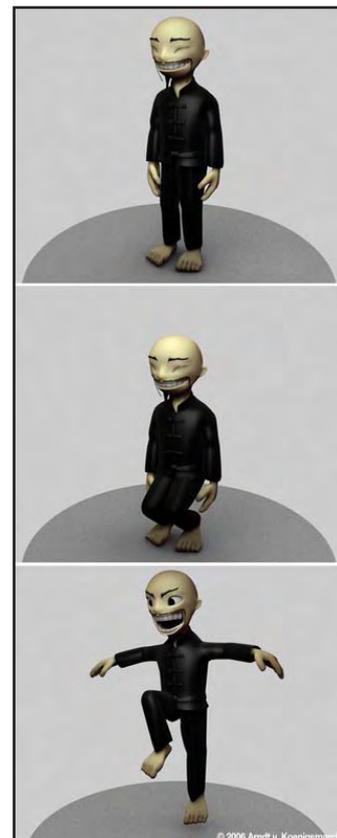
[DJB]



CINEMA 4D 10 Grundlagen und Workshops für Profis

Kategorie: Buch
Preis (ca.): 39,95 €
Gesamtwertung: 9,5/10

R e v i e w



© 2006 Arndt v. Koenigsmarck

© 2006 Arndt v. Koenigsmarck

Zu guter letzt...

Impressum

Kontakt:

Active Rendering
www.activerendering.de
ist ein Projekt
des Bryce-Boards
www.bryce-board.de
in Kooperation mit
www.hupe-graphics.de

Redaktionsanschrift:

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

Redaktion:

Herausgeber, Chefredakteur
und V.i.s.d.P.:
Sascha "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 Peter
„peXel“ Hofmann, DANKE!

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

Infokasten

Die nächste AR (Ausgabe 01/2007) erscheint voraussichtlich im Februar 2007.

Ältere Ausgaben der AR können im Archiv unter www.activerendering.de auch noch nach Erscheinen einer neuen Ausgabe bezogen werden. In Kürze wird die Jahres-CD der ActiveRendering mit allen Ausgaben aus 2006 und vielen Extras erhältlich sein!

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

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



Hinweise

Die Active Rendering (AR) und ihr gesamter Inhalt, sowie der Inhalt des zum Heft gehörenden Bonus-Downloads, sind Urheberrechtlich geschützt!

Eine Weiterverbreitung jeder Art, im Ganzen oder Teilweise, auf herkömmlicher oder elektronischer Weise, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers verboten!

Alle Rechte vorbehalten!

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

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

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

Mit der Einsendung von Beiträgen erklärt sich der Einsender mit einer unentgeltlichen Veröffentlichung Einverstanden. Die Redaktion behält sich Kürzungen und/oder Anpassungen 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 Collection is now more versatile, broader ranging and larger then ever. There are 53 Bonus maps included on this DVD plus 44 reference photos used in the creation of this collection.



- 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
Existing v1 owners can get the new upgrade for only \$29 usd! thats for 3x more content than the original!