



Rendering

Reviews über:

SolarLog 400e



Cinema 4D Release 10

Bryce 6



Maxwell



SmartStore.biz 5

und mehr...!

Tutorial in dieser Ausgabe:

Vue 6 Infinite:
Beschreibung der Painted Eco-Systems



Cinema 4D und Reeper: Museumsabsperrseil



und einige mehr!

Active Rendering Jahres-CD 2006



Jede Menge Goodies,
Bonus-Downloads
u.v.m.

jetzt erhältlich!

weitere Infos in dieser Ausgabe

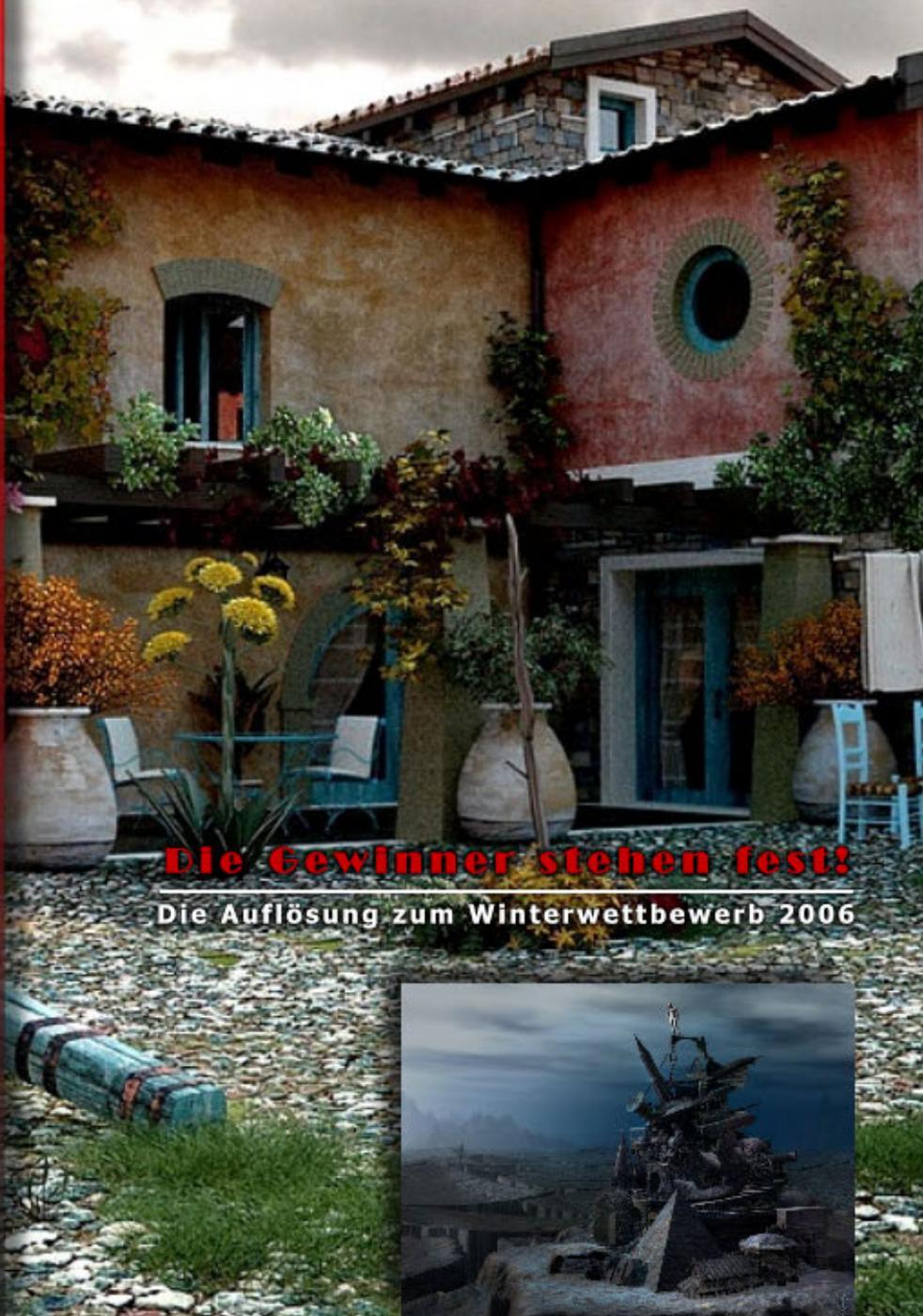
In dieser Ausgabe im

Interview:

www.tredistudio.it

www.dpit2.de

& Samir Kharchi



Die Gewinner stehen fest!

Die Auflösung zum Winterwettbewerb 2006



Editorial

Seit dem Erscheinen der letzten Ausgabe der ActiveRendering waren wir mit zwei großen Projekten beschäftigt, deren Ergebnisse Ihr mittlerweile betrachten könnt: Zum einen wurde der Web-auftritt der ActiveRendering komplett neu gestaltet. Damit ist die AR nun ein wenig losgelöst vom BB, bleibt aber natürlich zu 100% verbunden. Für Euch bedeutet die neue Seite vor allem einen besseren und leichteren Überblick über alles, was bisher in der ActiveRendering behandelt wurde. So kann man z.B. auf einen Blick sehen, welche Programme schon im Review waren, was für Tutorials schon erschienen sind. Aber am Besten, Ihr macht

Euch einfach selbst ein Bild. Natürlich könnt Ihr auch gerne einen Kommentar hinterlassen! -> www.activerendering.de

Zum anderen haben wir wie verrückt an dem Bonus-Content, dem Layout und allem, was dazu gehört hinsichtlich der ActiveRendering Jahres-CD 2006 gearbeitet, mit einem Ergebnis, was sich sehen lassen kann - denke ich! Aber auch da sage ich, schaut einfach selbst, in dieser Ausgabe findet Ihr auf [Seite 14](#) mehr dazu.



Diese ganzen Aktivitäten haben natürlich einmal mehr eine Unmenge an Zeit verschlungen, dies schlägt sich leider negativ in dem Umfang

dieser Ausgabe nieder. So haben wir diesmal „nur“ 48 Seiten, die aber wieder informativ und abwechslungsreich gestaltet sind.

Einige Tutorial und auch Reviews, die eigentlich fest für diese Ausgabe vorgesehen waren haben es leider nicht mehr rechtzeitig geschafft und den Erscheinungstermin noch weiter nach hinten schieben wollten wir auf keinen Fall.

Sei es drum, es gibt ja auch noch eine ActiveRendering Ausgabe 2/07 in der wir einiges nachholen werden, versprochen.

Nun aber erstmal viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe!

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 AR007_Bonus.rar und ist 6,62 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
ActiveRendering Jahres-CD	Seite 14
Wintercontest 2006	Seite 24
Gemeinschaftsprojekt Kirmes	Seite 41
Zu guter letzt...	Seite 47
Impressum und Hinweise	Seite 47

Reviews

Cinema 4D R10	Seite 5
PD Particles	Seite 12
Bryce 6	Seite 15
Maxwell Render	Seite 32
SolarLog 400e	Seite 39
SmartStore.biz 5	Seite 44

Tutorial

Professor Brycestein - Teil 4	Seite 9
Modellieren per Terrain-Editor II	Seite 17
Seil mit Reeper-Plugin	Seite 37
Vue - Painted-EcoSysteme	Seite 42

Interviews

mit Samir Kharchi (DPIT)	Seite 8
mit Andrea Bertaccini	Seite 26



Teil 4

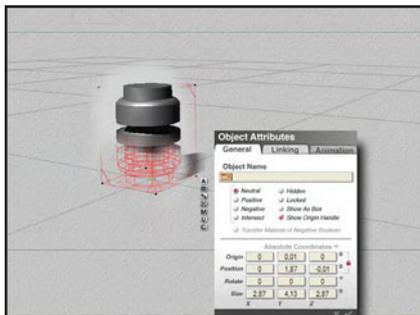
Brycestein baut Schläuche

aus den nachgelassenen Papieren der Prof. Brycestein

Nach dem spurlosen Verschwinden des Professors sind mir einige Papiere in die Hände geraten, die darauf schließen lassen, das Prof. Brycestein ein riesiges Raumschiff oder eine Zeitmaschine gebaut hat. Ein Teil dieser Unterlagen werde ich nun hier veröffentlichen mit dem Ziel sein Verschwinden genauer rekonstruieren zu können. Hier also ein erstes Dokument.

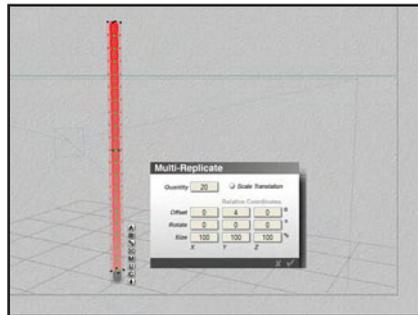
Schläuche mittels Mehrfach replizieren

Mit dieser Technik kann man Schläuche, Tentakel, Spiralen oder ähnliche Dinge erzeugen. Als erstes habe ich mir mittels boolscher Funktionen ein Schlauchteil gebaut. Es besteht aus mehreren Zylindern, die gruppiert und mit einem sinnvollem Namen versehen sind. Zum probieren reicht natürlich auch ein Grundobjekt, z.B. ein Zylinder aus.

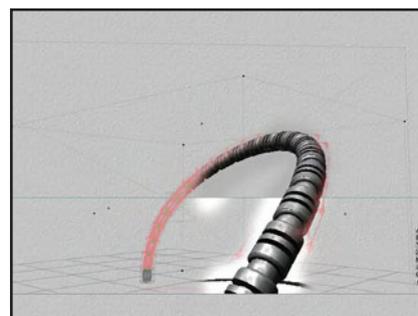


Wenn ihr einen Schlauch oder Tentakel erzeugen wollt, sollte sich der Drehpunkt (Origin-Handle) am Boden des jeweiligen Objektes befinden. Sicherheitshalber speichere ich dieses Element als Objekt ab. So kann ich es später nochmal verwenden. Um die Maße für die

Verschiebung zu erlangen schaue ich in den Attribute-Editor der Gruppe. In diesem Fall nehme ich 4, so liegen die Teile später noch etwas ineinander. Nun rufe ich die Funktion Mehrfach replizieren/ Multi- replicate (**shift-alt-d**) auf. Hier trage ich unter Offset y meinen Wert ein. Jetzt kommt da wichtigste: Ich halte die Tasten **Strg** und **Alt** gedrückt und klicke dann gleichzeitig auf den Haken um die Einstellungen zu bestätigen.



Diese Funktion verlinkt automatisch alle erzeugten Objekte untereinander beginnend. Ich lasse die neuen Objekte markiert und kann nun mittels vorsichtigem transformieren der immer noch markierten Objekte Spiralen, Bögen und schlauchartige Dinge erzeugen.



Wenn ihr einen Kreisbogen erzeugen wollt teilt ihr einfach

360 durch die Anzahl der Objekte (Kopien + Ursprungsobjekt) zB. 29 Kopien +1 = 360/30 = 12 Grad. Um diesen Wert müßt ihr die erzeugten Kopien um die X- bzw Z-Achse drehen. Bei mir funktioniert das merkwürdigerweise nur händisch. Ein Vorteil gegenüber der Methode, bei der der Objekt-Ursprung in das Rotationszentrum verschoben wird, ist die Verlinkung. Sie ermöglicht das skalieren zu einer Spitze oder wenn ihr die Objekte mehrfach rotiert und an der X-Achse verschiebt, das erzeugen von Spiralen. Wie im Bild zu sehen.

Also probiert es einfach mal aus. Einfach nur die STRG



und die ALT – Tasten beim bestätigen des Mehrfach Replizieren Befehls gedrückt halten.

[SPX]

Anm. d. Red.:

Die Teile 1 bis der Tipps & Tricks Serie für Bryce findet ihr in den ActiveRendering Ausgaben 4/06, 5/06 und 6/06.

Cinema 4D R10

Ein Review von Sascha Hupe

Lange hat die Cinema-User-Gemeinde gerät-selt, was [MAXON](#) dem Release 10 denn wohl so alles spendieren würde. Anfang Oktober war es dann endlich soweit. Das Release 10 der High-End 3D-Modelling-, Animations- und Rendering-Software CINEMA 4D (vergleiche auch unsere früheren Reviews zu [Cinema 4D](#)) aus dem Deutschen Hause MAXON Computer GmbH erblickte das Licht der Userwelt.



Die Veröffentlichungsmittelung spricht von einem „Paukenschlag“ und auch wenn das Release zunächst skeptisch beäugt wurde, denke ich, das trifft es tatsächlich. Angeschaut habe ich mir das Cinema 4D R10 STUDIO-Bundle, welches neben dem Hauptprogramm noch die Module MOCCA 3, Advanced Render 2.6 (das nun das das frühere Modul PyroCluster enthält), Thinking Particles, NET Render, Dynamics, HAIR (noch vor Kurzem ausschließlich als separates Modul erhältlich, siehe auch unser [Review in der ActiveRendering Ausgabe 3/06](#)) sowie Sketch and Toon (Meiner Meinung nach einer besten Nicht-Fotorealistischen

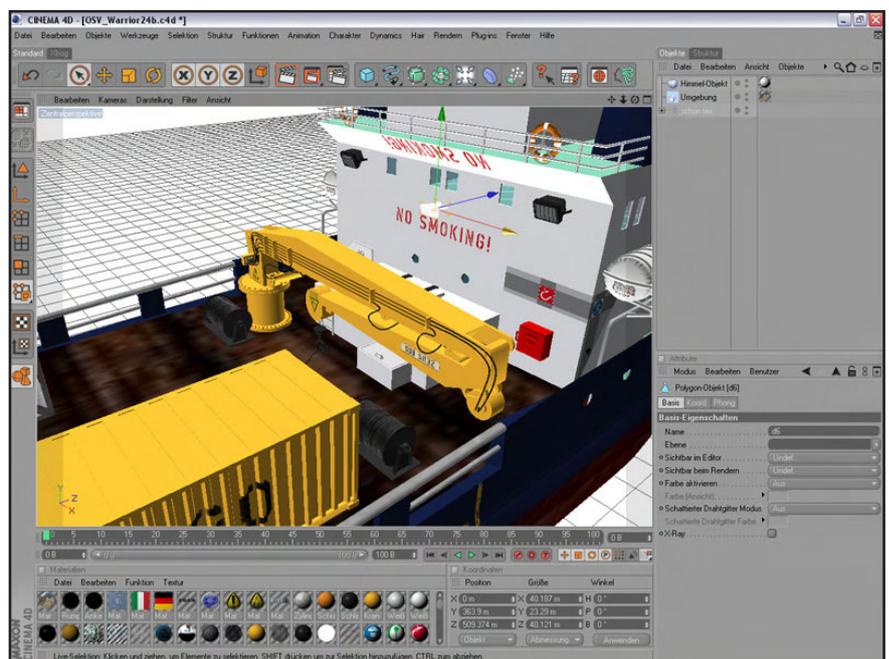
Renderer überhaupt) enthält. Schade nur, dass neben HAIR nicht auch noch das Modul MoGraph in das STUDIO-Bundle integriert wurde, so dass es sich um ein Paket mit allen verfügbaren Modulen handeln würde.

Geliefert wird Cinema 4D – in neuem Look mittlerweile auf einer DVD. Auch die bei Erscheinen nur angekündigte und über einen dem Paket beiliegenden Gutschein kostenlos zu beziehende Tutorial-DVD ist inzwischen verfügbar. Sie enthält über 6 Gigabyte (!) an Video-Tutorials und weiteren Goodies und ist wirklich gelungen. Eine Zwischenwertung für die Tutorial-DVD ist locker 10/10. Eine für Einsteiger unglaublich wertvolle Hilfe die sich anzuschauen auch für erfahreneren Cinema-User lohnt. Im Paket dabei ist auch ein vollfarbig gedrucktes, 234 Seiten starkes Quickstart-Handbuch, das den Einstieg ebenfalls erleichtert.

Aber der Reihe nach. Die wohl



auf den ersten Blick auffälligste Neuerung ist das komplett überarbeitete Interface. Die Reaktionen waren entsprechend, schließlich hatte man das alte Erscheinungsbild über die Jahre doch liebgewonnen. Aber ich für meinen Teil habe mich sehr schnell an das neue Interface gewöhnt und bin der Meinung, dass es letztlich eine noch leichtere Bedienung und schnellere Einarbeitung ermöglicht. Für Neueinsteiger was Cinema angeht besteht ein etwaiges „Gewöhnungsproblem“ ohnehin nicht... Natürlich ist die gesamte Oberfläche auch mit dem neuen Design nahezu vollständig individuell anpassbar und so

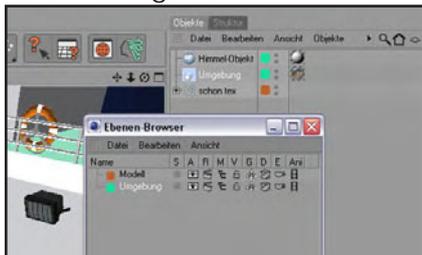




kann man sich die Layouts zusammenstellen die man braucht.

Aber nicht nur ein Facelift hat es gegeben, das wäre ja für sich genommen noch keinen Paukenschlag wert. Auch unter der Haube wurde fleißig gearbeitet, und so ist es, als ob man den guten alten Wagen neu lackiert und mit einer größeren Motorisierung versehen hat. Der Geschwindigkeitszuwachs bei der Arbeit mit Cinema 4D ist schon allein beim Programmstart sehr deutlich spürbar, gut gemacht! Auf die weiteren, wesentlichsten Änderungen gehe ich im Folgenden kurz ein:

Der Objekt-Manager wurde überarbeitet und ein Ebenen-Browser kam hinzu. So kann die Organisation in (großen) Szenen neben der hierarchischen Verwaltung auch noch durch die Verwendung Ebenen übersichtlicher gestaltet werden.



Eine ganz wesentliche Änderung erfuhren die Animationswerkzeuge. Die Zeitleiste wurde völlig neu entwickelt und auch die Be-



arbeitungsfunktionen wurden stark erweitert. Noch nie war es so einfach Animationen zu erstellen, selbst „Animationsmuffeln“ wird es da so leicht wie möglich gemacht.

Die Pauke bereitet sich immer mehr auf den Schlag vor... Ein echtes Schmankerl stellt die Integration des zuvor nur als Modul und separates Programm erhältlichen BodyPaint 3D als ultimative Werkzeug zur Erzeugung von professionellen Texturen und umfangreichen UV-Mapping Funktionen in das Basisprogramm von Cinema 4D dar.



Ich bin mir sicher darüber werden sich viele User freuen. Die 3D-Paint-Funktionalität von Bodypaint ist einfach genial und anwenderfreundlich zugleich. Die Werkzeuge zur UV-Bearbeitung lassen fast keinen Wunsch offen und bieten u.a. interaktives Mapping sowie LSCM-Mapping, mit der Möglichkeit ein Objekt an definierten Nahtstellen aufzutrennen. So steht der perfekten Textur fast nichts mehr im Weg - und das alles bereits ab der Basisversion von Cinema ohne auch nur ein zusätzliches Modul erwerben zu müssen - Pauke!

Aber, wir reden hier ja von einem runden Release, daher war das auch noch nicht alles, weiter geht's: Sofern die Grafikkarte dies hergibt werden nun auch erweiterte OpenGL-Optionen mit Vertex/Pixel-Shadern unterstützt! So ermöglicht die OpenGL-Vorschau im Editor einen besseren Eindruck vom gerenderten Endergebnis. Ebenfalls neu und äußert Hilfreich bei der Beurteilung des Endergebnisses und damit dem Feintuning einer Szene ist der Interaktive Renderbereich mit dem man in der Lage ist, einen frei definierbaren Be-

reich permanent nach jeder Szenenänderung automatisch neu rendern zu lassen.

Auch das Modul Advanced Render hat eine Änderung erfahren, allerdings nicht in Form einer Überarbeitung sondern in Form einer Zugabe: das bisher separat erhältliche Modul PyroCluster wurde integriert. Wer bisher mit dem Gedanken gespielt hat sich das Advanced Render Modul zuzulegen, hat nun einen weiteren Grund, diesen Vorsatz in die Tat umzusetzen.

Den aber wohl größten Paukenschlag habe ich mir bis

jetzt aufgehoben uns sage nur: Eine Tasse Mocca bitte! Mit der dritten Generation des Charakter-Animation-Moduls MOCCA wurde dieses quasi völlig neu aufgelegt. Wurde in den vorhergehenden Versionen noch mit Knochen (Bones) gearbeitet, die von Hand platziert und daraus dann relativ umständlich Gelenke gebildet werden mussten, erleichtert das neue, nunmehr gelenkbasierte System (Joints) die Arbeit enorm! Aber auch das neu hinzu gekommene Muskel-Simulations-System, verbesserten Morphing-Werkzeuge und Auto-Weighting sowie weitere hilfreiche Tools lassen das Herz eines Charakter-Animationskünstlers höher schlagen - und die Pauke auch. Sicher das neue MOCCA muss man schon benutzen um das Potential der Neuerungen zu erkennen und jemand der lediglich mit Cinema Modelle erstellt, wird sich vielleicht andere Dinge als vordringlich für

ein Neues Release gewünscht haben, aber es muss ja auch noch etwas für kommende Versionen bleiben ;-)

Ein weiteres, neues Feature ist in der Fangemeinde heftig umstritten: Das neue, integrierte HTML-Hilfesystem. Sicher ist eine jederzeit im Programm verfügbare Hilfe eine feine Sache, insbesondere, wenn sie kontextsensitiv ist. Ein Rechtsklick auf ein Icon und die Hilfe auswählt schon wird die passenden Stelle angezeigt, das kann wirklich hilfreich sein. Dass das neue System aber gleichzeitig einen völligen Verzicht auf eine ausdrückbare oder sogar gedruckte Hilfe bedeutet, stößt nicht überall auf Gegenliebe.

Eine komplette Liste der Neuheiten in Release 10 kann [hier \(Klick\)](#) eingesehen werden, allerdings leider nur in Englisch. Eine Demo-Version von Cinema 4D R10, die alle der-

zeit verfügbaren Module mit Ausnahme von NET Render enthält, ist ebenfalls auf der [Seite von MAXON](#) verfügbar.

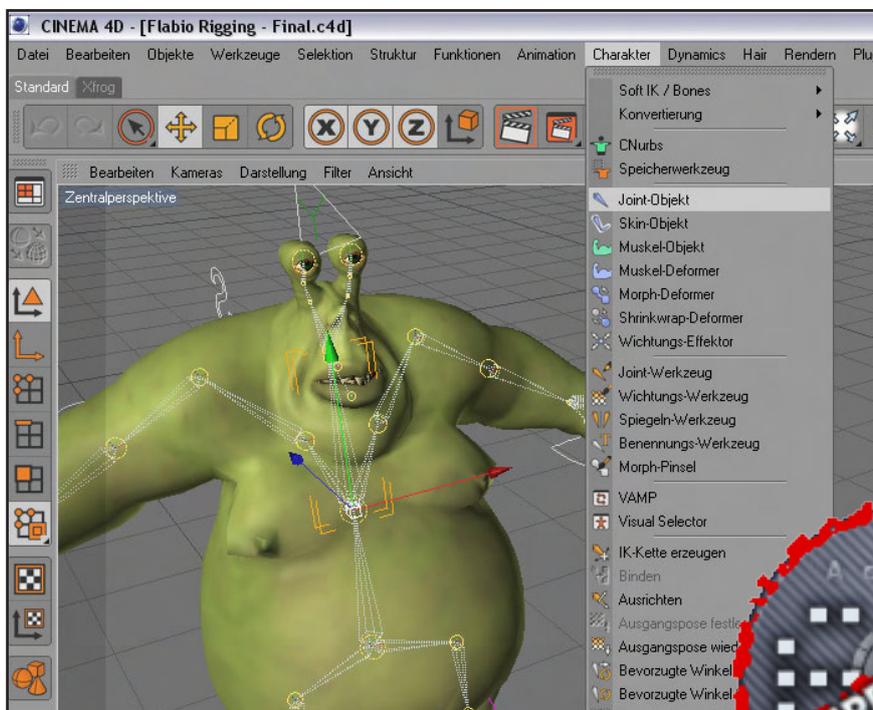
Cinema 4D ist neben etlichen Resellern auch im [MAXON-Shop](#) zu bekommen. Cinema 4D R10 kostet dort in der Basisversion 815,15 EUR, als XL-Bundle 2.023,00 EUR und das STUDIO-Bundle schlägt mit 3.332,00 EUR zu Buche. Vergünstigte Studentenversionen sind erhältlich.

Fazit:

Paukenschlag gelungen! An dem Tempo, dass MAXON bei der Weiterentwicklung vorlegt kann sich so mancher Softwarehersteller eine ganz dicke Scheibe abschneiden. Kein halbes Jahr nach dem (kostenlosen) Update auf Version 9.6 erschien die 10. Version mit neuen Features die sich wirklich sehen lassen können. Ich gebe zu, ich war schon von dem ersten Kontakt mit der Software an ein Cinema-Fan und das Release 10 hat dem keinen Abbruch getan – im Gegenteil, Gratulation an MAXON zur gelungenen 10. Auflage – und zur klaren Empfehlung der Redaktion.

Für Neueinsteiger präsentiert sich Cinema in jeder Version als hervorragende 3D-Software und in der STUDIO-Version als All-in-One Paket, für User, die mit Animationen und/oder Charaktererstellung befasst sind lohnt sich auch ein Upgrade von früheren Versionen in jedem Fall. Alle anderen User sollten sich anhand der verfügbaren Demo-Version selbst eine Meinung bilden, ob sich für sie persönlich ein Upgrade auszahlt.

[DJB]



Cinema 4D R10

www.maxon.de

Kategorie: 3D Software
Preis (ca.): ab 815,15 EUR
Gesamtwertung: 9,5/10



ActiveRendering im Gespräch mit dem Macher vom Cinema 4D Modul DPIT



Wahrscheinlich kennt jeder Cinema 4D Benutzer sein [Plugin: DPIT 2](#). Doch nur wenige werden wissen, wer hinter diesem weltbekannten Plugin steckt.

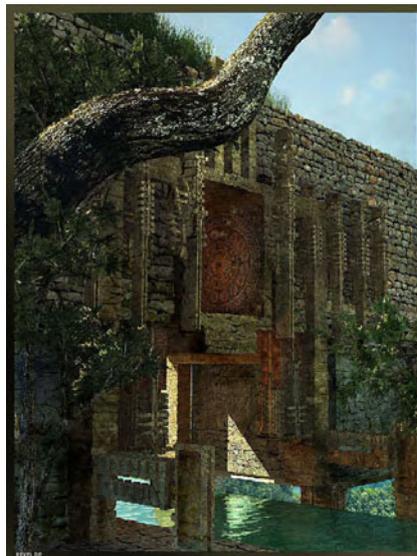
AR: Für alle, die dich noch nicht kennen, erzähl doch ein bisschen von dir.

Samir Kharchi: Hallo, mein Name ist Samir Kharchi, ich bin 26 Jahre alt und komme aus Magdeburg, Sachsen-Anhalt.

Was machst du beruflich?

Momentan studiere ich an der Hochschule Magdeburg Industriedesign und werde Anfang 2008 dort als Diplomdesigner den Studiengang abschließen. Neben dem Studium bin ich seit 2002 selbständig als Grafikdesigner, Pluginprogrammierer und Fotograf tätig.

Wie bist du zu 3D gekommen?



Im Jahr 2002 hat mir ein Freund, Mike Borrmann (MiB), der einigen Cinema 4D Usern vielleicht vom jährlichen Usertreffen in Wolfsburg bekannt ist, Cinema 4D vorgestellt. Nach ein paar Minuten war ich Feuer und Flamme. Ich habe mich natürlich, wie man es als Neuling so tut, erstmal bei der „großen“ Konkurrenz umgeschaut, aber bin letztendlich doch bei Cinema

4D geblieben, nicht zuletzt weil es sehr einfach war sich darin einzuarbeiten, aber auch der freundliche Support von MAXON zu der Zeit hatte mich überzeugt dabei zu bleiben. Seither haben sich viele Türen geöffnet, aber auch wieder zeitweise geschlossen, und ich lerne jeden Tag hinzu.

Was spornt dich an, im 3D-Sektor zu arbeiten?

Die Kreativität die man damit ausleben kann. Ich bin ein sehr kreativ veranlagter Mensch und Cinema 4D ist nahezu perfekt um sich in dieser Sektion „gehen zu lassen“. Es ist jedoch auch ein international übergreifendes Thema. Man lernt Leute aus der ganzen Welt kennen, man erreicht damit quasi ein globales Gefühl der Zusammengehörigkeit und das macht einfach Spaß.

Außerdem ist das Thema 3D und CG ein relatives Neues Thema und die Entwicklung schreitet unaufhaltsam voran.

Ich sehe es als einen auch in Zukunft gesicherten Jobsektor an, der gerade bei der relativ schlechten Arbeitsatmosphäre in Deutschland sehr reizvoll ist. Ob sich das für immer so halten wird, wird die Zukunft zeigen.

Welche Erfolge hinsichtlich des 3D-Geschäfts kannst du bisher verzeichnen?

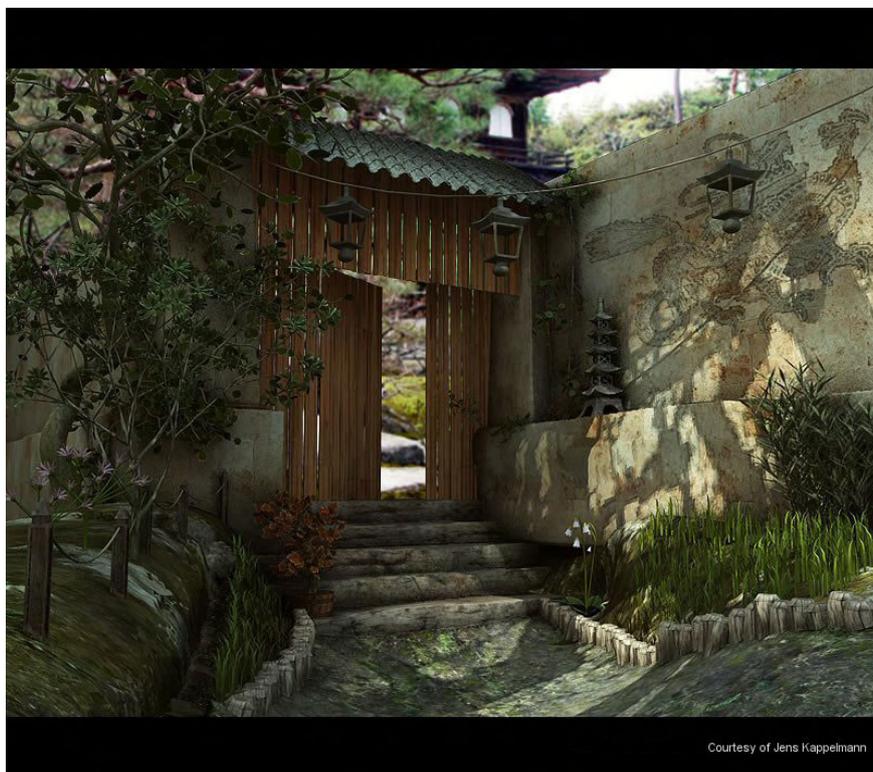
Ich arbeite gerade durch meine Programmentwicklung mit vielen 3D Künstlern zusammen und zwischendurch ergeben sich auch Visualisierungsaufträge die eine enge Zusammenarbeit mit diversen Studios, Universitäten beinhalten.

zufällig ergeben. Zu Anfang war ich als reiner Artist mit Cinema 4D unterwegs, habe mich schnell rein gefunden, habe kleine Aufträge für Freunde oder ähnliches ausgeführt. Als die Aufgaben etwas komplexer wurden, war die Grenze der Funktionalität von Cinema 4D zu der Zeit (ich habe damals mit der 7er Version von Cinema 4D gearbeitet) bald erschöpft. Ich musste mir also irgendwie anders helfen.

Cinema 4D's eigene Scriptsprache COFFEE war dabei für mich ein Segen. Für bestimmte Aufgaben habe ich mir dann

und irgendwann drehte sich dann alles nur noch um die Programmierung.

Es ist ein wenig seltsam, da ich eigentlich nie wirklich ein Faible für Programmierungen hatte. Mein Bruder ist seit ich denken kann vom Programmieren begeistert gewesen (C64 Basic), ich selber konnte dem nie wirklich was abgewinnen. Ich fand es zwar interessant, aber es war mir zu trocken. Jedoch hatte er auch immer nur Systemprogrammierung und ähnliches gemacht zu der Zeit. Bei Cinema 4D war es etwas anders, ich konnte Kreativität mit Logik verbinden und das ist ein sehr reizvoller Gedanke.



Courtesy of Jens Kappelmann

So habe ich z.B. auch schon Visualisierungen für Nike und Volkswagen gemacht. Meist sind es jedoch Aufträge die im Zusammenhang mit meinem Hauptprogramm stehen.

Wie kamst du auf die Idee, ein Plugin für Cinema 4D zu entwickeln? Kommst du aus der Programmiererschiene? Warum ausgerechnet Cinema 4D?

Das hat sich eigentlich rein

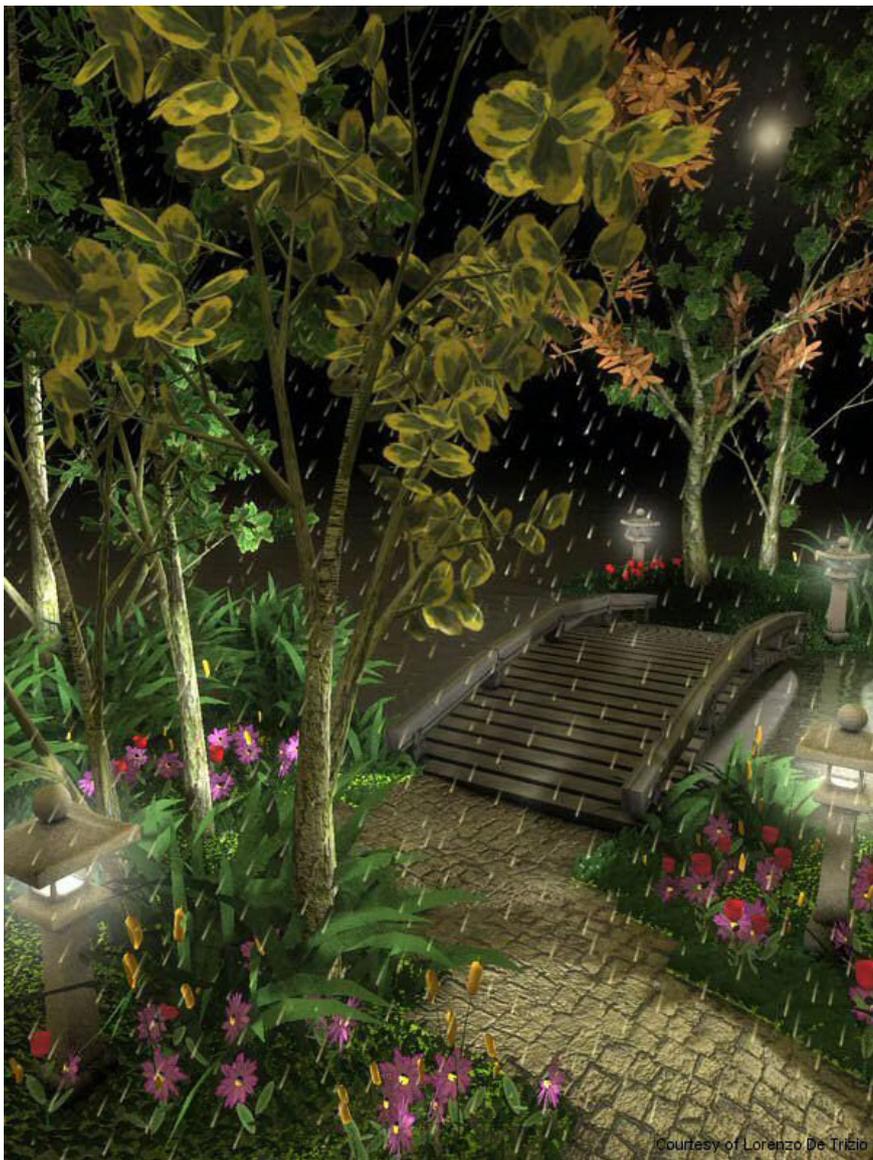
vorerst kleine Expressions zusammengeschrieben. An diesem Punkt habe ich gemerkt wie viel Spaß das Finden von eigenen Lösungen für ein Problem machen kann. Durch regen Kontakt mit anderen Expression und Pluginprogrammierern, vor allem im IRC Chat mit Dookie (RIP), Paul Everett und anderen, bin ich dann alsbald diesem Weg des Arbeitens mit und für Cinema 4D gefolgt

Zuvor hatte ich aber schon ‚Gestaltungsprogrammierung‘, wie ich es gerne nenne, gemacht, sprich HTML und Perl. Dabei ging es mehr um Scripting als um Programmierung, aber ich konnte dieses Wissen bereits in der COFFEE Programmierung sehr gut einsetzen. Als ich dann zu C++ als Programmiersprache übergegangen bin, war es dann um mich geschehen. Seither bin ich „süchtig“.

Dein Plugin versammelt eine Menge verschiedener Möglichkeiten und Einsatzgebiete - Wie kommst du darauf, die meisten Plugins sind ja auf ein spezielles Gebiet ausgelegt?

Nun, auf den ersten Blick scheint es so als würde DPIT mehrere Einsatzgebiete abdecken, letztendlich geht es aber um ein globales Thema: die Natur.

Ich bin ein sehr naturverbundener Mensch und das macht auch die Affinität zu diesem Thema aus. Und genau dies möchte ich versuchen in DPIT zu vereinen. Alle möglichen Prozesse,



die in irgendeiner Weise mit der Natur verbunden sind, sei es Vegetationen, sei es die Landschaft auf der wir gehen, stehen und leben, der Himmel, den wir viel öfter anschauen sollten oder seien es auch Dinge, die man nur im Detail sieht wie Pflanzenhaare, Rauch, Partikel, Viren, Bakterien und andere Naturphänomene, das Ziel ist ein Tool zu erzeugen, welches so viele Bereiche abdeckt wie möglich, um die Natur in ihrer unerschöpflichen Komplexität in Cinema 4D nachempfinden zu können.

Ein weiterer Punkt, der nicht sichtbar für meine Anwender ist, ist der Fakt, dass ich durch meine Entwicklung in diesem Bereich auch die wirkliche Natur unterstütze, z.B. ziehe

ich von jeder verkauften Lizenz 1% ab und stecke diese in eine „private“ Spardose. Wenn ich genügend Geld zusammenhabe, spende ich



diesen Betrag zur Erhaltung des Regenwaldes.

Es ist für mich also nicht nur ein Geschäft, es hat auch einen persönlichen Hintergrund.

Wie sehen deine Zukunftspläne für DPIT aus?

DPIT hat sehr viel an Features hinzugewonnen in der neuesten Version 4. Die nächste Version soll sich wieder auf die vorhandenen Tools konzentrieren. Das heißt, die vorhandenen Tools werden aufgewertet, vorhandene Fehler behoben oder auch komplett neu designed. Vor allem die dominantesten Punkte wie die Baum und Pflanzengenerierung werden wieder im Fokus stehen. Die Basis für die Weiterentwicklung ist mit der neuesten Version gegeben und wir werden noch viele innovative Dinge in DPIT Nature Spirit sehen. Das hängt natürlich auch von der Resonanz der Anwender ab, letztlich sind meine Ressourcen alleine von den Verkäufen abhängig, wie es jeder 1-Mann Betrieb ist.

Was würdest du am liebsten in DPIT implementieren?
Cinema 4D. ;o)



Das Interview wurde von Zuzler via E-Mail geführt.

Die Ersteller der hier im Artikel verwendeten Bilder sind: Samir Katachi, Peter Hoffman, Jens Kappelmann, Lorenzo di Trizio, Masaomi Iwasaki, Samir Katachi und Ulrich Knipprath (die letzten beiden Bilder; geordnet nach der Reihenfolge der Bilder im Artikel)

Danke an Samir Katachi für die Genehmigung der Bilder und das Interview.

[ZUZ]



Anmerkung der Red.: Samirs Plugin DPIT Nature Spirit ist auf der Seite www.dpit2.de zu bekommen. In der nächsten AR werden wir voraussichtlich ein Review zu dem Plugin veröffentlichen.

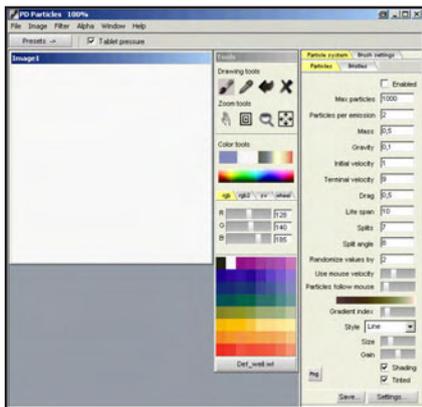
PD Particles 1.0a – oder: Zurück zur Natur!

Ein Review von Sabine Hajostek

Wie in der letzten Ausgabe von Active Rendering angekündigt, folgt hier nun das Review zu PD Particles 1.0a. Dabei handelt es sich um die „abgespeckte“ Version von Project Dogwaffle Pro. Animationen kann man mit diesem kleinen Softwarepaket nicht erstellen, aber was Einzelbilder betrifft, sind damit durchaus sehenswerte Ergebnisse möglich.

Die Oberfläche

Die Optik ähnelt der großen Version sehr stark.



Neu im Vergleich zu PD Pro ist die „Presets“-Schaltfläche links im Menü, mit der man schnellen Zugriff auf die verschiedenen Malwerkzeuge hat. Außerdem ist die Leiste mit den Haupteinstellungen fix an der rechten Seite angedockt und kann nicht verschoben werden. Alle anderen Settings- und Tool-Paletten können aber beliebig verschoben und auch ausgeblendet werden. PD Particles bringt dieselben Farbpaletten mit wie die große Version, lediglich auf die Mischpalette muss man verzichten.

Optipustics

Standardmäßig geht das Programm nach dem Start gleich in den Optipustics-Modus. Das

ist auch sinnvoll, denn diese Funktion ist das Herzstück der PD-Programme. Die Optipustics sind Partikel, die aus einem Punkt herauswachsen. Gesteuert durch verschiedene Parameter entstehen dabei unterschiedliche Formen, die aussehen wie Grasbüschel, Föhrenzweige, Seegras, Korallen usw. Auch eckige, wabenartige Formen sind möglich. Die Software verfügt über eine Vielzahl an Voreinstellungen. Durch Veränderung der Parameter kann man aus einem bestehenden Preset neue Formen generieren und in der Settings-Liste speichern. Bei vielen Settings spielen die Richtung und die Geschwindigkeit des Pinselstriches eine Rolle, und wer ein Grafiktablett verwendet, hat durch die Druckempfindlichkeit des Stiftes zusätzliche Gestaltungsmöglichkeiten.

Die meisten Optipustics beziehen ihre Farbgebung von einem Verlauf. Auch hier stehen zahlreiche unterschiedliche Voreinstellungen zur Verfügung. Es können auch neue

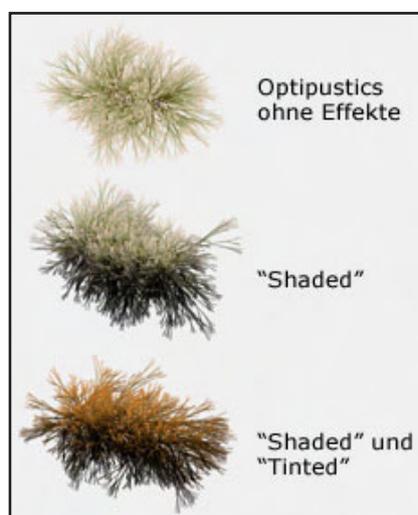
Verläufe erstellt und in der Bibliothek gespeichert werden. Natürlich sind auch einfarbige Optipustics möglich. Außerdem können die Optipustics mit einer Schattierung versehen werden, was sie dreidimensional aussehen lässt. Man kann sie auch tönen und dadurch dem gewünschten Farbschema anpassen, ohne einen neuen Farbverlauf erstellen zu müssen.

Die Optipustics können mit Alpha-Kanal erstellt werden, der beim Speichern mitgespeichert wird (z.B. im Format .tga). In 3D-Programmen kann man diese Dateien dann als Material für Blätter verwenden oder als 2D-Ebene mit Transparenz einfügen.



Abb.3 zeigt ein Bild, gerendert in Vue, bei dem Optipustics-Texturen eingesetzt wurden. Die Bäume stammen aus der Vue-Standardbibliothek (Red Oak und Baobab), die Blätter wurden vergrößert und mit den neuen Texturen belegt. Der Bodenbewuchs wurde mit einem Ecosystem generiert, er besteht aus 2D-Flächen mit 4 verschiedenen Texturen.

Die Erstellung dieses Bildes nahm nur wenige Minuten in Anspruch, doch es zeigt deut-



lich, wie gut sich die Optipustics in 3D-Programmen verarbeiten lassen.

Zu den Optipustics gehören auch die „Bristles“-Werkzeuge. Das sind Malwerkzeuge, mit denen man Farbe neu auftragen oder auch ein bestehendes Bild verschmieren und verwischen kann, so dass ein handgemalter Eindruck entsteht.

Malwerkzeuge

PD Particles bringt auch traditionelle Malwerkzeuge mit, nicht ganz so viele wie die große Version PD Pro, aber genug, um schön damit arbeiten zu können. Dazu gehören etwa Airbrush, Öl, Aquarell und Pastell, um nur einige zu nennen. Dazu kommen noch Effektwerkzeuge zum Verwischen und Verschmieren sowie vordefinierte Pinselspitzen mit Mustern (Gräser, Blätter, Blüten usw.).



verschiedene Malwerkzeuge

Man kann verschiedene Papiersorten auswählen und die Skalierung sowie die Stärke der Körnung selbst bestimmen. Beim Gebrauch von bestimmten Malwerkzeugen (z.B. Kohle) wird die Papierstruktur dann sichtbar. Dabei muss die Struktur nicht zwangsläufig für das gesamte Bild gelten,

man kann auch für jeden Pinselstrich eine neue Struktur wählen.

Die Geschwindigkeit bei Verwendung der Malwerkzeuge ist beeindruckend. Da gibt es kein Ruckeln und kein Stottern, das Malen geht zügig von der Hand.

Für die Pinselspitzen gibt es verschiedene Einstellungen wie Größe, Deckkraft, Malabstand und Drehung sowie Farboptionen (Farbton- und Sättigungsjitter usw.). Zusatzeffekte wie Schattenwurf oder 3D-Effekt für jeden Pinselstrich bietet diese kleine Version allerdings nicht.

Filter

Auch einige Filter sind in PD Particles enthalten, z.B. Filter zur Korrektur von Farbe und Sättigung, zum Einfärben eines Bildes mittels Verlauf, ein Negativ-Filter sowie ein Weichzeichner. Filter für Spezialeffekte sind jedoch keine vorhanden.

Auch das Verwalten von mehreren Alpha-Maps oder verschiedenen Ebenen ist in dieser kleinen Version nicht möglich.

Kritikpunkte

Das Programm hat noch einige kleine Macken: Dateien, die im psd-Format abgespeichert wurden, können von Pho-

toshop nicht geöffnet werden. In PD Particles selbst lassen sie sich zwar wieder öffnen, allerdings mit deutlichem Qualitätsverlust. Hier wären die Programmierer besser beraten gewesen, das psd-Format aus der Liste zu streichen. Des Weiteren funktionieren einige der Particle-Presets erst, wenn man in den Parametern die Kommas der Dezimalstellen durch Punkte ersetzt. Das muss man allerdings nur einmal machen; wenn man diese Presets neu speichert, funktionieren sie das nächste Mal.

Der Preis

PD Particles kostet 19 US-Dollar, das sind derzeit etwa 14,50 Euro. Erhältlich ist es hier ([Klick](#)). Der Download ist 7 MB groß. Wer Beispielbilder sehen möchte, findet auf [thebest3d](#) zahlreiche Bilder und einen Link zur Galerie.

Fazit

Die Optipustics sind eine wirklich einzigartige Funktion, die den günstigen Preis auf jeden Fall wert ist. Die Malwerkzeuge sind durchaus überzeugend; wer gerne auf Papier oder Leinwand malt, wird damit gut zurecht kommen. Wer aber auf Ebenen oder Spezialeffekte nicht verzichten möchte, ist mit der größeren Version PD Pro vermutlich besser beraten. Die kleine PD Particles-Version ist jedoch ideal für den Einstieg in die digitale Malerei und äußerst nützlich als Ergänzung für Anwender von 3D-Programmen.

[ESH]



PD Particles

www.thebest3d.com/pdp/

Kategorie: 2D Software
Preis (ca.): US \$ 19
Gesamtwertung: 9/10

ActiveRendering Jahres-CD 2006

Sie ist da, bestellt jetzt!

Seit dem 22. Februar ist sie endlich verfügbar! Die [ActiveRendering Jahres-CD 2006](#). Sie enthält natürlich alle sechs Ausgaben der ActiveRendering aus dem Jahre 2006. Teilweise wurden diese (insbesondere die ersten Ausgaben) überarbeitet, so dass sie in höherer Qualität vorliegen als die ursprünglichen Downloads. Natürlich fehlen auch die ab Ausgabe 2/06 eingeführten Bonus-Downloads nicht. Das sind rund 112 MB an Screenshots und Szenen-Dateien zu verschiedene Tutorials aus dem Heft, Modelle und Texturen für die unterschiedlichsten Programme. Aber damit nicht genug ein weiter 248 MB starker Ordner enthält weitere Modelle im 3ds-Format, als obp für Bryce und

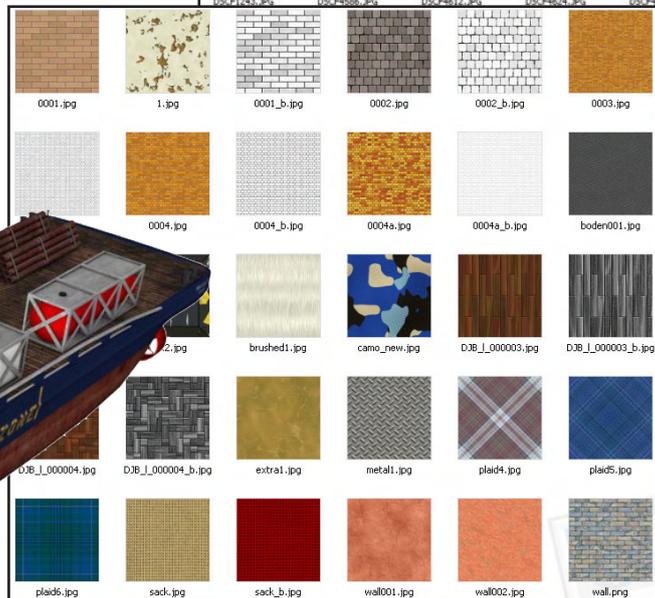
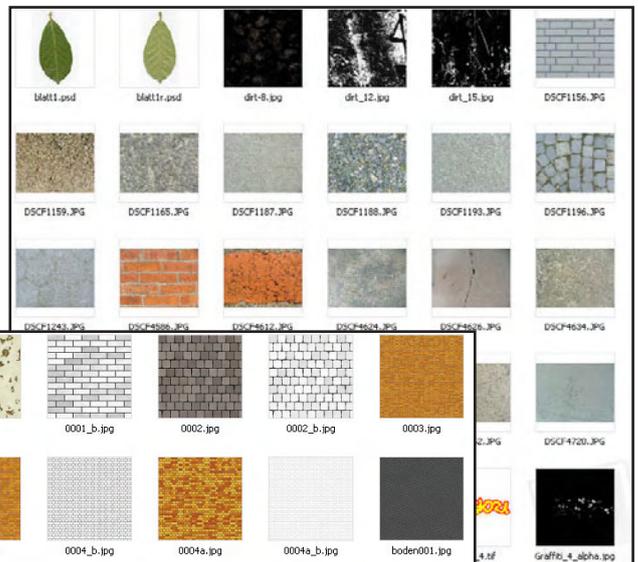
als c4d für Cinema 4D. Darunter auch über 50 MB verschiedene Texturen und 21 Tutorials zu Bryce und Cinema 4D (die Tuts gibt's auch im Board, aber so spart man sich das Herunterladen und die Botties.) Highlight ist sicher die texturierte spezial 3ds-Version des Bohrinselversorgers OSV (Offshore Supply Vessel) Warrior II. Ein detailliertes Schiffmodell, dass sich in die unterschiedlichsten Programme importieren und dort für die eigenen Szenen verwenden lässt. Insgesamt hat die CD somit über 500 MB Content. Und wenn das alles noch nicht Grund genug zum Kauf ist – ihr unterstützt mit jedem Kauf die ActiveRendering und sorgt so dafür, dass wir noch viele kostenlose



Ausgaben unseres eZines erstellen können. Die CD kostet 19,95 EUR je Stück (Endpreis, **Versandkostenfrei**, die Umsatzsteuer wird aufgrund der Befreiung für Kleinunternehmer [gemäß § 19 Abs. 1 UStG] nicht erhoben) und kann über den [hupe-graphics Onlineshop](#) (<http://shop.hupe-graphics.de>) bezogen werden. Über den [Link](#) findet ihr auch weitere Vorschau-Bilder. Leider ist momentan nur eine Lieferung innerhalb Deutschlands möglich.

Nun aber genug der Worte, lassen wir ein paar Bilder folgen...

[DJB]



DAZ Bryce 6

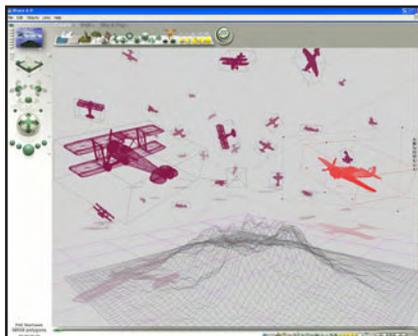
Ein Review von Sascha Hupe

Ende Oktober 2006 – rund ein Jahr und drei Monate nach der 5.5 – hat DAZ die lange angekündigte Version 6 von Bryce auf den Markt geworfen. Geworfen ist dabei fast wörtlich zu nehmen, denn Platinumclub-Mitglieder konnten Bryce 6 in den ersten Wochen für ganze \$6 erwerben!

Neuerungen und Verbesserungen sind spürbar und optisch sorgt eine neue Farbgebung für einen etwas anderen look, DAZ bringt damit seine eigene Note in das Programm ohne von dem Grundlayout abzuweichen. Die Oberfläche ist weitestgehend gleich geblieben, hier ist es nach wie vor so, entweder liebt man das Bryce-Interface oder man hasst es...

Was hat sich nun gegenüber der Version 5 geändert? Die Liste der Neuerungen liest sich auf den ersten Blick recht gut, auch wenn sie nicht ganz so umfangreich ausfällt wie vielleicht erhofft. Im Wesentlichen sei genannt: Image-Based-Lighting via HDRI, Import von Animationen via DAZ|Studio, Exportmöglichkeit von Boolean-Objekten, Image-Based Brushes im Terrain Editor, Importmöglichkeit von 16-Bit Graustufenbildern im Terrain Editor, ein Zufalls-

Replikationstool (war überfällig!), Support für Dual-Prozessoren und Hyperthreading, ein komprimiertes File-Format für kleinere Szenen-Dateien, Möglichkeit für eigene Bild-Texturen auf dem Mond-Objekt, verbesserte Preset-Manager und Mouse-Over Tool-Tipps im Programm. Zusätzlich wurde das Hilfe-System vom Handbuch im PDF-Format auf ein Online-Hilfe-System umgestellt.



Die zwei für mich persönlich als am Wichtigsten einzuschätzenden Veränderungen sind zum einen die endlich vorhandene Multiprozessorunterstützung und zum anderen der ebenfalls überfällige Schritt der Umsetzung des mittlerweile als Standard zu bezeichnenden Image-Based-Lighting (IBL), also die Möglichkeit, Szenen mittels HDRI zu Beleuchten und damit realistischer zu rendern. Das erste wirkt sich nicht zu letzt in einer drastischen Reduktion der Renderzeiten aus – so man denn einen Multiprozessor zur Verfügung hat, unterstützt werden auch Dual-Core Prozessoren. Das IBL hingegen sorgt für realistische Bilder, lässt aber auch gleichzeitig die Renderzeiten wieder in die Höhe schnellen.

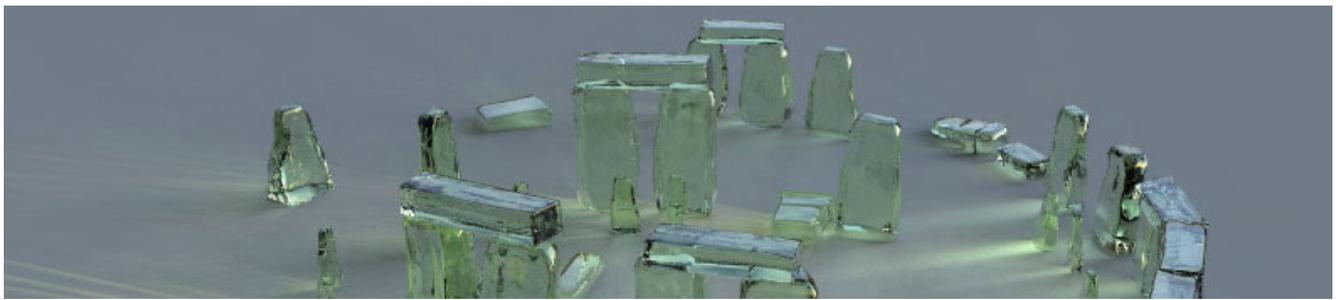


Ebenfalls überfällig, da in anderen Applikationen auch quasi Standard: die Möglichkeit zur zufälligen Replikation von Objekten. Hierbei ist der Ansatz gut, könnte aber in zukünftigen Version z.B. durch die Möglichkeit, die Fläche der Replikation durch ein s/w Bild zu bestimmen erweitert werden.

Schön ist, dass DAZ sich den Presets weiter angenommen hat. Der in meinem Review zu Bryce 5.5 geäußerte Wunsch, dass die Struktur beim Content auch für den Himmel&Nebel-Bereich eingeführt wird, wurde erhört. So kann man nun in allen Preset-Bereichen den Überblick behalten und die unterschiedlichen Objekte schön kategorisieren.



Der Content ist mit über 550 MB auch nochmals gewachsen – einmal mehr der Hinweis auf DAZ3D als Content-Firma. Es stehen nun standardmäßig noch mehr Materialien und Objekte gut strukturiert zur Verfügung. Zusätzlich gibt es auch Bild-Texturen und Bild-Objekte sowie diverse Terrain-Maps. Die Integration



des DAZ-Studios ist ebenfalls verbessert worden.

Bryce 6 kostet derzeit regulär \$99,95 EUR. Ein Upgrade von 5.0 oder 5.5 ist für \$39,95 zu haben unter www.daz3d.com.

Fazit:

DAZ ist mit den Neuerungen in Bryce 6 sicherlich einen Schritt in die richtige Richtung gegangen, es bleibt zu hoffen, dass sich dieser Trend auch in den Folgeversionen fortsetzt oder besser noch verstärkt. Trotz aller Verbesserungen hinkt Bryce sicherlich z.B. im Bereich

der Rendergeschwindigkeit hinterher. Aufgrund des hervorragenden Preis-Leistungsverhältnisses bedingt durch die Preispolitik von DAZ ist das Programm aber immer einen Blick Wert und für Besitzer der Vorversion ist ein Upgrade eine Überlegung

Wert, sofern sie Besitzer eines Dual-Core-Rechners sind ist das Upgrade sogar empfehlenswert. Ein kleiner Wermutstropfen für mich bleibt, dass auch mit der 6er-Version keine Deutsche Version von Bryce in Sicht ist.

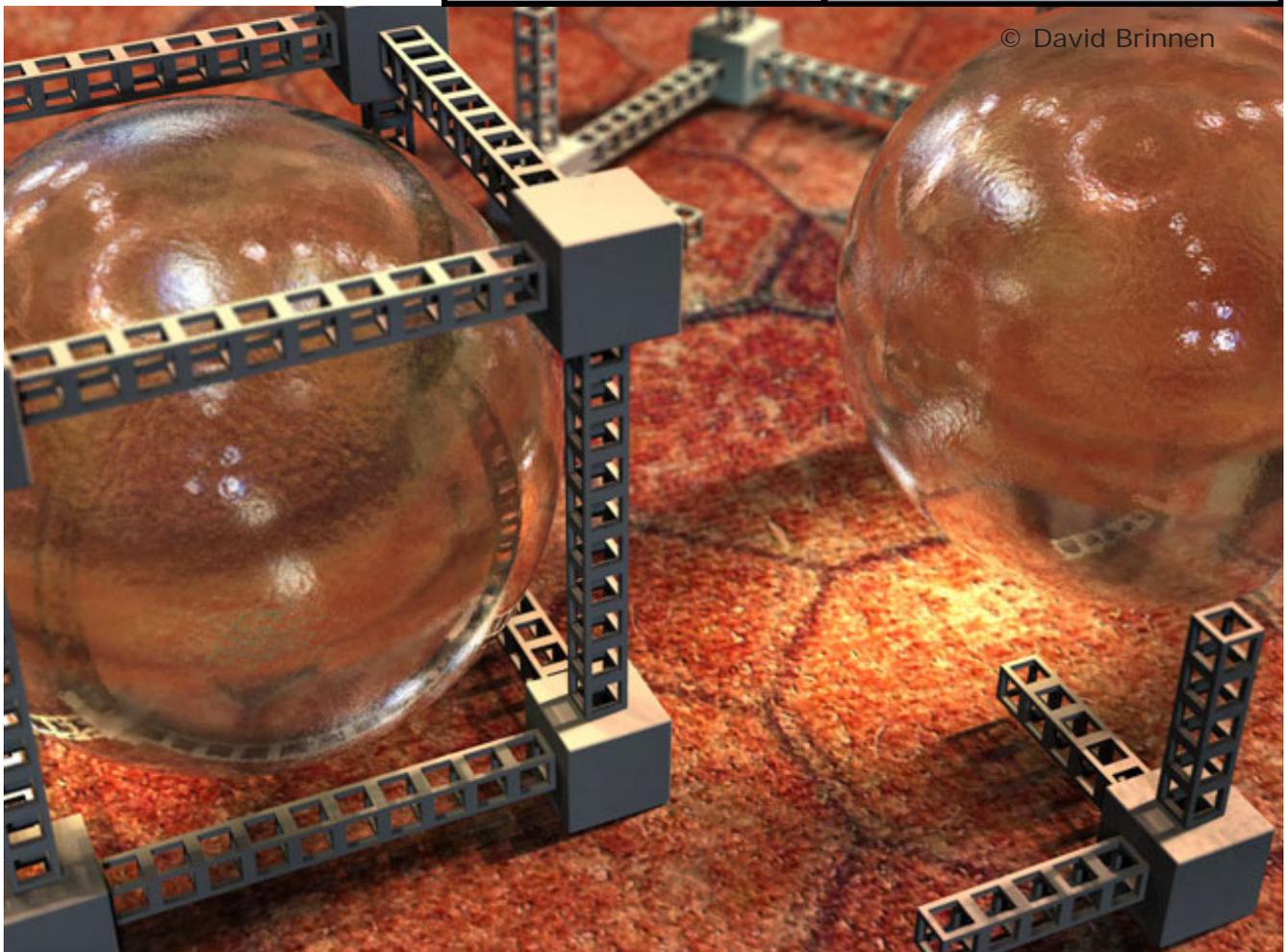
[DJB]



Bryce 6

www.daz3d.com

Kategorie: 3D Programm
Preis (ca.): \$ 99,95
Gesamtwertung: 8/10



© David Brinnen



MODELLIEREN PER TERRAIN EDITOR

Teil 2 - "Bodenständige" Architektur

Ring frei zur zweiten Runde: Nachdem wir im ersten Teil die grundsätzlichen Kriterien des Terrain-Modellings näher beleuchtet haben, werden wir uns nun erst einmal an Hand eines praktischen Beispiels eine typische Vorgehensweise näher anschauen. Das gesamte Projekt als Tutorial zum Nachbauen wäre allerdings -gerade für den Neueinsteiger- etwas zu komplex, vielmehr dient es dem Zweck, tiefer in die Materie einzutauchen, sowie der Ideenfindung und -umsetzung auf eigene Projekte. Daher wird hier auch nicht jeder Schritt für alle Objekte chronologisch gelistet, sondern eine Form gewählt, die zunächst das Verständnis für das Zusammenwirken der relevanten Faktoren vertiefen soll. Mit Objekten zum Nacharbeiten werden wir uns dann in Teil 3 befassen. Doch jetzt erst mal zur Praxis:

Das Ergebnis der nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritte:

Pförtner- oder Kassenhäuschen



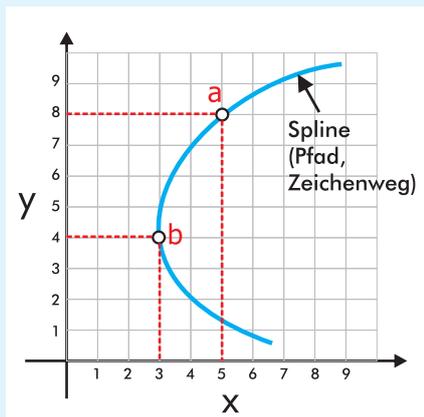
Anmerkung: um grösseren Zeitaufwand beim Modellieren und Testrendern der Szenen dieses Tutorials zu vermeiden sind viele Details vereinfacht und in niedriger Auflösung dargestellt. Das sieht man z.B. an den "runden" Ecken der Fensterrahmen.

Das lässt sich natürlich alles viel exakter darstellen. Den "kleinen Raffinessen" widmen wir uns in Teil 3...

Regenrinne und Fallrohr, Aussen-Leuchte sowie Alu-Profileisten an den Ecken der Frontwand sind die einzigen Elemente, die nicht auf Terrainbasis modelliert wurden



Bryce wird überwiegend von Hobby - Usern genutzt, denen nicht zwingend die fundamentalen Unterschiede zwischen Vektor- und Pixelgrafik (Bitmap) bekannt sein müssen, daher vorab ein kurzer Überblick zum besseren Verständnis und zur Vermeidung "selbst gelegter Fussangeln":



Dimensionen (Länge und Breite) einer 2D - Zeichnung definieren. In der "Vektorgrafik" wird dementsprechend jeder Referenzpunkt zur Massbestimmung in x- und y- Werten definiert. Beim Beispiel in unserem Bildchen wären die 2 dargestellten Referenzpunkte (meistens "Knoten" genannt, weil dort jeweils die Teilstrecken verknüpft werden und man beim Zeichnen durch Verschieben dieser Knotenpunkte den Verlauf des Pfades ändert) also:

$$a = x5 \ y8 \text{ und } b = x3 \ y4$$

(in der 3D Grafik dagegen definiert sich x als Breite/Länge, y als Höhe und z als Rauntiefe)

Es liegt auf der Hand, dass diese Form der Beschreibung von Grafikdaten im Gegensatz zur Bitmap (Fotos, Halbtonbilder) unerlässlich ist wenn es um präzise Bemassung und Skalierung geht. Die Zeichnung bleibt selbst auf Fussballfeldgrösse aufgeblasen nur ein paar kB klein, da die Referenzpunkte im Koordinatenkreuz die selben geblieben sind.

Bitmapgrafik dagegen berechnet sich stets aus Länge x Breite = Flächeninhalt (in pixeln -Bildpunkten- ausgedrückt, daher auch oft "Pixelgrafik" genannt. Grundlage dafür war die kleinste Einheit der Bilddarstellung auf dem Monitor.) Nachteilig hierbei ist das dramatische Anwachsen der Dateigrösse bei höher aufgelösten Bildern sowie die berüchtigte Treppchenbildung beim Skalieren.

Berücksichtigen wir alle diese Faktoren bei unserer Planung so können wir im Vorfeld schon vernünftige Dateigrößen für unser Projekt abschätzen. Habe ich z.B. eine Zeichnung als Vektorgrafik angelegt, sie als Bitmap exportiert und stelle später fest dass die Auflösung zu niedrig ist für mein Vorhaben, so bietet sich sofort eine Korrekturmöglichkeit durch erneutes Exportieren in höherer Auflösung. Wäre schon die Vorlage als Bitmap angelegt hätte ich in einem solchen Fall die "rote Karte" und müsste von vorn beginnen.

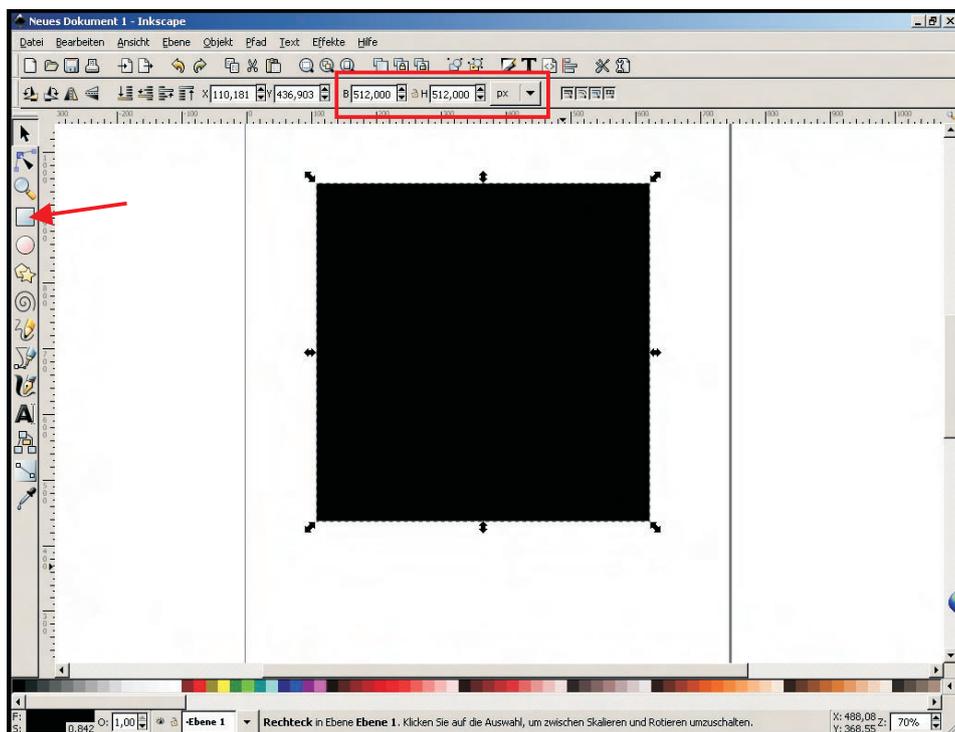
Mathematik?? *Grusel, WÜRG!* - Keine Panik, der Taschenrechner kann bleiben wo er ist...

Wie die Meisten von uns sich noch erinnern können gab`s da mal was mit Koordinatenkreuz undsoweiter. Genau das ist die öde Geschichte in ihrer praktischen Anwendung! Erinnern wir uns, dass die x- und y- Achse die beiden

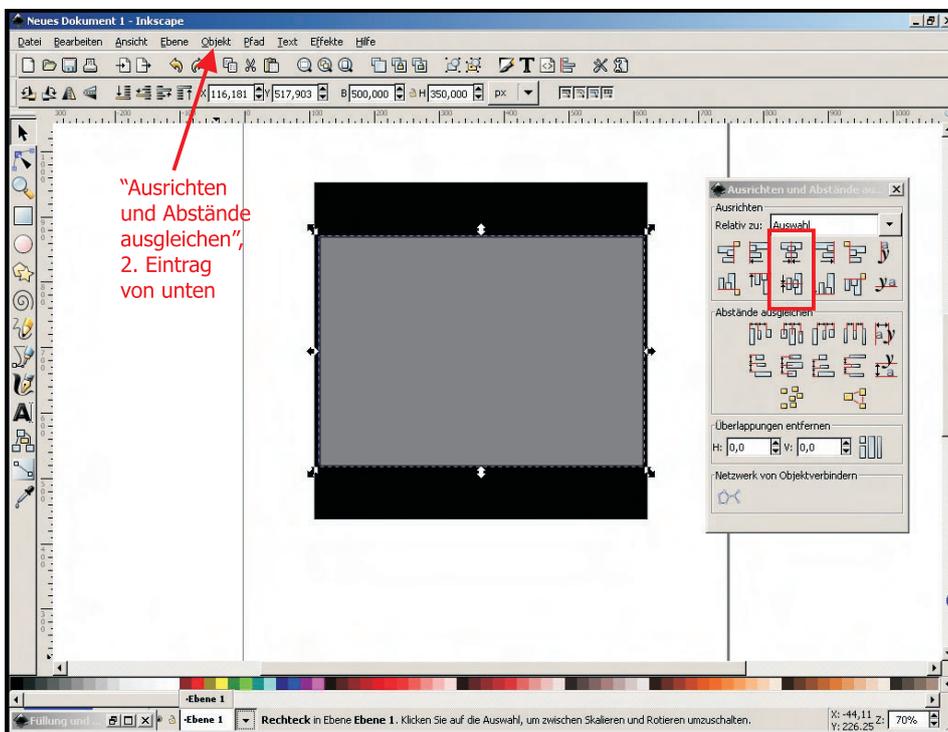
Vorbereitung zur Konstruktion: die "Bauzeichnung"

Das "Basic Shaping", die ursprüngliche Formgebung für unser Häuschen, findet am Sinnvollsten -und das gilt für fast alle Objekte- in einem Vektorgrafik-(Layout-) Programm statt, wie etwa Corel Draw, Freehand oder Illustrator. Da aber nun mal nicht Jede(r) gleich das volle Arsenal grafischer Killer-Anwendungen zur Verfügung hat, machen wir`s mit Inkscape, einem Freeware-Proggie mit Features die sich hinter denen der "Grossen" nicht zu verstecken brauchen.

Der erste Schritt wird wohl immer das Anlegen einer quadratischen Fläche sein. Abweichende Formate werden beim Import in den Terrain Editor verzerrt dargestellt.



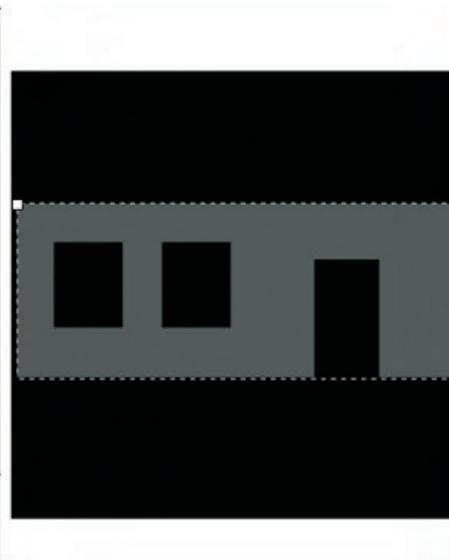
Nachdem wir unser "Spielfeld" auf 512 x 512 Pixel festgelegt haben kann`s los gehen mit der Konstruktion der ersten Bauteile. Es hat sich erprobt, gleich zu Beginn die selbe Auflösung zu nehmen die wir auch in Bryce für unser Terrain einstellen wollen - so lassen sich schon vor dem Export in ein Graustufenbild die benutzten Zeichen- und Malwerkzeuge besser auf ihre spätere Wirkung hin überprüfen bzw. gezielter einsetzen. Es kann allerdings von Vorteil sein, die Zeichnung grösser anzulegen wenn mehr Details erforderlich sind. Haben wir etwa geplant, ein Objekt für "Close-ups" zu erstellen, zur Betrachtung aus nächster Nähe also, brauchen wir auch grösseren Spielraum zum Modellieren der Details und sollten wenigstens auf 1024 x 1024 Pixel gehen.



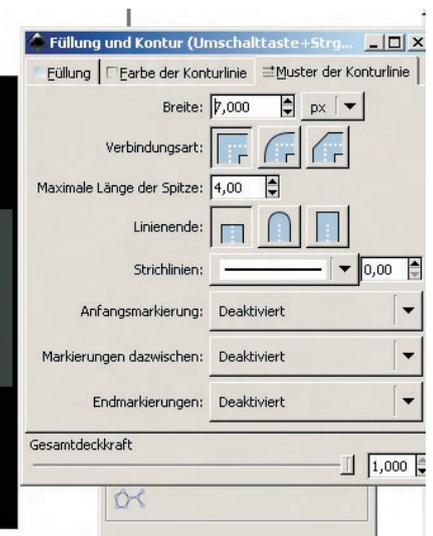
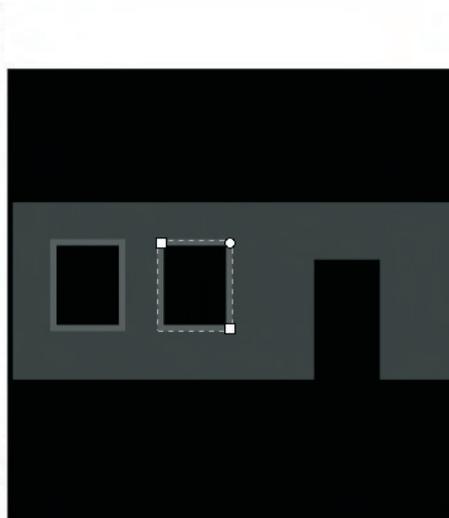
Da es -wie beim echten Hausbau- Sinn macht, vom Fundament aus zu beginnen legen wir zunächst die Grundplatte an, welche auch zugleich die Länge und Breite der Seitenwände definiert. Es hat sich bewährt diese Bodenplatte gleich im schwarzen Grundquadrat zu zentrieren, so lassen sich im Verlauf folgender Arbeitsschritte die Bauteile leichter positionieren. (Der nebenstehende screenshot zeigt die entsprechenden Werkzeuge in Inkscape.)

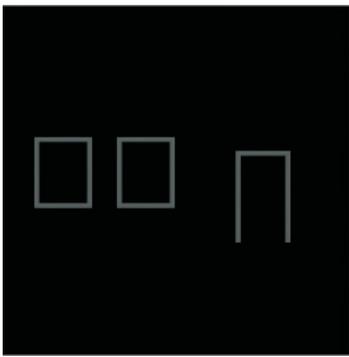
Der Grauwert der einzelnen Bauteile ist hier in der Vektorgrafik noch nicht von Bedeutung, jedoch sollten wir Höhenunterschiede innerhalb des selben Objektes, wie Reliefs, Muster, Verzierungen etc. schon jetzt einplanen und grob in ihrer Abstufung vordefinieren.

Aufbauend auf die Dimension unserer Bodenplatte konstruieren wir jetzt nach und nach die Bestandteile des Häuschens als einzelne Layer mit jeweils dem schw. Quadrat als Untergrund. Das gibt uns - wie im ersten Teil des Tuts beschrieben- gleich eine korrekte Positionierungsbasis. Hier sei noch vermerkt: Je höher die Auflösung der Vorlage bzw. des resultierenden Terrains, um so genauer passen die Teile nach dem Zusammenfügen. Die Wand hätte man natürlich direkt an der Unterkante platzieren können damit sie gleich korrekt beim Zusammenbau der Teile auf der Grundebene aufsitzt. Allerdings nervt dann der Begrenzungsrahmen der nach oben aus dem Arbeitsfenster ragt und ständig zum Ein- und Auszoomen zwingt. Nur eine praktische Überlegung...



Nachdem wir die transparenten / nicht vorhandenen Teile unserer Wand, also Türen, Fenster und alle Bereiche die später durch ein zweites Terrain mit anderer Textur ersetzt werden sollen, als schwarze Flächen skaliert und positioniert haben, legen wir den nächsten Layer an, also logischerweise die Mauersockel bzw. -kanten und Säume der Tür- und Fensterstürze. Zur Orientierung bei Verwendung mehrerer Layer bekommt jeder einen unterschiedlichen Grauwert zugewiesen, sinnigerweise sollte die Abstufung nach der realistischen späteren Höhe erfolgen, also je tiefer/flacher, je dunkler und die hellsten Stellen ragen am weitesten heraus.



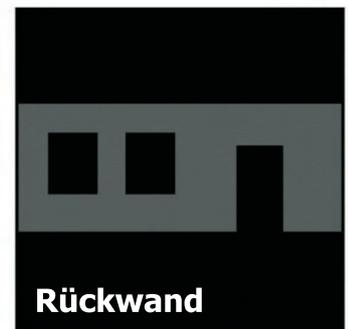
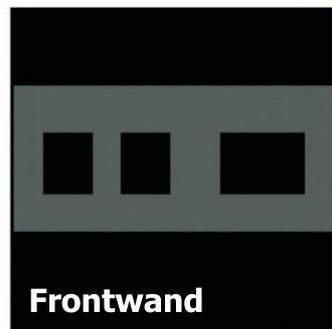
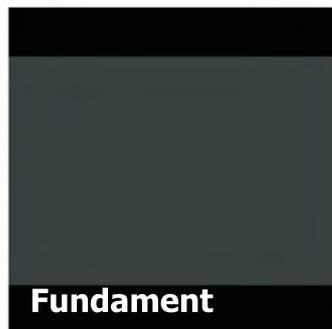


Im kleinen Bild links sehen wir den Layer mit den Tür- und Fensterrahmen. Rechts am Beispiel der Eingangstür die Vorgehensweise für ein Objekt das bei gleicher Oberflächentextur unterschiedliche Höhenregionen aufweist. Ab einer Terrainauflösung von 1024 können wir tatsächlich eine enge Annäherung an echte Masse einer Vorlage erreichen wenn wir von 100 % Originalmaß ausgehend den nötigen Grauwert kalkulieren: Ein Fensterrahmen ist 10 cm dick, hat aber in halber Rahmenstärke (also 5 cm tiefer) eine Zierleiste. Da beide den gleichen Farbton bekommen kann ich sie zusammen als ein Element anlegen und als einen Layer exportieren. Die 10 cm Stärke des Rahmens wären 100 % Höhe (weiss), die Zierleiste bekommt 50 % schwarz (Grauanteil) Nach dem Skalieren des entsprechenden Terrains in Bryce haben wir zwar Null Möglichkeit eines echten metrischen Abgleichs, jedoch bleibt die Proportion unserer Baugruppe auf diese Weise erhalten, so dass in jedem Falle ein optisch korrekter Eindruck des fertig gerenderten Objektes erhalten bleibt. Hat man sich das "Graustufen sehen" erst verinnerlicht, fallen auch komplexe Aufgaben leichter.



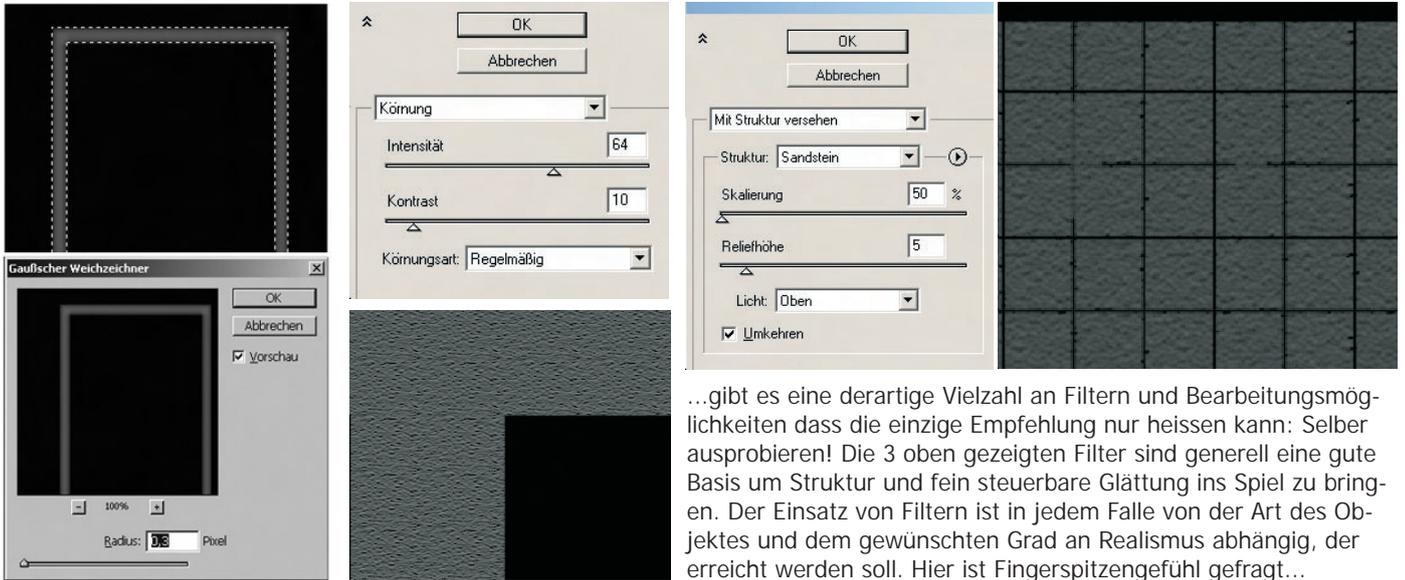
Bestandsaufnahme - die Projektlayer im Überblick

Das sind nun die Bestandteile unseres kleinen "Bastelbogens":



Jetzt bringen wir Leben in die Bude...

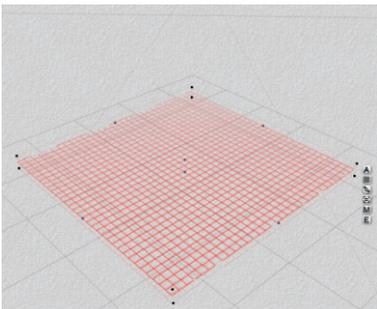
Dem scharfen Auge des visuell orientierten Homo Renderiensis wird keinesfalls entgangen sein dass in den soeben gezeigten Bildchen der Übersicht bereits Strukturen vorhanden waren. Diese ersetzen uns weitgehend die Bumpmaps, welche Bryce für prozedurale Texturen generiert. Ebenso können wir schon an dieser Stelle die Kanten der Objekte die nicht scharf sein sollen ordentlich und sauber smoothen ohne von den entsprechenden Funktionen des Terrain Editors böß überrascht zu werden. Das Leben hauchen wir unseren Objekten in einem Bildbearbeitungsproggi ein. Hier wurde Photoshop benutzt, aber wie schon im ersten Teil des Tuts erwähnt...



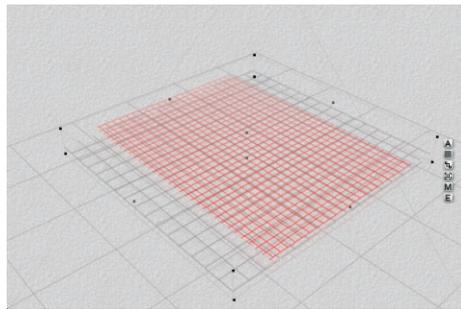
...gibt es eine derartige Vielzahl an Filtern und Bearbeitungsmöglichkeiten dass die einzige Empfehlung nur heißen kann: Selber ausprobieren! Die 3 oben gezeigten Filter sind generell eine gute Basis um Struktur und fein steuerbare Glättung ins Spiel zu bringen. Der Einsatz von Filtern ist in jedem Falle von der Art des Objektes und dem gewünschten Grad an Realismus abhängig, der erreicht werden soll. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt...

Obwohl dieser Arbeitsgang eigentlich der wichtigste im gesamten Modellierungsprozess ist wenn es um die glaubwürdige Darstellung sowohl technischer als auch organischer Oberflächenstruktur geht, kann hier nicht mehr empfohlen werden. Es liegt im Ermessen und der Übung des Einzelnen die strukturgebenden 2D-Fähigkeiten seiner Software zu diesem Zweck auszureizen.

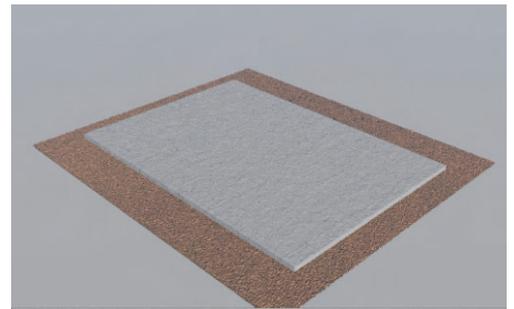
Von der Grundsteinlegung bis zum Richtfest



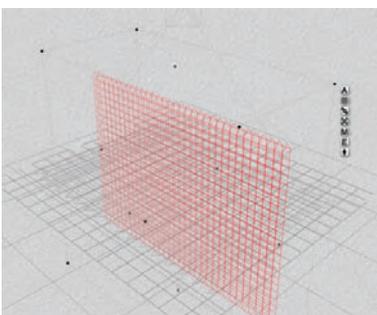
Wir legen uns also ein neues Terrain an und holen mit "New" / "Picture" das erste Graustufenbild "Bodenplatte" in den Editor. Das wird später der Erdboden für den Bewuchs. Den machen wir daher sehr flach...



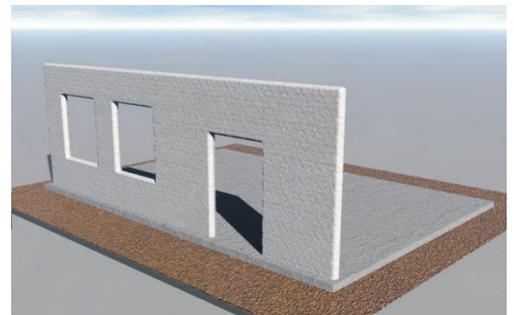
...und duplizieren ihn mit "Strg/D". Obacht geben dass das Duplikat rot angewählt ist, wieder mit "New / "Picture" das nächste Pic reinholen, diesmal das Fundament. Siehe da, es liegt schon in der richtigen Position und braucht nur noch etwas Höhenjustage...

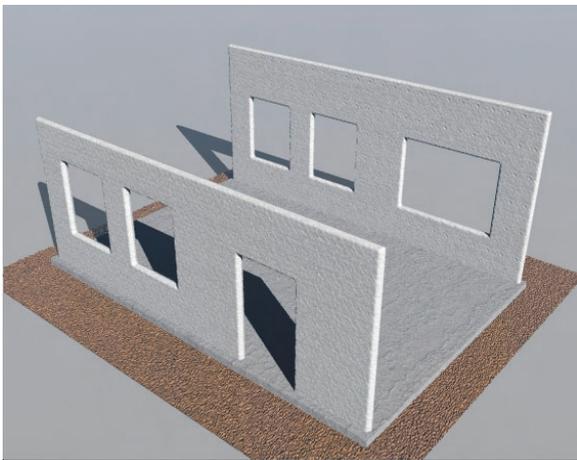


weil der Fundamentsockel etwas über Boden - Niveau liegen muss. Also leicht in der y-Achse dehnen. Der Boden wurde auch etwas auseinander gezogen. Die Struktur im Fundament ist nur für den später noch von ihm verbleibenden kleinen Saum als "Realismusdetail" gedacht.

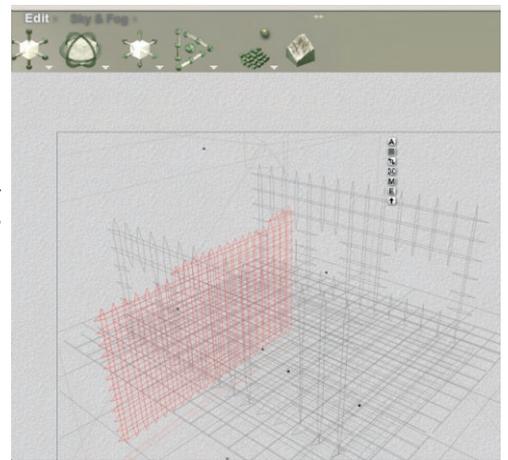


Auf die gleiche Weise holen wir uns jetzt die Bauteile Schritt für Schritt in die Szene. Zunächst also die Wände, die wir natürlich nach dem Import erst einmal um 90 Grad drehen müssen. Mit einem Duplikat der ersten Wand importieren wir die nächste und so weiter. Haben wir die Stärke der ersten Wand zu unserer Zufriedenheit eingerichtet wird diese bei Import der nächsten Wand automatisch auf das Duplikat angewendet!





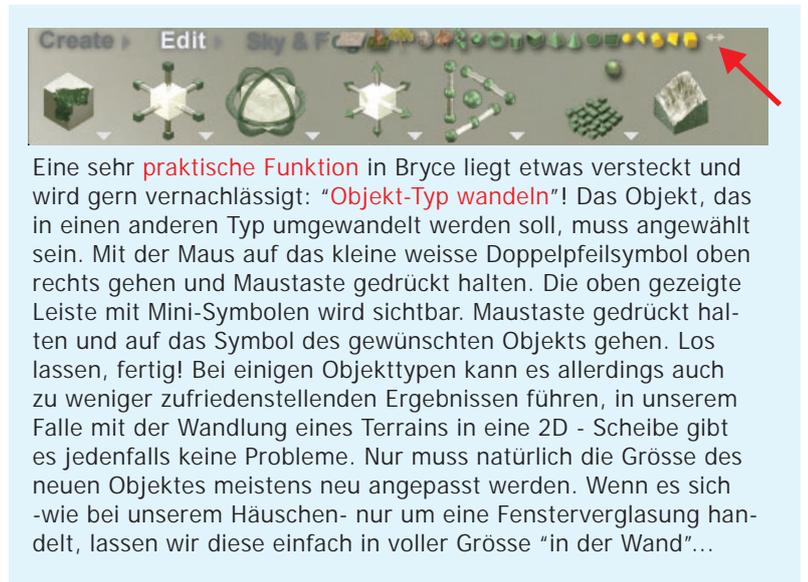
Wie schon erwähnt gestaltet sich das korrekte Anpassen der Bauteile mitunter etwas knifflig, daher ist die Einstellung für die Auflösung der Wireframedarstellung im rechten Beispielbild nicht unbedingt zu empfehlen. Da es hier erstmal nur ums Prinzip geht ist das an dieser Stelle vernachlässigbar. Das symmetrische Terrain wurde übrigens genommen weil die Fensterbänke auch an den Innenseiten der Wände zu erkennen sein sollen.



Ein weiterer Grund für die Wahl eines Symmetrischen Terrains ist der Umstand, dass es sich von der Mitte her aufbaut. Nach Duplizieren der Fensterrahmen wandeln wir also das Duplikat in einen anderen Objekttyp um - nämlich eine quadratische Scheibe - und haben sogleich unsere Fensterscheibe passend mittig im Rahmen!

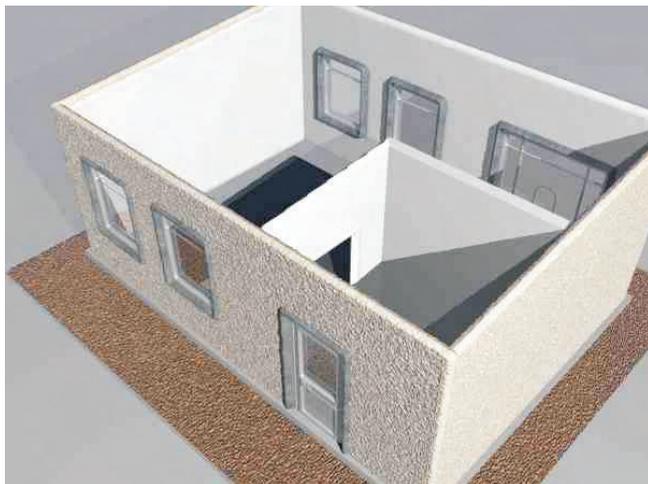


Stellen wir fest dass die Struktur der Wände z.B. zu grob geraten ist - kein Problem! Originalbild abermals etwas feiner filtern und neu importieren - fertig! Die Maße bleiben erhalten.



Eine sehr **praktische Funktion** in Bryce liegt etwas versteckt und wird gern vernachlässigt: **"Objekt-Typ wandeln"**! Das Objekt, das in einen anderen Typ umgewandelt werden soll, muss angewählt sein. Mit der Maus auf das kleine weisse Doppelpfeilsymbol oben rechts gehen und Maustaste gedrückt halten. Die oben gezeigte Leiste mit Mini-Symbolen wird sichtbar. Maustaste gedrückt halten und auf das Symbol des gewünschten Objekts gehen. Los lassen, fertig! Bei einigen Objekttypen kann es allerdings auch zu weniger zufriedenstellenden Ergebnissen führen, in unserem Falle mit der Wandlung eines Terrains in eine 2D - Scheibe gibt es jedenfalls keine Probleme. Nur muss natürlich die Größe des neuen Objektes meistens neu angepasst werden. Wenn es sich -wie bei unserem Häuschen- nur um eine Fensterverglasung handelt, lassen wir diese einfach in voller Größe "in der Wand"...

Nachdem unser Rohbau nun weitestgehend fertig gestellt ist, sollten wir uns noch überlegen ob es nicht vielleicht lohnenswert wäre, dem Modell später noch eine Inneneinrichtung zu verpassen. Dazu allerdings würde eine raue Aussenstruktur, wie wir sie auf die Mauern angewendet haben, so gar nicht passen (wir haben ja symmetrische Terrains genommen, also sieht`s auch im Inneren des Gebäudes so aus) Was jetzt tun? Duplizieren und ebenfalls Objekttyp wandeln: Symmetrisches wird normales Terrain! Nach dem schon bekannten "Autsch!" - Effekt (das neue Terrain hat eine ganz andere Stärke - es misst sich als Terrain von der "Null-Ebene", also vom Boden ausgehend und nicht wie beim symmetrischen Kollegen von der Mitte her), der zunächst eintritt, einfach wieder entsprechend skalieren und ganz leicht ins Zimmer-Innere verschieben.



Nachdem wir wie zuvor beschrieben Innenwände "errichtet" haben, deren Terrainaflösung wir idealerweise verringern können, da man sie durch die Fenster hindurch nie so deutlich sehen wird, geht`s noch ans "Tapezieren" (hier Rauhfaser, weiss *g*) und Errichten weiterer Trennwände / Raumteiler aus Bryce Grundkörpern (Würfel). Wir könnten auch noch einen Terrain - Teppich verlegen, hier wurde allerdings darauf verzichtet.



Jetzt kann das Dach aufgesetzt werden, welches schon zu Beginn eine typisch "verbeulte" Dachpappenstruktur mit dem Airbrush-Werkzeug verpasst bekam. Schnell noch ein paar Details angebracht, eine Aussenleuchte, Regenrinne, Türknauf etc. Dem Terrainteil welches die Bepflanzung darstellt könnte man noch ein paar Freunde von XFrog spendieren und...fertig! Und das Beste: es nahm nur einen Nachmittag in Anspruch!

© spacebones
(Waldemar Barkowski)



Artworx Media Design GbR
spacebones@artworx-media.de

Fortsetzung folgt in Kürze:

Teil 3 - "Die Seiten zum Nachmachen"

Wintercontest 2006 „Zivilisationen und Kulturen“

Die Gewinner sind...

Es steht fest. Vom 20. Dezember 2006 bis zum 31. Januar 2007 fand der große Winter-Contest statt.

21 Beiträge haben den Weg in die Wertung gefunden und hier nun die Gewinner - einen ganz herzlichen Glückwunsch an die Siegerin esha und die Plazierten axolotl, stocko und Luna.

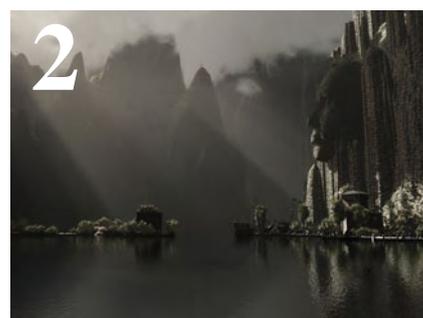
Ein Dank an alle Teilnehmer, die Jury, bestehend aus wenne und Psychoraner aus dem Bryce-Board Team, Ben Hazard vom Sponsor Alien Skin Software, Drew Daniels vom Sponsor DAZ3D, meiner Frau und mir.

[DJB]

Alle Beiträge könnt ihr [hier \(Klick\)](#) einsehen.



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



Damit haben gewonnen (die Gewinner werden in Kürze per PM im Board wegen der Preisvergabe angeschrieben):

Platz 1 erhält esha mit 36 von 60 maximal möglichen Punkten:
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 erhält axolotl mit 28 von 60 maximal möglichen Punkten:
EyeCandy 5 Textures + Xenofex 2 sponsored by www.alienskin.com + \$50 Gutschein einzulösen bei www.daz3d.com sponsored by DAZ

Platz 3 erhält stocko mit 16 von 60 maximal möglichen Punkten:
EyeCandy 5 Nature sponsored by www.alienskin.com + \$25 Gutschein einzulösen bei www.daz3d.com sponsored by DAZ

Und der Preis für das Bild mit der besten Idee geht an Luna:
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



Herzlichen Glückwunsch!

Interview mit Andrea Bertaccini

Das Portfolio des Künstlers kann unter www.tredistudio.com betrachtet werden

Seine Charaktere strotzen nur so vor Realismus, die Detailtreue seiner Bilder ist überwältigend. Im Gespräch mit der ActiveRendering verrät Andrea Bertaccini, wie seine Bilder zustande kommen und an was er sich beim Modellieren orientiert.

AR: Die wichtigste Frage gleich am Anfang: Wie und wann hast du mit 3D und 3D Programmen angefangen?

Andrea Bertaccini: Ich habe Architektur an der Universität von Florenz studiert. 1996 gab man mir einen Computer und „es war Liebe auf den ersten Blick“, angezogen durch die Möglichkeit alles lebendig zu machen, was ich mir vorstellte. Somit

war das mein Übergang zur dreidimensionalen Welt.



Nach einer kurzen Zeit des Leidens und viel verbrachter Zeit vor dem Computer wurde es meine Leidenschaft, und ich begann dann zufällig mit einem Architektur Studio (Studio Lucchi & Biserni www.studiolb.com) zusammenzuarbeiten und von dem Moment an erkannte ich, dass meine Leidenschaft mich

auch finanzielle unterstützen könnte.



Als was arbeitest du im realen Leben?

2000 gründeten wir TREDISTUDIO © mit der Absicht verschiedene Fähigkeiten in nur ein Gebilde, das verschiedene Dienstleistungen bietet, zu integrieren.

Wir arbeiten im Bereich





der Visualisierung, Concept Design, Werbung, Animation und überall wo wir unsere Kreativität nutzen können.

Verdienst du Geld mit deinen Bildern, oder ist es nur ein Hobby?

3D Grafik ist meine Arbeit, aber nicht alle Bilder, die ich gemacht habe waren beruflich. Ich glaube ich habe Glück, denn mein Beruf ist meine Leidenschaft und wenn ich

das Studio verlassen habe, stelle ich meinen Computer zu Hause an.

Wie wichtig sind die Meinungen andere Leute über deine Bilder für dich?

Ich denke das ist grundlegend, alle Kommentare und Kritiken sind nützlich für die Entwicklung.

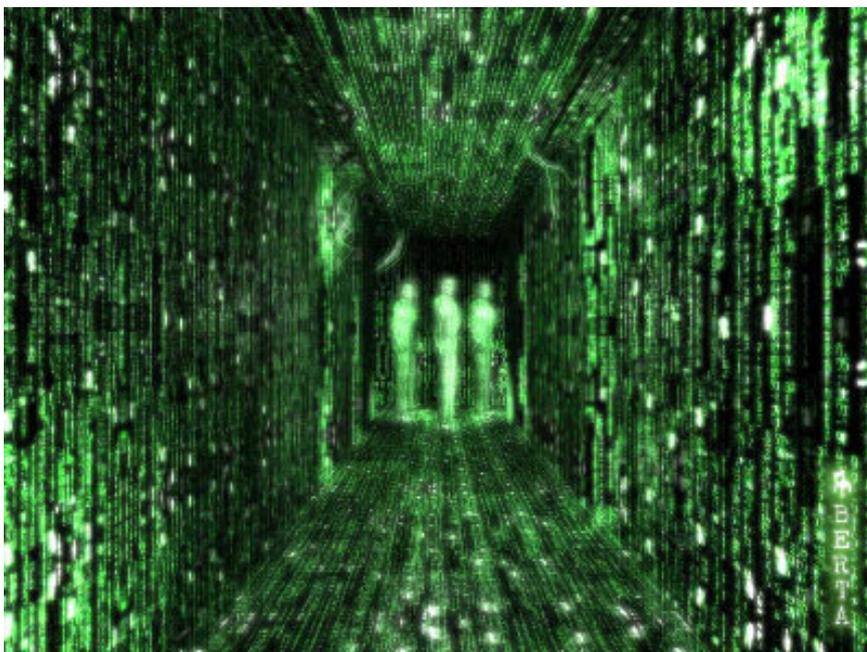
Welche Programme nutzt du neben Bryce noch

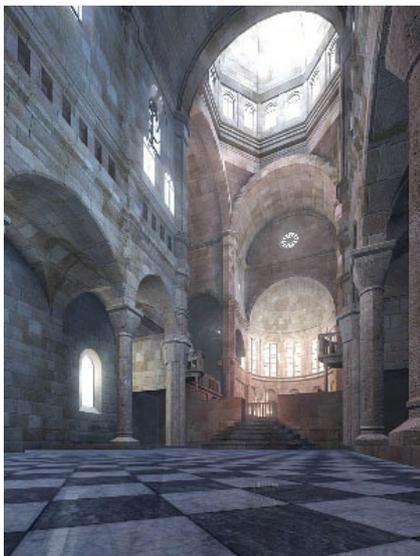
für deine Bilder (z.B. Photoshop, Cinema 4D)?

Ich habe mit 3D Studio Max angefangen und es ist immer noch das Programm, das ich bevorzuge. Ich habe andere Programme ausprobiert (Rhino, Maya, Lightwave, Cinema 4D), aber ich bin immer zu 3DsMax zurückgekehrt. Ich benutze auch Photoshop für Texturen, Autocad für technische Zeichnungen, Combustion für die Postproduction und den Schnitt und andere Programme für die Audiotbearbeitung.

Was war bis jetzt dein aufwendigstes Projekt/ Bild?

Letztes Jahr habe ich ein Video für die Einweihung eines wichtigen Museums in meiner Stadt realisiert und in der selben Zeit habe ich an ein paar Animationen gearbeitet, wie zum Beispiel einem Schlachtschiff, einem Panzer und einem U-Boot des 2. Weltkriegs, die ich zu einer interaktiven CD zusammengestellt habe.





Arbeitest du zurzeit an einem größeren Projekt, oder planst du eins zu machen?

Eine der letzten Arbeiten, die wir erstellt haben, war ein Werbebild für die Bridgestone Kampagne im nächsten Jahr. Leider kann ich das fertige Bild nicht zeigen, bevor die Kampagne angefangen hat.



Wie lange arbeitest du an einer Szene, bis du damit zufrieden bist?

Ich bin niemals mit meinem Endergebnis zufrieden :-). Ich verändere meine Bilder immer bevor ich eine Lösung finde, die mich zufrieden

stellt. Manchmal, nachdem ich meine Werke fertiggestellt habe, schaue ich sie an und merke, das es immer noch was gibt, was ich ändern, oder hinzufügen hätte können.

Woher kriegst du deine Inspiration für neue Bilder?





Es ist schwierig etwas zu beschreiben, was man selber nicht erklären kann. Manchmal schaue ich mir ein Objekt an und habe sofort eine spontane Idee.

Zu anderen Zeiten bin ich stundenlang völlig konzentriert, aber ich bin nicht in der Lage irgendetwas umzusetzen. Wenn ich eine Idee habe, versuche ich sie in

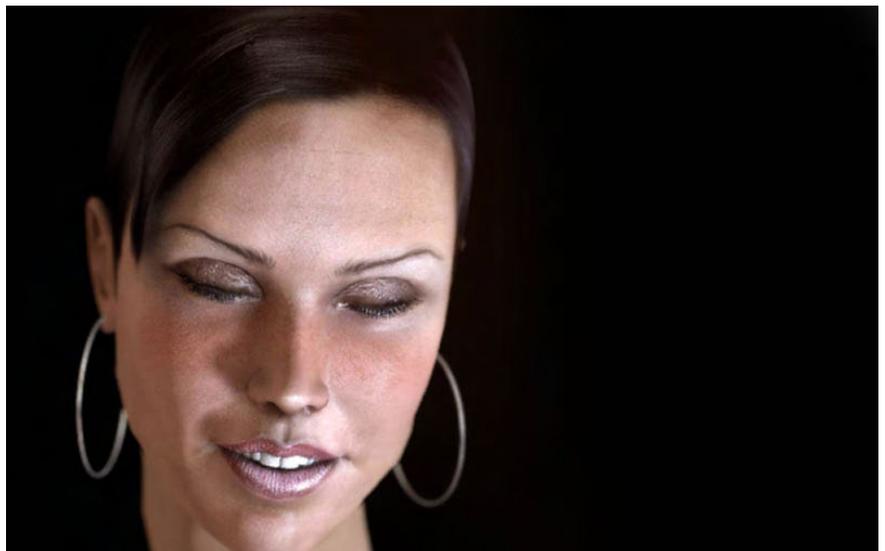
Gedanken festzuhalten, dann skizziere ich sie mit einem Bleistift und dann entwickle ich sie indem ich Details hinzufüge.

Welchen Rat würdest du allen 3D Neulingen geben?

Ich habe keinen großen Rat, außer „Achte auf die Details eines Bildes“. Details sind grundlegend. Sie machen den Unterschied zwischen einem ordentlichen Bild und etwas unglaublichen aus.



Deine Charakter Nina ist



verblüffend realistisch. Hast du eine echte Person als Vorlage benutzt, oder hast du sie erfunden? Wie lange hat es gedauert sie zu erschaffen.

Erst einmal vielen Dank für das Kompliment. Meine Suche hat bei Jennifer Connelly begonnen bis zu Linda Evangelista (Augen), und sie verlief über Elisha Cuthbert und Charlize Theron, die mich zur Realisierung des Mundes und der charakteristischen

Teile des Gesichts inspirierten.

Ich weiß ehrlich gesagt nicht wie lange ich für dieses Projekt gebraucht habe.

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

Ja ich erinnere mich daran, aber bitte bring mich nicht dazu es zu zeigen, es ist schrecklich (aber ich hänge immer noch daran).





weil ich in diesem Fall arbeitslos wäre.

Danke das du Zeit gefunden hast an unserem Interview teilzunehmen. Wenn es noch irgendetwas gibt, was du den Lesern sagen willst, hast du hiermit die Gelegenheit, dies zu tun.

Danke für diese Möglichkeit und an alle Leser danke für eure Zeit und eure zukünftigen Kommentare.

Was war das größte Kompliment oder die größte Auszeichnung, die du jemals für eines oder mehrere Bilder erhalten hast?

Für mich war es die größte Ehre den „Cg choice award“ der Cg society für „A Buzz Life“ und „Great White“ zu erhalten, außerdem bin ich stolz auf meine Veröffentlichungen in „exposé 3“, „exposé 4“ and „elemental 2“.

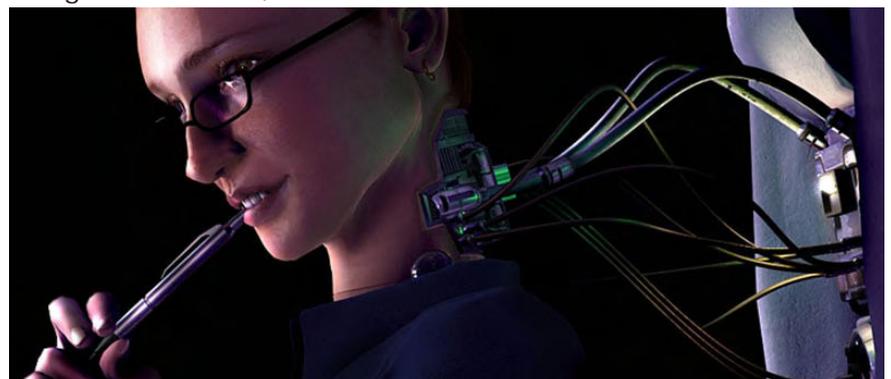
Was denkst du über die klassische Fine Art oder die moderne Kunst? Bist du darin interessiert?

Ich liebe es das klassische anzugucken, meiner Meinung nach ist Licht der wichtigste

Aspekt eines Projektes. Ich kümmere mich sehr um das Lighting und ich versuche immer die Realität zu studieren. Ich mag es Bilder aus der Renaissance zu betrachten, um zu verstehen wie Licht dargestellt wurde.

Kannst du dir ein Leben ohne Computer Grafik vorstellen?

Auf gar keinen Fall, besonders



Das Interview wurde von Zuzler via E-Mail geführt. Danke an Jan Siering für die Übersetzung aus dem Englischen und an Andrea Bertaccini für die Erlaubnis, seine Bilder hier zu veröffentlichen.

Das Originalinterview kann im Bonusdownload (ohne Bilder) gefunden werden.

[ZUZ]

Maxwell Render™

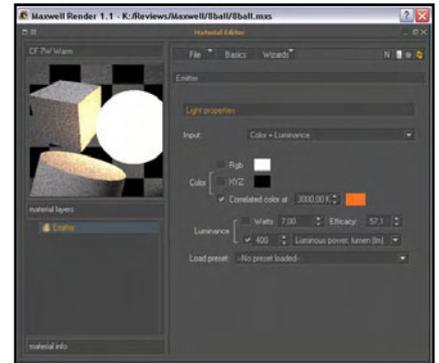
Ein Review von Sascha Hupe

Kaum eine andere Renderengine hat in der vergangenen Zeit so viel von sich Reden gemacht wie der Maxwell Render™ (www.maxwellrender.com). Grund genug für uns, Maxwell in einem Review vorzustellen.



Was genau ist Maxwell nun und was unterscheidet diesen von Renderern von anderen? Der Untertitel dieser Stand-Alone-Renderengine lautet „Der Lichtsimulator“ und gibt damit schon den entschei-

denden Hinweis... Maxwell geht bei der Berechnung der Bilder – im Gegensatz zu den meisten anderen Renderern – einen fast revolutionären Weg: Die Bilder werden anhand physikalisch korrekter Lichtquellen, Kameras und Materialien berechnet, was zu einer fotorealistischen Qualität führt, die wirklich beeindruckend ist. Maxwell arbeitet dabei mit den physikalischen Wellenlängen des Lichts (Spektralwellen) und nicht im RGB Farbraum. Es gibt keine Punktlichtquellen sondern es wird mit Flächenlichtquellen und physikalisch einwandfreien Linsenkameras gearbeitet. Die Lichtquellen können dabei genauestens und realistisch über die Angabe von Wärmegrad, Wattstärke, Effizienz und



Lumenzahl definiert werden, noch nie war realistisches Beleuchten so einfach! Nachteil dieser realistischen Technik: Je nach gewünschtem Qualitätsgrad schnellen die Renderzeiten teilweise enorm in die Höhe, in der Regel zahlt sich das Warten aber aus. Gut, wem da ein Multiprozessor-system zur Verfügung steht. Eine Maxwell Lizenz erlaubt die parallele Nutzung von bis

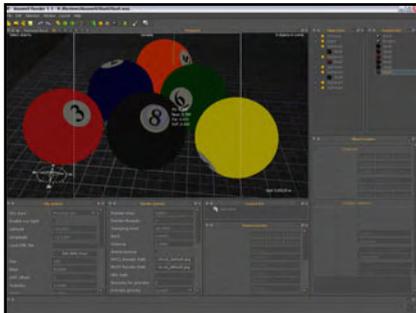
Bild © Gianni Melis www.gerets.it



GIANNI MELIS 2006 - GERETS@TELE2.IT

zu 4 CPUs (4 einfache CPU System, 2 Dual- oder 1 Quad-CPU System) und bietet 64Bit Unterstützung.

Wie bekommt man nun seine Szene mit Maxwell gerendert? Es gibt zwei Möglichkeiten. Maxwell ist generell eine Stand-Alone-Renderengine. Es spielt also im Prinzip keine Rolle in welchem Programm ich mein Objekt bzw. meine Szene erstellt habe. Dies gilt natürlich nicht uneingeschränkt. Über das Maxwell-Studio, einen 3D-Szenen-Editor, kann man Szenen und Objekte in das Programm laden und dann die Szene hinsichtlich Kameras und Lichtsetup, aber auch Material weiter bearbeiten und schließlich rendern. Eine Einschränkung gilt hierbei insoweit, als das lediglich Szenen in den Formaten *.mxs, *.obj, *.stl, *.lwo, *.nff, *.xc2, *.dxf, *.3ds, *.xml und *.fb importieren kann.



Das Studio ist relativ einfach zu bedienen und führt schon nach kurzer Einarbeitungszeit zu überzeugenden Ergebnissen.

Zum anderen bietet Maxwell Schnittstellen zur einfachen

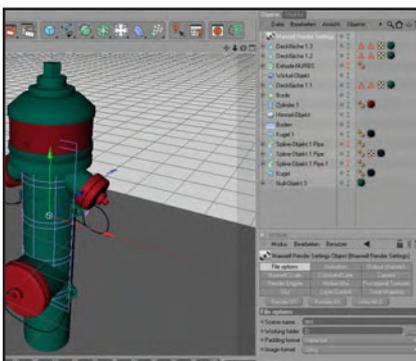


Bild © Thomas Anagnostou www.Rayflectar.com

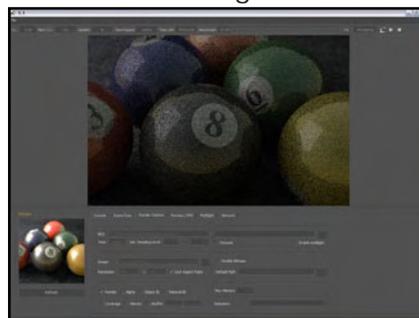


Integration für unterschiedliche 3D-Programme. Plugins für die folgenden 3D-Applikationen stehen bereits zur Verfügung:

3dsMax, Allplan, ArchiCAD, AutoCAD, Cinema 4D, formZ, Houdini, Lightwave, Maya, Rhino, SketchUp, Solidworks. Weitere, darunter auch Bryce und Vue sollen in Planung sein. Die Plugins unterliegen einer ständigen Überarbeitung um letztlich in den genannten Programmen ein ein-Klick-Rendern mit Maxwell zu ermöglichen. Die aktuellen Versionen funktionieren dabei im Wesentlichen recht gut, auch wenn hier und da noch einige Einschränkungen zu machen sind oder Probleme auftauchen.

Der Renderer an sich kann entweder als Kommandozeilen-Applikation oder aber über ein komfortables Interface angesprochen werden.

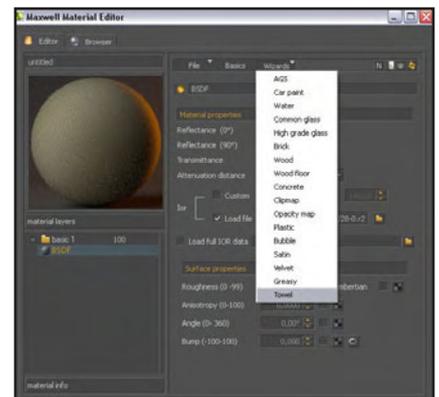
Mit der genialen Multilight-Funktion kann man nach nur einem Rendering einer Szene diese in den unterschiedlichsten Lichtverhältnissen darstellen - ohne nochmals rendern zu müssen! Das gilt nicht nur für die gesamte Sze-



ne, nein, im fertig gerenderten Bild ist es möglich, jede vorhandene Lichtquelle einzeln regeln und damit eine völlig neue Lichtstimmung zu erzeugen. Man hat die Möglichkeit, das Ende des Renderings entweder nach einer gewissen Zeit oder bei einer gewissen Qualitätsstufe festzulegen.

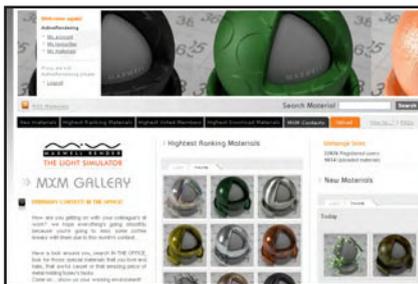


Erwähnenswert sind insbesondere auch das Maxwell-Materialsystem und der eigene Material-Editor. Die physikalisch korrekte Berechnung der Materialien trägt wesentlich zum Realismusgehalt der Bilder bei. Der Materialeditor ist dabei einfach zu bedienen und bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Definition eines Materials. Ein Wizard unterstützt den User beim Erstellen gängiger



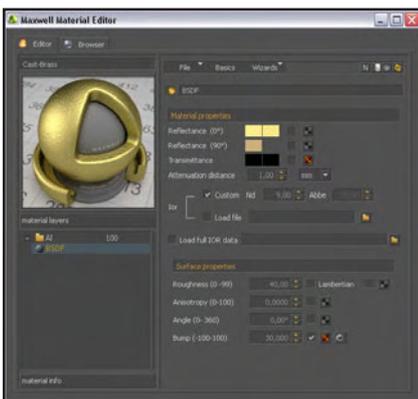


ger Materialarten. Über den Materialbrowser können die mitgelieferten, aber auch natürlich eigene oder von anderen Usern erstellte Materialien bequem ausgesucht werden. Über eine eigene [Internetseite \(Klick\)](#) können reichlich (derzeit über 1.000) frei verwendbare Materialien im Maxwell-eigenen MXM-Format kostenlos heruntergeladen werden.



Dabei steht neben Vorschaubildern und zahlreichen Informationen zu den einzelnen Materialien auch eine Suchfunktion zur Verfügung die einen schnell zum benötigten Material führt, wirklich Top!

Ein Überblick über alle unterstützten Features (wie z.B. Physical Sky mit zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten,



3D Motion Blur, Sub Surface Scattering, Bump- und Normalmapping, Z-Buffer Output, Alpha-Channel Output, Global illumination, Caustics, DOF – Tiefenunschärfe, physikalisch korrekte Materialien, Multilightes Netzwerkrendering und mehr...) ist auf der [Maxwell-Seite](#) unter dem Menüpunkt „Features“ zu finden.

Maxwell ist für Windows-, Mac- und Linux-Rechner über die [Herstellerseite](#) zum Preis von 895,00 EUR (zzgl. Steuer) erhältlich. Zusätzlich kann die Renderengine auch über einen der zahlreichen oder über einen der zahlreichen Reseller erworben werden, hier lässt sich ggf. der ein oder andere Euro sparen. Alle verfügbaren Plugins für die verschiedenen 3D-Programme sind im Preis enthalten. Eine Demo-Version ist verfügbar.

Kompetente Hilfe und Antworten auf konkrete Fragen zu Maxwell erhält man neben

dem [offiziellen \(englischsprachigen\) User-Forum](#) in diversen 3D-Foren und natürlich dem [Bereich für externe Renderengines im Bryce-Board](#).

Fazit:

Man kann über Maxwell und die kontroverse Diskussion im Netz denken was man will, Fakt ist, dass die Qualität der mit Maxwell gerenderten Bilder für sich spricht. Die Renderengine verleiht dem Begriff „fotorealistisch“ im Bezug auf 3D-Szenen eine völlig neue Bedeutung. Der häufige zu lesende Einwand „Ich kann keine langweiligen Maxwell-Architektur- und Möbelrenders mehr sehen“ kann nicht auf die Renderengine sondern höchsten die Anwender zurück geführt werden, denn der Maxwell Render tut das was er soll, fotorealistische Bilder rendern, für den Inhalt der gerenderten Szenen ist immer noch der User verantwortlich ;-)

[DJB]



Maxwell Render

www.maxwellrender.com

Kategorie: 3D Software
Preis (ca.): 1.065 EUR
Gesamtwertung: 8,5/10



Bild © Luca Bucci, bucci.luca@gmail.com

Bilder © Andrea Rettori, a.rettori@tin.it



R e v i e w





Bilder © Gianni Melis www.gerets.it

GIANNI MELIS 2005 - GERETS@TELE2.IT



MAXWELL V. 1.0 GIANNI MELIS 2006 - GERETS@TELE2.IT

Eine Museumsabsperrung mit Seil

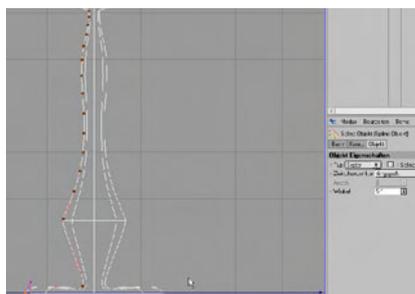
Erstellt mit dem kostenlosen Plugin „Reeper“



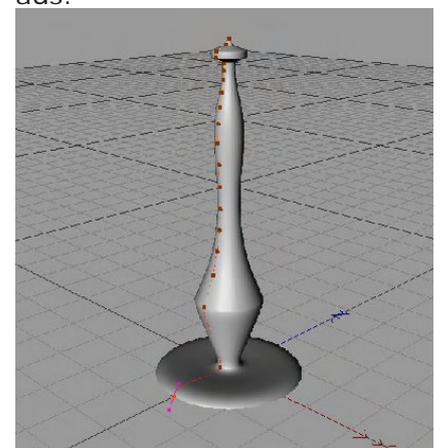
Jeder kennt diese Absperrungen in Museen, mit denen der Zugang zu gewissen Bereichen oder großen Ausstellungsstücken verhindert werden soll. Da ich mit Bryce das Flying-Rondell (Die .obp-Datei ist Bestandteil des [Contents der JahresCD 2006 der ActiveRendering](#)) in ein Museum stellen wollte habe ich mir so eine Absperrung mit Cinema4D gebaut um diese dann in Bryce zu importieren und texturieren. Als erstes kam der Grundkörper dran. Dazu habe ich mir als erstes ein Freihand-Spline in die richtige Form gebracht.



Danach habe ich dieses Spline in ein Lathe-Nurbs gesteckt.



Das sah dann als Objekt so aus:



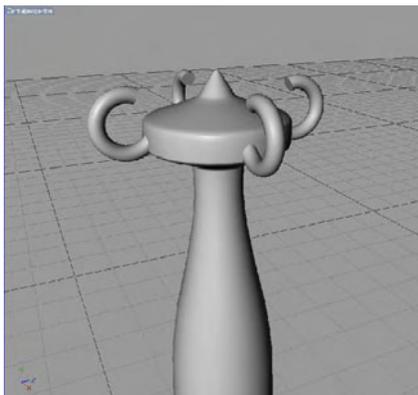
Unten etwas dicker und schwerer, da es ja stabil stehen sollte.

Das Seil, das noch folgen sollte, wollte ich ja nicht einfach oben um den Hals wickeln, also musste was zum Einhängen dran. Ich habe mich für ganz einfache Ringe entschieden, in die dann immer so Seile eingehängt werden.

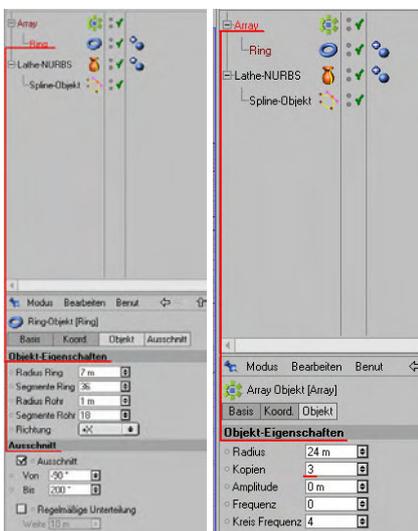
Hier kamen dann einfache Ringe zum Einsatz, die dann mittels eines Arrays drei mal um das Zentrum des Absperrmastes kopiert wurden.

Natürlich habe ich die Ringe nicht einfach geschlossen gemacht, sondern nur einen Ausschnitt des Gesamtkreises genommen, weil man ja später das Seil irgendwie einhängen muss.

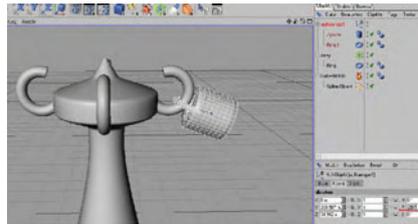
Drei Kopien deswegen, weil ich das Endprodukt ja mehrmals kopieren und miteinander kombinieren wollte.



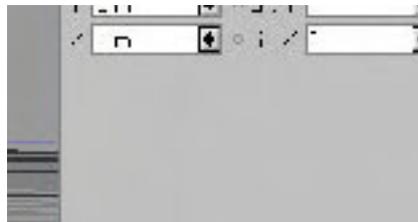
Hier die Einstellungen für die Ringe und das Array:



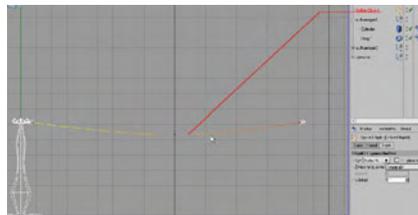
Nächster Schritt war dann ein Teil in das spätere Absperrseil eingehängt werden sollte. Das habe ich mir aus einem Ring und einem Zylinder zusammengestellt und diese beiden dann gruppiert. Diese Gruppe wurde dann etwas in den Haltering geschwenkt, da so ein Seil ja nicht immer völlig gerade hängt.



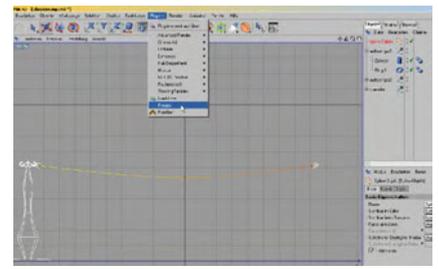
Diesen Aufhänger habe ich dann kopiert, um 180° gedreht und etwas entfernt platziert. Wichtig dabei ist, dass die Höhe gleich bleibt, denn ich will ja dann das Seil in eine Kopie des gesamten Aufbaus einhängen.



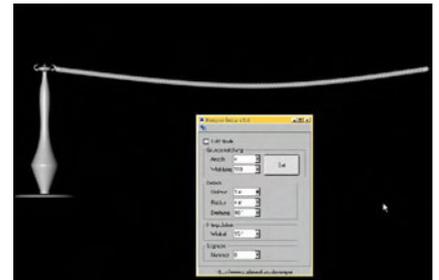
Als nächstes musste zwischen die zwei Aufhänger ein weiteres Spline-Objekt, das den Verlauf des späteren Seils zeigen sollte.



Jetzt wurde es spannend! Das Plugin 'Reeper' (Freeware – erhältlich bei <http://www.codeworkers.de/reeper>) sollte zum Einsatz kommen. Dazu das Spline im Objektmanager markieren und aus den Plugins 'Reeper' auswählen.



Reeper bastelt mit den gewählten Werten ein Seil um das markierte Spline.



Nun war ein Element meiner Museumsabsperrung fertig. Ich habe es dann als .obj exportiert um es dann in Bryce zu importieren, texturieren und in meine Szene einzubauen.

Das Plugin gibt's – Kostenlos für C4D – auf <http://www.codeworkers.de/reeper>

[WEN]

Anm. der Redaktion: Im Bonusdownload finden sich die Bilder in Originalgröße sowie die C4D Szenendateien.

SolarLog400e

Ein Review von Sascha Hupe

Mit dem vorliegenden Hardware-Review möchte ich Euch einmal wieder etwas vorstellen, das nun so gar nichts mit Computergrafik zu tun hat, der berühmte „Blick über den Tellerrand“. Der SolarLog400e der Firma [TOP Solare Datensysteme](http://www.top-solare-datensysteme.de), entwickelt von Jörg Karwath ist ein kleines aber feines Gerät um eine Photovoltaikanlage zu überwachen und deren Erträge aufzuzeichnen, statistisch auszuwerten und grafisch anzuzeigen – PC-gestützt, versteht sich.

Solaranlagen erfreuen sich in Deutschland – insbesondere seit der Einführung des Erneuerbare-Energien-Gesetz (EEG) wachsender Beliebtheit. Nicht nur, dass eine Anlage bei entsprechender Ausgestaltung eine Zukunftsinvestition und Einnahmequelle darstellen kann, viel Wichtiger ist, dass aktiv etwas für die Umwelt getan wird. Solarstrom ist umweltfreundlicher Strom! Und trotzdem, wie komme ich nun auf dieses Review? Ganz einfach, auch ich habe mir ein paar Solarmodule auf's Dach gesetzt ☺ und habe die letzten Monate den SolarLog im Einsatz und für dieses Review beobachtet.

Kurzinfo: Photovoltaik

Mit Photovoltaik wird im allgemeinen der Vorgang der Umwandlung von Sonnenlicht in Energie (Solarenergie, Solarstrom) bezeichnet. Mittels Solarzellen, die in Solarmodulen zusammengefasst werden, die möglichst mit südlicher Ausrichtung, verschattungsfrei und in einen bestimmten Winkel angeordnet sind, wird das auftreffende Sonnenlicht in Energie umgewandelt und über sogenannte

Nun aber zu dem Gerät.

Der SolarLog ist ein kleines „Kästchen“ mit den Maßen (B x H x T) 111 x 54 x 70 mm.



Die Installation gestaltet sich recht einfach und ist vor allem in der beiliegenden Anleitung recht unmissverständlich formuliert.

Um den SolarLog mit dem PC zu verbinden ist eine Ethernet-Netzwerkschnittstelle integriert (RJ45 - 10/100MBit). Derzeit werden unterschiedliche Wechselrichtermodelle der Hersteller SMA, Sunways, KACO, Vaillant, Sputnik, Fronius, SunTechnics und Conergy

Wechselrichter, die den von den Zellen erzeugten Gleichstrom in Wechselstrom umwandeln, in das Stromnetz eingespeist. Der eingespeiste Strom wird vergütet. Die Regelungen dazu befinden sich im Erneuerbare-Energien-Gesetz (EEG). Derzeit (Inbetriebnahme 2007) erhält man in Deutschland 37,96 bis 49,21 ct/kWh.

Mehr zum Thema u.a. bei [Wikipedia](http://de.wikipedia.org) oder aber auch in dem hervorragenden [Photovoltaikforum](http://www.photovoltaikeuropa.de).

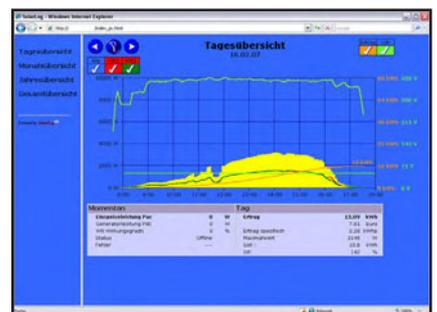


unterstützt. Weitere Informationen zu den unterstützten Typen und ggf. weiteren Voraussetzungen finden sich auf der [Seite des Herstellers](http://www.top-solare-datensysteme.de).

Ist der SolarLog installiert kann es auch schon losgehen mit der Überwachung und dem Sammeln von Daten. Der SolarLog wird über den Browser (z.B. Internet Explorer, Firefox oder Opera o.ä.) via Netzwerkadresse direkt angesprochen, so dass für Konfiguration und Auswertung keine extra Software installiert werden muss, Klasse!



Die Datenvisualisierung erfolgt durch einen integrierten Web-Server. Tages-, Monats-, Jahresübersicht sowie auch über alle Jahre insgesamt werden komfortabel mit Kurven und Balkendiagrammen dargestellt. Das auch Datenexport im CVS-Format möglich ist, braucht man bei der Vielzahl an Features fast nicht mehr extra erwähnen.



Der SolarLog verfügt auch über vielfältige Internetfunktionen. Sobald im Netzwerk Verbindung zum Internet möglich ist, kann man sich Tageserträge oder Störmeldungen per Email oder SMS an jede beliebige Adresse versenden lassen. So ist man nicht nur immer auf Laufenden was die Erträge angeht sondern kann bei eventuellen Fehlfunktionen der Solaranlage unmittelbar reagieren.



Zusätzlich kann man die Daten (automatisch) per FTP in das Internet auf eine Homepage übertragen lassen und hat so von überall Zugriff auf die grafischen Auswertungen oder kann seine Anlage anderen Usern präsentieren. Dazu stellt der Hersteller sogar eine kostenlose, vorkonfigurierte Homepage inklusiv Email (www.solarlog-home.de) zur Verfügung!

Einen umfangreichen Überblick über alle Funktionen kann man sich auf www.solare-datensysteme.de verschaffen. Dort steht auch ein „Testzugang“ zur Verfügung mit dem man „live“ unterschiedliche Funktionen anschauen und ausprobieren kann.

Was man noch wissen sollte ist, dass die vom SolarLog ange-

benen Daten geringfügig von der tatsächlichen Einspeisung abweichen können. Der SolarLog sammelt die Daten direkt am Wechselrichter, somit werden Verluste durch die Leitung bis zum Einspeisezähler nicht erfasst, dies kann aber durch einen Korrekturfaktor in der Konfiguration angeglichen werden.

Neben dem SolarLog400e, der Grundlage für dieses Review war, steht auch der kleine Bruder SolarLog100e (für kleinere Photovoltaikanlagen mit einem Wechselrichter) zur Verfügung.

Der SolarLog400e kostet ca. 474,81 € zzgl. Versandkosten und der SolarLog100e ist für ca. 343,91€ zzgl. Versandkosten zu haben. Kaufen kann man die Geräte über verschiedene Online-Händler (z.B. bei Sonnenertrag.de) oder aber über Ihren Solateur.

Fazit:
Ich bin begeistert.
Einfach, Übersichtlich und Praktisch. Jeder Solaranlagenbesitzer, der noch über keinen Datenlogger verfügt, sollte die Anschaffung eines SolarLog400e ernsthaft in Betracht ziehen – es sei denn, ihn interessiert nicht, was seine Anlage so produziert.
[DJB]



	<p>SolarLog400e www.solare-datensysteme.de</p> <p>Kategorie: Hardware Preis (ca.): 480,00 EUR Gesamtwertung: 9,5/10</p>
--	--

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

werbung@activerendering.de

Zielgerichtete
Werbung,
preiswert in
der AR!

Active
Rendering

Gemeinschaftsprojekt: Bryce-Board Kirmes

Endlich ist es wieder soweit! Wir haben im Bryce-Board ein neues und großes Gemeinschaftsprojekt gestartet: Die Bryce-Board Kirmes.

Wir möchten versuchen die größte Kirmes (Rummelplatz) in 3D zu erstellen. Jeder ist herzlich eingeladen mitzumachen. Ob Anfänger oder Profi ist egal. Es ist eigentlich für jeden etwas Machbares dabei. Angefangen von Mülleimern, Toiletten, Bierzelte bis hin zu riesigen Achterbahnen, Riesenrad, Geisterbahnen und vielem mehr. Alles, was man halt auf einem Rummelplatz so vorfindet.

Die Regeln sind auch recht einfach. Das Endobjekt muss

entweder als .3ds oder .obj vorliegen und sollte, so wenig Polygone aufweisen wie möglich. Trotzdem sollte es an Details nicht fehlen. Mit der Texturierung kann man ja auch noch einiges rausholen, was die Details angeht. Am besten wäre natürlich auch, wenn die Textur schon als UV-Map eingearbeitet wurde. Ist aber nicht zwingend notwendig. Dann müssten (was aber generell Standard sein sollte) alle einzelnen Objekte/Gruppierungen genau bezeichnet werden, damit sich die „per Hand“ Texturierung einfacher gestalten lässt. Weitere Details finden sich im Aufgaben/Regeln-Thread.

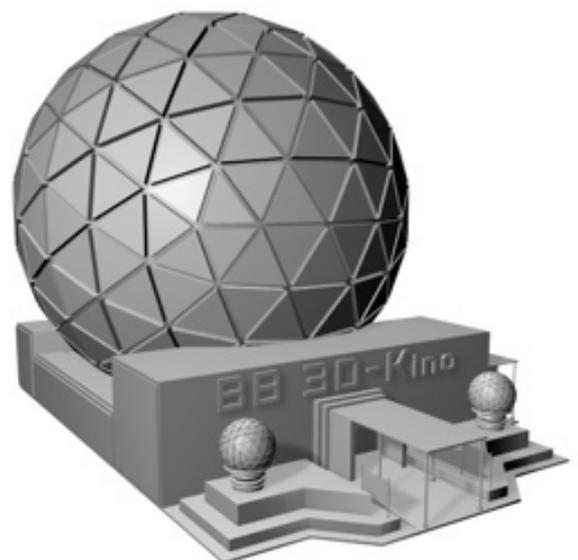
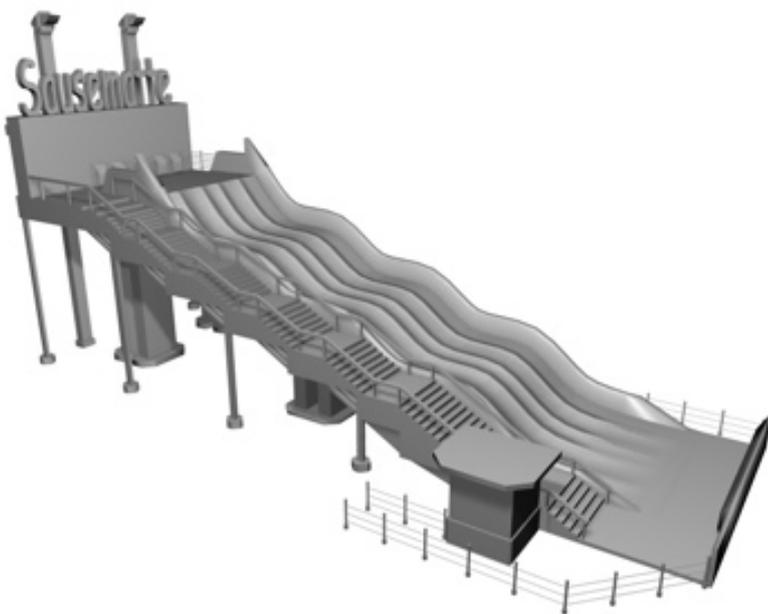
Es ist jedes Programm bei der Erstellung der Objekte zulässig. Ob Cinema 4D, Hexagon, 3D-Max oder Open-

Source wie Art of Illusion, Blender u.a.

Was den Zeitraum dieses Projektes betrifft, haben wir erst einmal drei Monate festgelegt. Je nachdem wie sich das Projekt entwickelt, kann diese Zeit (wenn nötig) auch weiter ausgebaut werden, Also keiner muss sich hier Stress machen.

Wer mit der Erstellung eines Objektes noch nichts am Hut hatte, weil das Können fehlt oder nicht mit den Modellierungsprogrammen umgehen kann, dem sei gesagt: Traut euch! Es gibt genug User, die einem da weiterhelfen um den Einstieg in diese „Welt“ zu erleichtern.

Links:
[W.I.P Bereich](#)
[Aufgaben/Regeln](#)



Die 'Painted-EcoSysteme' in Vue6Infinite

Ein Tutorial von Werner Gut

Im Vergleich zu den Eco-Systemen von Vue5 sind die Painted-EcoSysteme von Vue6 eine mächtige Weiterentwicklung.

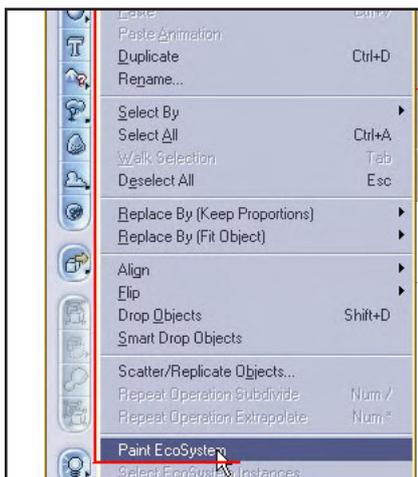
Während man in der 5er Version darauf beschränkt war seine Terrains mittels einer gesonderten Textur zu ‚bepflanzen‘ kann man nun in der 6er Version auch flache Bodenebenen und auch normale Objekte mit allem möglichen verschönern.

Möglich ist die durch die Funktion des Eco-System-Zeichnens.

Damit ist nicht gemeint, dass man nun seine Pflanzen ins Bild malen muss, sondern dass man nun ganz einfach in der Lage, mittels eines Pinsels, die Bereiche seines Bildes (Terrain, Boden oder andere Objekte) zu bestimmen, auf denen Pflanzen oder Objekte erscheinen sollen.

Sehr hilfreich ist das natürlich bei der Erstellung von Wäldern, Baumgruppen oder ähnlichem. Der Phantasie des Benutzers sind da fast keine Grenzen gesetzt, da man auch andere VueObjekte verwenden kann. Natürlich muss man aufpassen, dass man, bei allem Spaß den die Funktion bereitet, die Leistung seines Rechners nicht überstrapaziert.

Die Funktion ‚Paint EcoSystem befindet sich hier:



Hat man nun das Fenster vor sich, sieht man diverse Optionen vor sich:



Clear: Hiermit löscht man das ganze bisher erstellte (gemalte) Eco-System

Undo: Wenn man festgestellt hat, dass das, was man gemacht hat doch nicht das ist, was man wollte, kann man hier mehrere Schritte rückgängig machen

Restrict to selected objects: Beschränkt das Eco-System auf Objekte, die in der Objektliste (rechts im Vue-Fenster) ausgewählt sind. Mehrfachauswahl in der Objektliste ist durch gedrückte ‚Strg‘-Taste möglich.

Alles, was über die Grenzen der Objekte gezeichnet wird, wird auf dem Boden abgesetzt!

Single instance: Man kann auch einzelne Pflanzen oder Objekte in der Landschaft verteilen.

Brush: Diese Funktion kennt wohl fast jeder von einem 2D-Bildbearbeitungsprogramm. Man ‚sprüht‘ mehrere Pflanzen/Objekte gleichzeitig in die Landschaft.

Eraser: Die Radiergummifunktion! Hiermit kann man gezielt Pflanzen/Objekte aus dem bisher gemalten rauslöschen.

Add: Zufügen von Pflanzen/Objekten zur EcoSystem Population.

Remove: Löschen von Pflanzen/Objekten aus der EcoSystem Population. Alles bisher gezeichnete mit eben dieser Art wird auch aus einem schon bestehenden EcoSystem herausgelöscht!

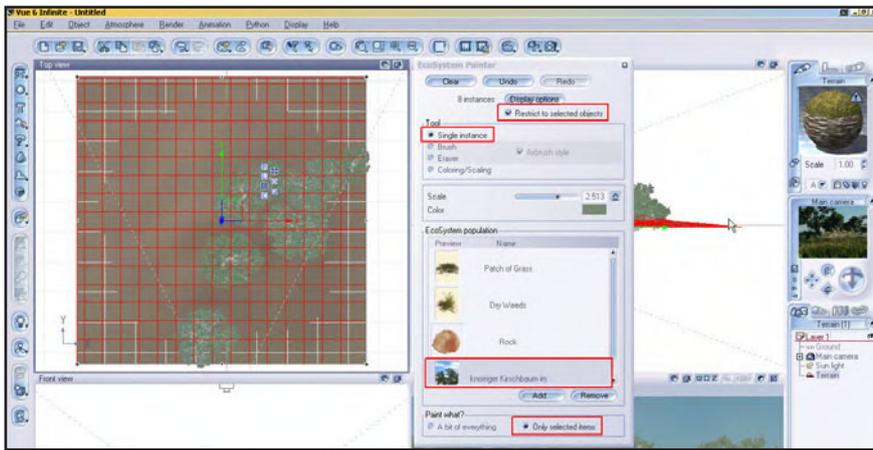
A bit of everything: Ist diese Option markiert wird von jeder Pflanze/jedem Objekt das aktuell in der EcoSystem Population aufgelistet ist etwas gezeichnet. (Funktionen ‚Single instance‘ und ‚Brush‘)

Only selected items: Hier werden nur die aktuell in der EcoSystem Population markierten Pflanzen/Objekte gezeichnet. (Funktionen ‚Single instance‘ und ‚Brush‘) Eine Mehrfachauswahl ist auch mit gedrückter ‚Strg‘-Taste möglich!

Nun will ich mal das Entstehen einer Landschaft zeigen. Zuerst habe ich mir ein kleines Terrain auf den Boden gesetzt und beides mit passenden Texturen versehen.

Danach kamen die ersten Bäume. Das ‚Painted EcoSystem‘ wird immer in der Draufsicht (Top View) aufgetragen! Ich habe das Terrain in der Objektliste markiert, da ich ja die Bäume dort auftragen wollte.

Ferner waren noch - ‚Restrict to selected objects‘ (die Bäume sollten ja nur aufs Terrain),



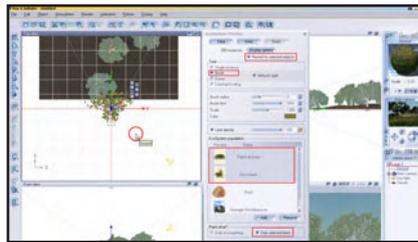
- ‚Single instace‘ (es sollten nur wenige Bäume schnell und gezielt gesetzt werden),
- die betreffende Baumart in der ‚EcoSystem Population‘ und
- ‚Only selected items‘ im EcoSystem-Fenster markiert.
Die Skalierung (Scale) wurde deshalb höher gestellt, da die Bäume sonst nur sehr klein geblieben wären!

Somit waren schon mal die ersten Bäume in meinem Bild:



Weiter ging es dann mit Gras und Büschen. Die wurden auf den Boden begrenzt. (Ground in der Objektliste und ‚Restrict to selected objekts‘) und mit der Funktion ‚Brush‘ aufgetragen.

In der ‚EcoSystem Population‘ mit gedrückter ‚Strg‘-Taste eben die zwei Dinge ausgewählt und ‚Only selected items‘ gelassen.
Mit den Optionen ‚Brush radius‘, ‚Brush flow‘ und so weiter muss man rumprobieren um herauszufinden, was einem selbst und auch zur betreffenden Szene am besten passt.



Heraus ist dann das gekommen:



Zum Schluss wurden dann noch ein paar Steine verteilt. Viele kleine mit der ‚Brush‘-Funktion und ein paar wenige große mit der ‚Single instance‘-Funktion.



Auf dem großen Bild habe ich das Dach des Wohnwagen bepflanzt. Das Gras wieder mit der ‚Brush‘-Funktion und die Blumen mit der ‚Single instance‘-Funktion! Die Blumen sind eigentlich Poser-Props, die ich in Vue importiert und dort als Vue-Objekt abgespeichert habe.

Leider bleiben die Pflanzen nicht beim Objekt, wenn man dieses verschiebt oder als .vob-Datei abspeichern will, da das EcoSystem eben nicht dem Objekt sondern der gesamten Szene zugewiesen ist. Aber trotzdem ist diese Art der EcoSysteme eine sehr gute Art seine Landschaften mit Leben zu füllen.

Natürlich bleibt die Option den Terrains über die Textur ein EcoSystem zuzuweisen, aber die Möglichkeit der ‚Painted-EcoSystems‘ bietet doch viel einfacher die Option die Landschaften gezielt zu bepflanzen oder auch mit anderen Vue-Objekten zu versehen.

[WEN]



SmartStore.biz 5

Ein Review von Sascha Hupe

Vor Euch liegt ein weiteres Review aus dem non-graphical Bereich. Allerdings wird vielleicht der ein oder andere im grafischen Bereich tätige Leser mir zustimmen, dass es, so man die Ergüsse seiner grafischen Arbeit anderen zum Kauf anbieten möchte, nicht schaden kann eine Online-Shop-Software einmal näher unter die Lupe zu nehmen. SmartStore.biz 5 der Dortmunder Firma [SmartStore AG](#) ist nun das Objekt dieses Reviews.



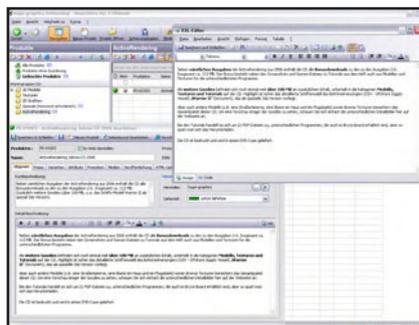
Ich kenne den Wunsch vieler 2D/3D User nach einem eigenen, einfach zu bedienenden Shopsystem. Der Hersteller von SmartStore.biz 5 wirbt unter anderem mit „Der schnelle und einfache Weg zum erfolgreichen Online-Shop!“. Mit den nachfolgenden Zeilen möchte ich Euch nun berichten, ob da was dran ist.

SmartStore.biz 5 gibt es in 5 verschiedenen Versionen, jeweils mit unterschiedlichem Funktionsumfang und natürlich unterschiedlichen Preisen. Von der Free-Version mit wenig Extras und eingeschränkter Anzahl an Produkten und Warengruppen bis hin zur Ultimate-Version mit einem riesigen Funktionsumfang. Eine Vergleich der Features der verschiedenen Versionen untereinander (welche Version bietet was) ist auf der [Homepage des Herstellers](#) in der

sogenannten [Feature-matrix](#) zu finden. Um die gesamten Leistungen besser beurteilen zu können, diene als Grundlage für das Review eine Ultimate-Version.

Im Gegensatz zu vielen anderen kostenlosen und kostenpflichtigen Shopsystemen, die ich mir bisher angeschaut habe, geht SmartStore.biz 5 einen etwas anderen, interessanten Weg. Es wird keine Datenbank auf dem Webspaces benötigt und PHP ist keine Installationsvoraussetzung. Man kann also bereits mit minimalen Anforderungen an den Webspaces einen Onlineshop erstellen und betreiben. Eine Übersicht der Systemanforderungen gibt es [hier](#).

Doch wie bleibt die Erstellung und Bedienung trotzdem komfortabel? Ganz einfach! SmartStore.biz 5 ist ein echtes, ausführbares Programm, das auf dem Clientrechner installiert wird. In dem Programm wird der komplette Shop offline erstellt inklusive sämtlicher Grunddaten, Produkte, Warengruppen, Bildern und des gesamten Layouts/Designs. Dazu stehen neben verschiedenen Vorlagen mächtige Werkzeuge zum Erstellen und Einrichten der unterschiedlichsten Seiten mittels WYSIWYG-Editing zur Verfügung. Das geht sogar soweit, dass SmartStore.biz im Prinzip ein echtes CMS-System darstellt. Dabei ist die Bedienung so einfach, als



non graphical

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

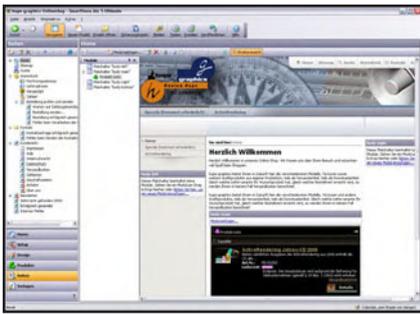
wenn man einen Brief mit unterschiedlichen Formatierungen in einer Textverarbeitung schreibt! Das gilt auch für Verwaltung und Bearbeitung von Mediendateien (Bildern, Videos ...) die man zur Produktbeschreibung einbinden will.

Die Oberfläche ist klar gegliedert und erlaubt bereits nach kurzer Einarbeitungszeit einen sicheren Umgang mit den Funktionen.



Die professionellen Funktionen, die das Shopsystem bietet, sind unglaublich zahlreich. Veröffentlichungs-Zeitpläne für Produkte und Warengruppen, Varianten- und Attributverwaltung, Grundpreisberechnung gemäß PAngV, konfigurierbare Preisanzeige: Darstellen von Preis-Bestandteilen (MwSt, Versand etc.), Preis-Präfix und -Suffix, Zeitplangesteuerte Rabatte: Mengenstaffelungen, 3 Rabatt-Typen (fester Preis, prozentual, Gratis-Beigaben) sind nur einige wenige der vielen Highlights. Eine Featureliste gibt's [hier \(Klick\)](#). Daneben bietet SmartStore.biz auch Schnittstellen zu verschiedenen Shoppingportalen und Zahlungsanbietern, so dass diese bequem eingebunden bzw. die Daten bequem ausgegeben werden können.

Einschränkungen gibt es naturgemäß dort, wo es unum-



gänglich ist eine Datenbank einzusetzen. So sieht SmartStore.biz 5 keinen Kundenbereich vor, was aber auch ein Vorteil sein kann, denn ein Kunde muss sich nicht erst lange registrieren und einloggen sondern geht einfach shoppen. Damit eine Mehrfacheingabe von Daten für den Kunden trotzdem vermieden wird, hat er die Möglichkeit seine Daten für die Rechnungs- und Lieferadresse mit einem Cookie für maximal 30 Tage auf seinem Rechner für den nächsten Besuch zu speichern.

Ein weiteres Feature, das gelegentlich von Usern vermisst wird, ist ein Gutscheinsystem, das aber von der Natur der Sache her auch nicht ohne Datenbank umzusetzen ist,

jedoch steht nach Aussage des SmartStore-Kundenservice das Feature „Gutscheincode“ schon auf der Liste für zukünftiger Erweiterungen.

Ist der Shop erstellt und mit der vorhandenen Offline-Vorschau auf Herz und Nieren getestet, lädt man den gesamten Shop mit der integrierten Veröffentlichen-Funktion auf seinen Webspace und schwups ist man mit seinem Store online. Ein weiteres nützliches Feature hierbei ist, dass man kann beim Übertragen des Shop auf den Server auswählen kann, dass nur eine einzelne ZIP-Datei erstellt, übertragen und dann auf dem Server entpackt wird (PHP 4 oder höher ist hierfür auf dem Webserver erforderlich). Dies senkt die für die Übertragung benötigte Zeit – gerade wenn man nicht einen schnellen Zugang zur Verfügung hat – enorm.

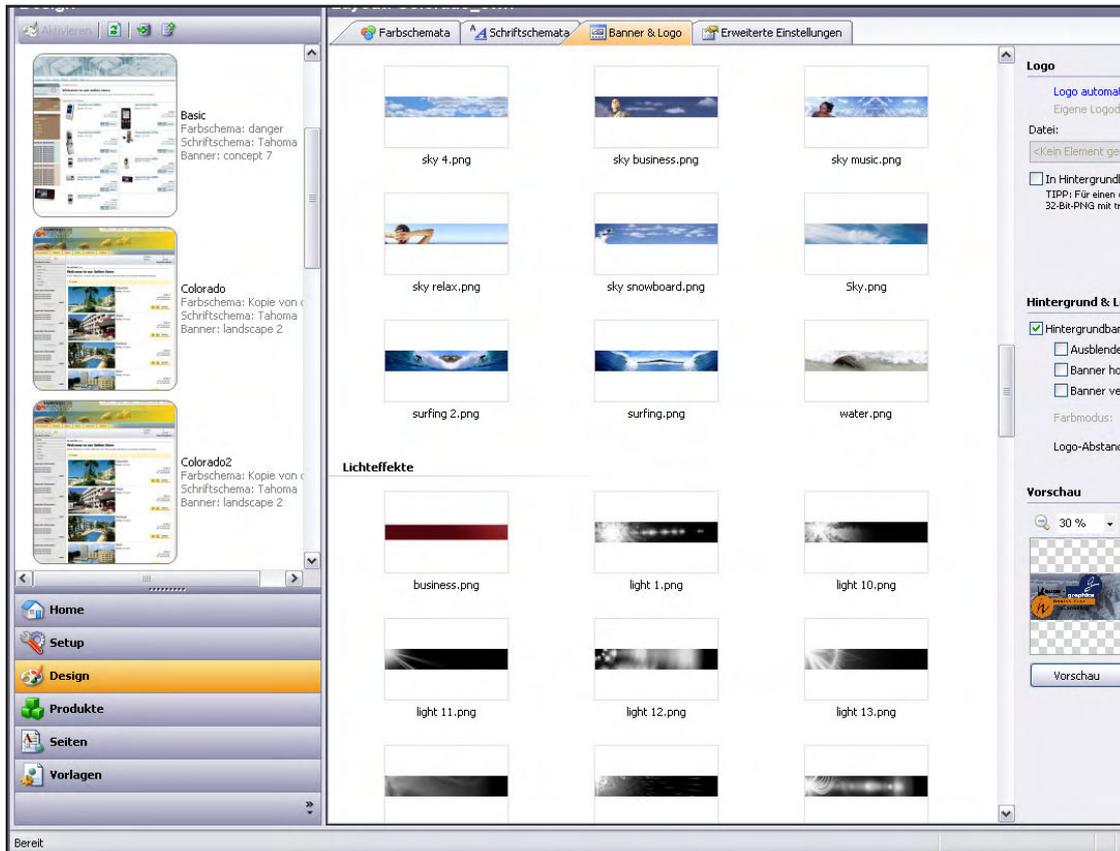
Ein mit SmartStore.biz erstellter Shop ist von vornherein suchmaschinenfreundlich, inklusive der Möglichkeit

Webpfade aus „lesbaren“ und völlig frei konfigurierbaren Namen für Verzeichnisse und Dateinamen zu erstellen.

Haben die potentiellen Kunden den Shop dann gefunden und den Bestellvorgang abgeschlossen, werden die erforderlichen Daten an den Shopbetreiber per eMail gesandt, hierfür stellt die SmartStore AG einen eMailedienst kostenlos zur Verfügung. Wahlweise kann man auch einen eignen eMailedienst verwenden, sofern der Shopserver PHP5 unterstützt.

Positiv hervorzuheben ist auch das aktive [User-Forum](#). Hier bekommt man Tipps und Hilfe rund um SmartStore.biz. Einen mit SmartStore.biz 5 erstellten Shop in Aktion könnt Ihr euch unter <http://shop.hupe-graphics.de> anschauen. Dort gibt es auch die Aktuelle Jahres-CD der ActiveRendering mit vielen Goodies zu kaufen ;-).

Neben der Free-Version, die kostenlos zu haben ist, kostet



SmartStore.biz 5 Ultimate 1.299,00 EUR, SmartStore.biz 5 Professional 999,00 EUR SmartStore.biz 5 Advanced 599,00 EUR und SmartStore.biz 5 StartUp 199,00 EUR, jeweils zusätzlich Mehrwertsteuer. Daneben ist auch noch eine SmartStore.biz 5 Developer zum Preis von 1.499,00 EUR zzgl. MwSt verfügbar.

Fazit:
SmartStore.biz 5 stellt eine starke All-in-One-Lösung zur Erstellung und Pflege eines Onlieshops dar. Der Store empfiehlt sich vor allem für User, die eine professionelle Lösung suchen ohne selbst Programmierer zu sein oder sich mit umständlichem Code auseinander setzen zu wollen. Einfach Bedienung, professionelle Features und guter Support sind die Highlights. Von mir gibt's dafür eine Empfehlung. Um das Review zu schließen greife ich die anfängliche Frage nach dem Slogan „Der schnelle und einfache Weg zum erfolgreichen Online-Shop!“ noch einmal auf. „Der schnelle und einfache Weg zum professionellen Online-Shop!“ ist auf jeden Fall möglich. Ob dieser dann erfolgreich ist, hängt einzig und allein vom Shopbetreiber und seinen Produkten ab, SmartStore.biz 5 jedenfalls stellt die erforderlichen Weichen für einen erfolgreichen eBusiness-Auftritt.

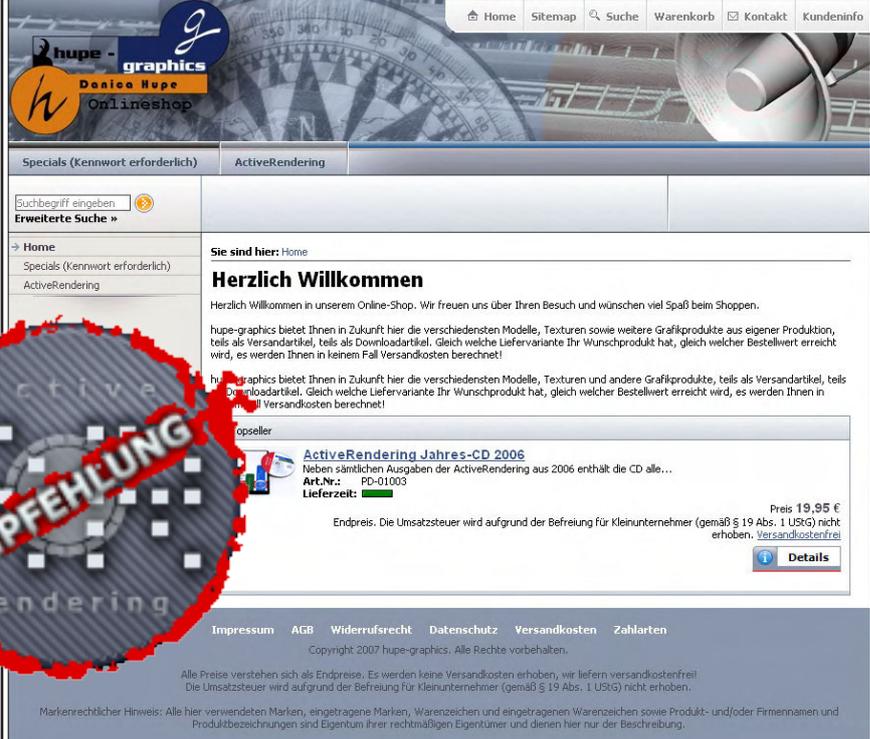
[DJB]



SmartStore.biz 5

www.smartstore.com

Kategorie: non-graphical
Preis (ca.): ab 240,00 EUR
Gesamtwertung: 9/10



hupe-graphics Onlineshop

Home | Sitemap | Suche | Warenkorb | Kontakt | Kundeninfo

Specials (Kennwort erforderlich) | ActiveRendering

Suchbegriff eingeben [Erweiterte Suche >>](#)

Sie sind hier: Home

Herzlich Willkommen

Herzlich Willkommen in unserem Online-Shop. Wir freuen uns über Ihren Besuch und wünschen viel Spaß beim Shoppen.

hupe-graphics bietet Ihnen in Zukunft hier die verschiedensten Modelle, Texturen sowie weitere Grafikprodukte aus eigener Produktion, teils als Versandartikel, teils als Downloadartikel. Gleich welche Liefervariante Ihr Wunschprodukt hat, gleich welcher Bestellwert erreicht wird, es werden Ihnen in keinem Fall Versandkosten berechnet!

hupe-graphics bietet Ihnen in Zukunft hier die verschiedensten Modelle, Texturen und andere Grafikprodukte, teils als Versandartikel, teils als Downloadartikel. Gleich welche Liefervariante Ihr Wunschprodukt hat, gleich welcher Bestellwert erreicht wird, es werden Ihnen in keinem Fall Versandkosten berechnet!

opseller

ActiveRendering Jahres-CD 2006
Neben sämtlichen Ausgaben der ActiveRendering aus 2006 enthält die CD alle...
Art.Nr.: PD-01003
Lieferzeit:

Preis 19,95 €
Endpreis. Die Umsatzsteuer wird aufgrund der Befreiung für Kleinunternehmer (gemäß § 19 Abs. 1 UStG) nicht erhoben. [Versandkostenfrei](#)

[Details](#)

Impressum | AGB | Widerrufsrecht | Datenschutz | Versandkosten | Zahlarten

Copyright 2007 hupe-graphics. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Preise verstehen sich als Endpreise. Es werden keine Versandkosten erhoben, wir liefern versandkostenfrei. Die Umsatzsteuer wird aufgrund der Befreiung für Kleinunternehmer (gemäß § 19 Abs. 1 UStG) nicht erhoben.

Markenrechtlicher Hinweis: Alle hier verwendeten Marken, eingetragene Marken, Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sowie Produkt- und/oder Firmennamen und Produktbezeichnungen sind Eigentum ihrer rechtmäßigen Eigentümer und dienen hier nur der Beschreibung.



R e v i e w



und



werden gehostet von:



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

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]
Lutz „Sprenix“ Lehmann [SPX]
Korrektur und Übersetzung:
Mag. Sabine Hajostek „esha“ [ESH]

Layout Titelseite by PSY unter
Verwendung eines Bildes von Gianni
Melis www.gerets.it, DANKE!

Layout by DJB
(C) 2007 by www.activerendering.de
Das Bryce-Board und die AR werden
gehostet bei www.framecom.net

Infokasten

Die nächste AR (Ausgabe 02/2007) erscheint voraussichtlich im April 2007.

Ältere Ausgaben der AR können im Archiv unter www.activerendering.de auch noch nach Erscheinen einer neuen Ausgabe bezogen werden. Natürlich ist auch die [Jahres-CD der ActiveRendering](#) mit allen 6 Ausgaben aus 2006 und vielen, vielen Extras erhältlich!

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, auch der Kauf der Jahres-CD unterstützt uns!! 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.

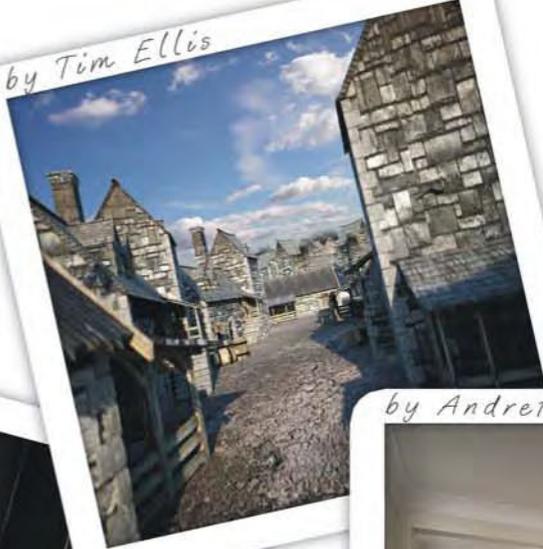
Mit der Einsendung von Beiträgen erklärt sich der Einsender mit einer unentgeltlichen Veröffentlichung Einverstanden. Die Redaktion behält sich Kürzungen und/oder Anpassungen z.B. aus layouttechnischen Gründen vor. Es besteht kein Anspruch auf Veröffentlichung.

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!

by Fusso



by Tim Ellis



by Hervé



by Andretto



MAXWELL RENDER

as easy as taking a photo



MAXWELL RENDER THE LIGHT SIMULATOR

Version 1.0

Standalone-renderer für 3ds Max, Maya, Cinema 4D, Rhino, FormZ, SketchUp, Houdini, Lightwave, Autocad, Allplan, Archicad und SolidWorks.

Beratung, Training und Verkauf: 0211-30205630 www.3dpowerstore.de sales@3dpowerstore.de

3DPOWERSTORE

www.maxwellrender.com www.nextlimit.com NEXT LIMIT TECHNOLOGIES



3DPOWERSTORE