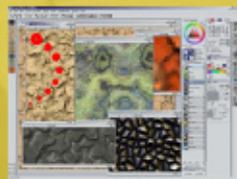




Rendering

Reviews über:



Camtasia Studio 4

Texture Maker 3.0.3 Professional

AV Bros.'s
Page Curl Pro 2.1
& Puzzle Pro 2.0,



OnyxTREE BROADLEAF

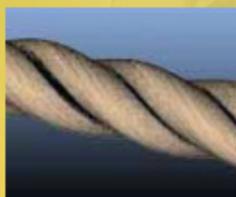
AlienSkin's
BlowUp, Exposure
& Snap Art,

und mehr...!

Tutorial in dieser Ausgabe:

Cinema 4D

Cola-Glas
Texturing



& Seil-Tutorial

Bryce:

Professor Brycestein - Teil 5
Exportfunktion in Bryce 6.1
Neue Funktionen im Terraineditor

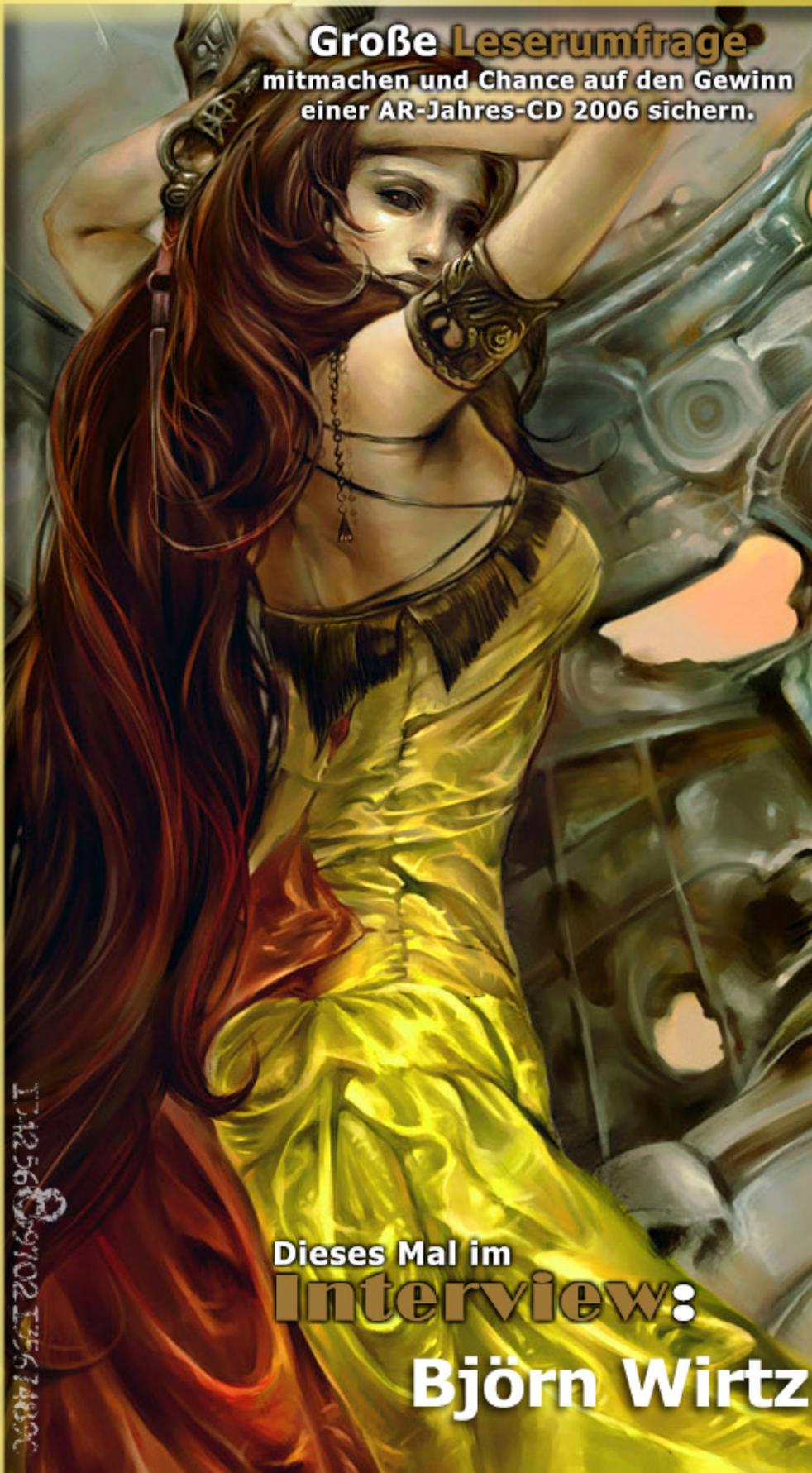
und einige mehr!

Download des Monats:



Der
Ivy-Generator

Große Leserumfrage
mitmachen und Chance auf den Gewinn
einer AR-Jahres-CD 2006 sichern.



Dieses Mal im
Interview:
Björn Wirtz

171256891027567489C

Editorial

Die Zeit rennt wie verrückt – so kommt es mir zumindest vor. Und so sind auch schon wieder 2 Monate vergangen und ihr habt die neue Ausgabe der Active Rendering auf eurem Bildschirm. Eigentlich sollte die Ausgabe unbedingt noch im April erscheinen, aber uns ist eine Kleinigkeit dazwischen gekommen... sei's drum, der 1. Mai ist auch nicht schlecht als Veröffentlichungstermin, oder? Die 2. Ausgabe im 2. Jahrgang – insgesamt betrachtet Nr. 8 – bietet auf 47 Seiten wieder Tutorials, Reviews ein Interviews und vieles mehr.

Es fällt mir immer recht schwer, auf einzelne Artikel gesondert hinzuweisen, da ich persönlich alle als Highlight empfinde :-)

Dennoch möchte ich euch zwei besonders ans Herz legen: Zum einen veranstalten wir eine große Leserumfrage um in Zukunft noch besser auf die Wünsche unserer Leser eingehen zu können. Auf Seite 25 erfahrt ihr mehr dazu, ich bitte um zahlreiche Teilnahme – man kann auch etwas gewinnen!

Zum anderen ist der Download des Monats ein absolutes

Highlight und hat auch schon in diversen Foren zu Begeisterungstürmen geführt – einfach mal auf Seite 35 schauen.

Danken möchte ich – neben dem Team – allen treuen Lesern und insbesondere denen, die immer wieder so positive Rückmeldungen geben. Auf dieser Seite findet ihr beispielhaft einige Kommentare, die uns nach der letzten Ausgabe erreicht haben.

Nun aber bleibt mir einmal mehr nichts weiter, als euch viel Spaß beim Lesen zu wünschen!

Bis dahin

Euer

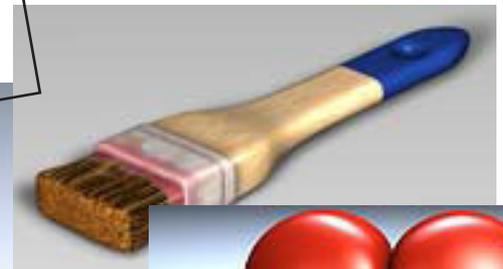
DJ Blueprint

„... Zur AR, tja... was soll man da noch sagen. Iss schon TOP was Ihr da so präsentiert. Mich persönlich interessieren immer die Interviews sehr...“

„... Also ich bin wieder voll begeistert. Hab´s mir natürlich schon gezogen und ausgedruckt und gebunden...“

„... Toll gemacht kann ich da nur sagen!
Sehr Informativ und Objektiv geschrieben aber trotzdem mit der nötigen Subjektivität.
Klasse!

...
Macht weiter so!
...“



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 AR008_Bonus.rar und ist 14 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
Downloadtipps	Seite 22
ActiveRendering Leserumfrage	Seite 25
Download des Monats	Seite 35
Zu guter letzt...	Seite 47
Impressum und Hinweise	Seite 47

Reviews

Vue 6 Revealed (Buch)	Seite 4
OnyxTREE BROADLEAF	Seite 11
Texture Maker 3.0.3 Professional	Seite 19
BlowUp	Seite 26
Exposure	Seite 27
Snap Art	Seite 29
AV Bros. Page Curl Pro 2.1	Seite 30
AV Bros. Puzzle Pro 2.0	Seite 31
Evermotion Modelle Vol. 21-28	Seite 37
Camtasia Studio 4	Seite 45

Tutorial

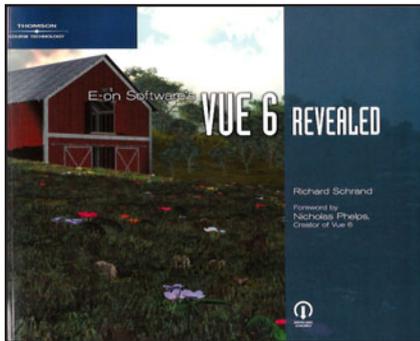
Professor Brycestein - Teil 5	Seite 5
Texturerstellung mit Cinema4D	Seite 14
Seil mit Cinema4D erstellen	Seite 23
Exportfunktion in Bryce 6.1	Seite 33
Terrains aus bryceeigene Texturen	Seite 40
Neue Funktionen im Terraineditor von Bryce 6.1	Seite 43

Interview

mit Björn Wirtz	Seite 7
-----------------	---------

E-On Software's Vue 6 Revealed

Ein Buch-Review von Lutz Lehmann



Das Buch ist nicht für eine bestimmte Vue-Version geschrieben. Vue Easel als auch Infinite-Besitzer finden für ihre Softwareversion Lektionen in dem Buch. Das hat natürlich zur Folge, dass bestimmte Themen, wie der Funktionseditor, oder prozedurale Terrains und Animationen nur oberflächlich abgehandelt werden.

VUE 6 REVEALED ist ein gutes Buch für den Vue-Einsteiger, das fast jedes wichtige Thema zur Programmbedienung abhandelt. Der erfahrene Vue-User wird nur wenig Neues finden. Alles in allem ist das ein empfehlenswertes Buch, zumal der Preis für ein Fachbuch recht moderat ist.

Das Buch bringt auf knapp 500 Seiten alles, was der Weltenbauer benötigt um mit der Software umgehen zu können. Es ist gut bebildert, so dass geringe Englischkenntnisse und ein Wörterbuch ausreichen um die Tipps und Lektionen nachzuvollziehen.

Titel: VUE 6 REVEALED
Autor: Richard Schrand
Verlag: Thomson Course Technology
Seiten: 472
Sprache: Englisch
ISBN-10: 1598633473
ISBN-13: 978-1598633474

[SPX]

Anm. von DJB: Das Buch ist u.a. auch [bei Amazon](#) erhältlich wo es momentan sogar für nur 22,95 EUR zu bekommen ist - und es fallen keine Versandkosten an! [Klick hier](#) um zur Produktseite bei Amazon zu gelangen.

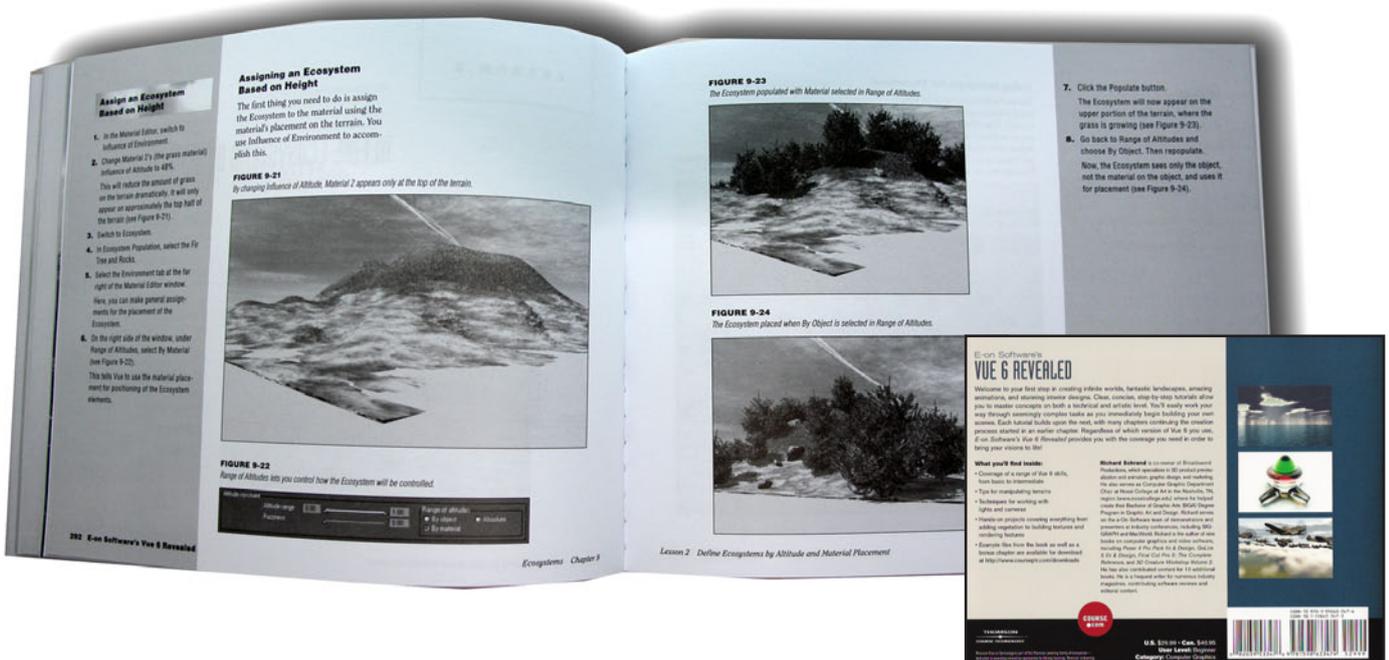
Beginnend mit einer ausführlichen Einführung in den Aufbau und die Handhabung des Programms, geht es schon bald ans Eingemachte. In leichten Lektionen wird das Erstellen von Terrains, Vegetationen, Materialien bis hin zu einfachen Animationen erklärt.

Fazit:



VUE 6 REVEALED

Kategorie: Bücher
Preis (ca.): 24,90 EUR
Gesamtwertung: 9/10



Review



Teil 5

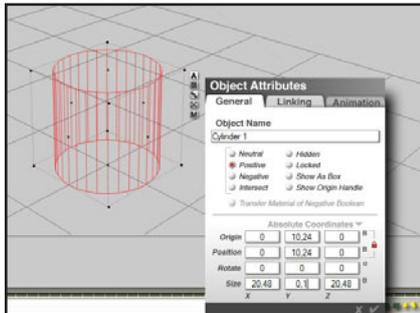
Brycestein baut sich eine Kamera-Iris

aus den nachgelassenen Papieren der Prof. Brycestein

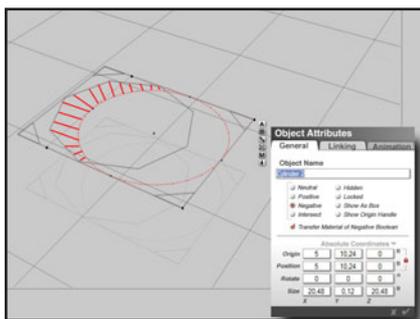
In Brycesteins Unterlagen befand sich auch eine Bauanleitung für eine animierbare Kamera-Iris. Diesen möchte ich euch nicht vorenthalten.

Als erstes bauen wir die Lamelle. Dazu nutzen wir ausgiebig die boolschen Funktionen.

Wir benötigen zunächst zwei Zylinder. Die Maße und Position entnimmt den Beispielbildern.



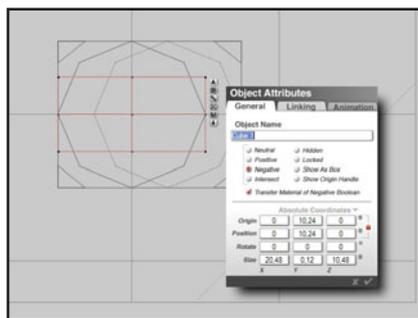
Ihr positioniert den zweiten Zylinder so, dass ein sichelförmiges Teil, entsprechend der Schraffur in Bild2 entsteht.



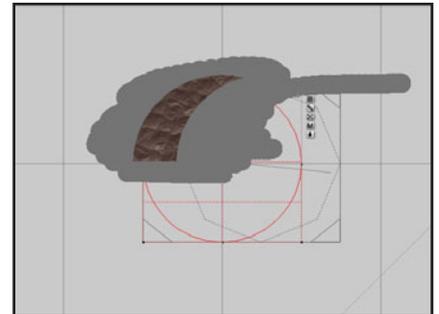
Ihr könnt jetzt schon mal beide Zylinder gruppieren. Vergesst nicht Zylinder1 positiv und Zylinder2 negativ zu machen. Ich möchte die Lamelle aber noch halbieren. Dazu müssen wir einen Würfel erzeugen und irgendwie an passender Stelle positionieren. Wir haben ja schon ein Objekt das sich fast an passender Stelle befindet, das wollen wir

ausnutzen. Als erstes duplizieren wir Zylinder1 (Strg + d).

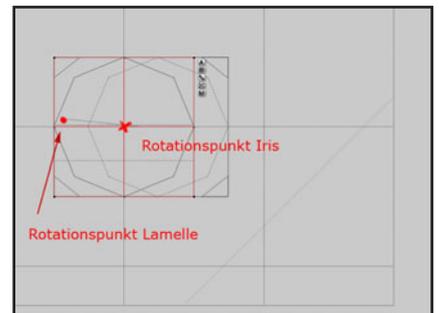
Um ein Objekt innerhalb einer Gruppe auszuwählen haltet ihr die Strg-Taste gedrückt und klickt auf die Gruppe. In der sich nun öffnenden Auswahlliste, werden alle Objekte und Gruppen angezeigt, die sich unter dem Mauszeiger befinden. Wählt Zylinder1 aus. Dann gehen wir im Edit-Panel zu dem kleinen Doppelpfeil rechts. Wenn ihr mit der linken Maustaste darauf klickt erscheinen links eine Reihe kleiner Objekticons. Mit gedrückter Maustaste fährt ihr jetzt zum Würfelobjekt und lässt los. Unser Zylinder wurde jetzt mit dem Würfel ausgetauscht. Er hat die gleiche Größe wie der Zylinder und liegt auch in der richtigen Gruppe. Wir brauchen nun nur noch die Maße anpassen.



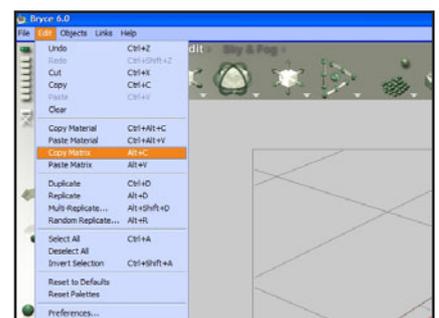
Die neuen Werte für den Würfel seht ihr in Bild3, vergesst nicht den Würfel negativ zu machen (Taste n). Jetzt müssen wir ihn nur noch entsprechend positionieren. Selektiert den Würfel und positioniert ihn so, dass das untere Teil der Sichel abgeschnitten wird. Jetzt sollte die Lamelle etwa so aussehen. Das Material ändert ihr nach eigenen Vorstellungen.



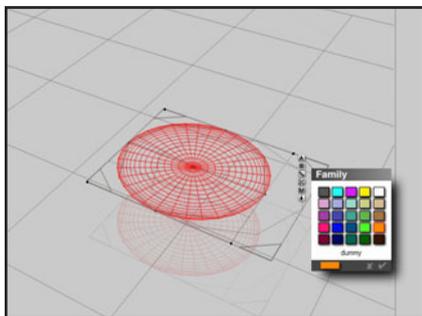
Jetzt stehen wir vor dem Problem, dass die Lamelle und die zukünftige Iris unterschiedliche Rotationspunkte haben. Wir lassen uns als erstes den Rotationspunkt der Lamelle anzeigen und verschieben ihn dann entsprechend Bild5. Der Rotationspunkt für die Iris liegt im Mittelpunkt von Zylinder1. Dieses Problem lösen wir mit Hilfe eines Dummies und der Copy/Paste Matrix Funktion.



Wir selektieren wieder unseren Zylinder1. Jetzt wählen wir unter Edit in der Menüleiste Copy Matrix aus. (alt+c)

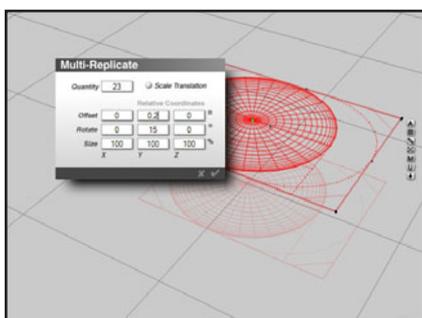


Um den Rotationspunkt (Origin Handle) besser positionieren zu können, erzeugen wir ein Dummy, den wir später wieder löschen. Ich nehme eine Kugel und wende die gespeicherte Matrix mit alt+v oder dem entsprechenden Menüpunkt im Edit-Menü auf sie an. Die Kugel hat jetzt die gleiche Größe und Position des Zylinders. Da wir die Kugel nur als Rotationshilfe brauchen geben wir ihr eine eigene Familie in dem wir das kleine farbige Rechteck neben ihr anklicken. Dadurch können wir sie später gezielt auswählen.



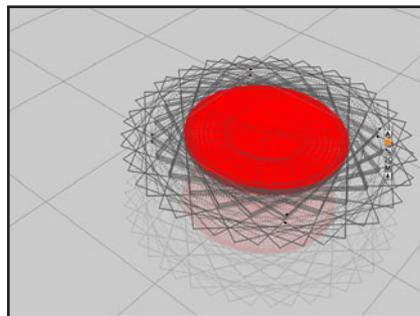
Es empfiehlt sich ausgiebig von der Möglichkeit, Familien zu bestimmen und farblich zu markieren, Gebrauch zu machen. Ich wähle hier ein knackiges Orange und gebe ihr zusätzlich einen passenden Namen.

Jetzt gruppieren wir die Kugel mit unserer Lamelle. Als letzter Schritt muss noch der Drehpunkt (Origin Handle) der neuen Gruppe ins Zentrum der Kugel geschoben werden.

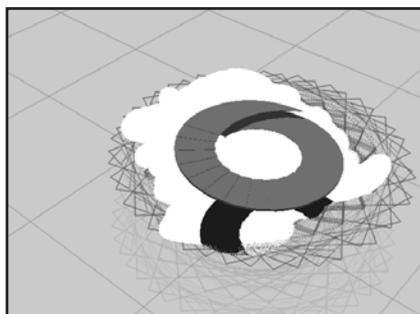


Um diesen Mittelpunkt replizieren wir nun die neue Gruppe 23 mal. Die entsprechenden Werte findet ihr oben. Der Offset in der y-Achse solltet ihr entsprechend der Dicke

der Lamelle anpassen. Er lässt sich aber noch hinterher ändern. Wir haben jetzt 23 Kopien die in 15 Grad-Schritten um den Rotationspunkt gedreht sind.



Jetzt wählen wir die Dummykugeln aus. Das geht ganz einfach in dem wir die entsprechende Familie, bei mir Orange, auswählen. Alle Kugeln werden gelöscht. Gleichzeitig lösen sich die entsprechenden Gruppen auf und unsere Lamellen bleiben übrig. So sollten jetzt die Lamellen angeordnet sein.

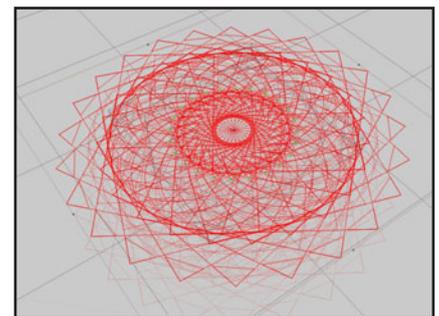


Da die Lamellen übereinander liegen kommt es durch den y-Offset zu dieser Spiralförmigkeit. Das lässt sich durch skalieren

beheben. Hier müsst ihr ein Kompromiss zwischen Kantenstärke und Aussehen finden, da die Lamellen normalerweise sehr dünn sind. Zeit unsere Lamellen zu gruppieren und in der Objektbibliothek abzulegen.

Zum animieren selektiert ihr alle Lamellen. Wenn ihr den Lamellen eine eigene Familie gegeben habt, lassen sie sich besser auswählen. Die Iris ist jetzt fertig zum animieren. Da meine Iris flach auf dem Boden liegt rotiere ich sie in der y-Achse. Die Lamellen werden alle gleichzeitig bewegt. Ein Winkel von 48 Grad schließt die Iris komplett, -48 Grad öffnet sie dann wieder.

Ich habe noch einen Zylinder-

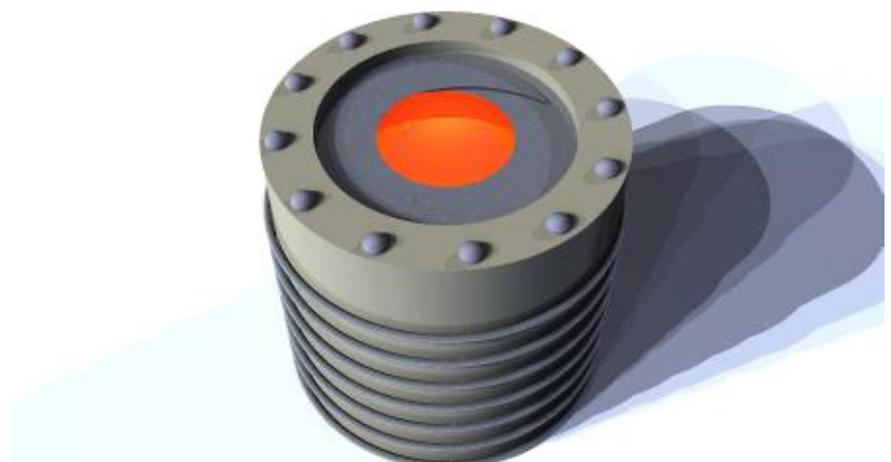


ring um die Iris gelegt. Das könnte ein Roboterauge sein.

[SPX]

Anm. d. Red.:

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



ActiveRendering im Gespräch mit Björn Wirtz www.derwolpertinger.de



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

Björn Wirtz: Also mein Name ist Björn Wirtz und ich bin 28 Jahre alt.

Zeichnen war schon seit frühen Kindesjahren immer ein wichtiger Bestandteil meines Lebens, mal abgesehen von ein paar Jugendjahren in denen nur das Skateboard zählte. Somit fiel die Wahl einen kreativen Berufsweg einzuschlagen auch nicht weiter schwer und so habe ich bis 2005 Kommunikations-Design in Krefeld studiert.

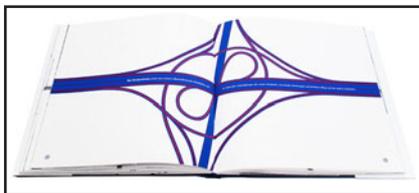
Neben dem Studium habe ich mich zuerst intensiv mit dem Erlernen von 3D Visualisierung auseinandergesetzt und mich später voll auf 2D Concept Art, Illustration und Matte Painting spezialisiert. Seit kurzem arbeite ich nun wieder verstärkt mit 3D, öfters auch in Verbindung mit 2D Elementen. Während dem Studium entwickelte sich auch meine noch immer andauernde Begeisterung für Photographie.

Seit dem Diplomabschluss habe ich zunächst als freiberuflicher Illustrator und Grafiker gearbeitet und bin nun bei Virgin Lands Animated Pictures angestellt.

AR: Was machst du beruflich?

Björn Wirtz: Ich arbeite als 3D Artist bei Virgin Lands Animated Pictures. Mein Hauptaufgabengebiet ist dort die Inszenierung von 3D Szenen, es fallen jedoch auch mal Texturierungsarbeiten an. Außerdem erstelle ich dann noch 2D Concept Art und Matte Paintings. Wie man sieht ist es nicht gerade eine eintönige Tätigkeit.

AR: Wie bist du zu 3D gekommen?



Björn Wirtz: Ich habe damals in einer Computerzeitschrift einen Bericht über Cinema 4D gelesen, der mich aufhorchen liess. Ich hatte bis dato kaum Ahnung über 3D und war schon sehr fasziniert von den neuen Möglichkeiten, die sich damit auftun. Daraufhin habe ich dann mehr und mehr Zeit mit 3D verbracht und war süchtig danach ständig mehr zu lernen. Dabei hat mir der regelmässige Besuch der C4D Treff Seite viel geholfen, später habe ich dann noch das CG Talk Forum für mich entdeckt und dort an CG Challenges teilgenommen. Seit einiger Zeit arbeite ich nun schon mit 3DS MAX und habe aber noch einiges zu lernen, ansonsten wäre es ja auch langweilig.

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

Björn Wirtz: Meine Erfolge konzentrieren sich eher auf den 2D Bereich, so wurden

einige meiner Bilder für die Galerie im 2DArtist Magazine ausgewählt, wieder andere waren auf der Frontpage von 3DTotal oder CGBrainchild. Weiterhin erhielt ich einige Excellente Awards für meine Bilder von 3DTotal und ein Interview mit mir war in der März Ausgabe des 2DArtist Magazines zu lesen. Zu guter Letzt wurde gerade ein Bild von mir für das Exposé 5 von Ballistic Publishing ausgewählt.



AR: Woher nimmst du die Ideen für deine Bilder?

Björn Wirtz: Es ist nicht einfach das genau zu sagen, ich denke es ist oft einfach so, dass ich Gesehenes weiterverarbeite. Ich bin einfach ein aufmerksamer Beobachter



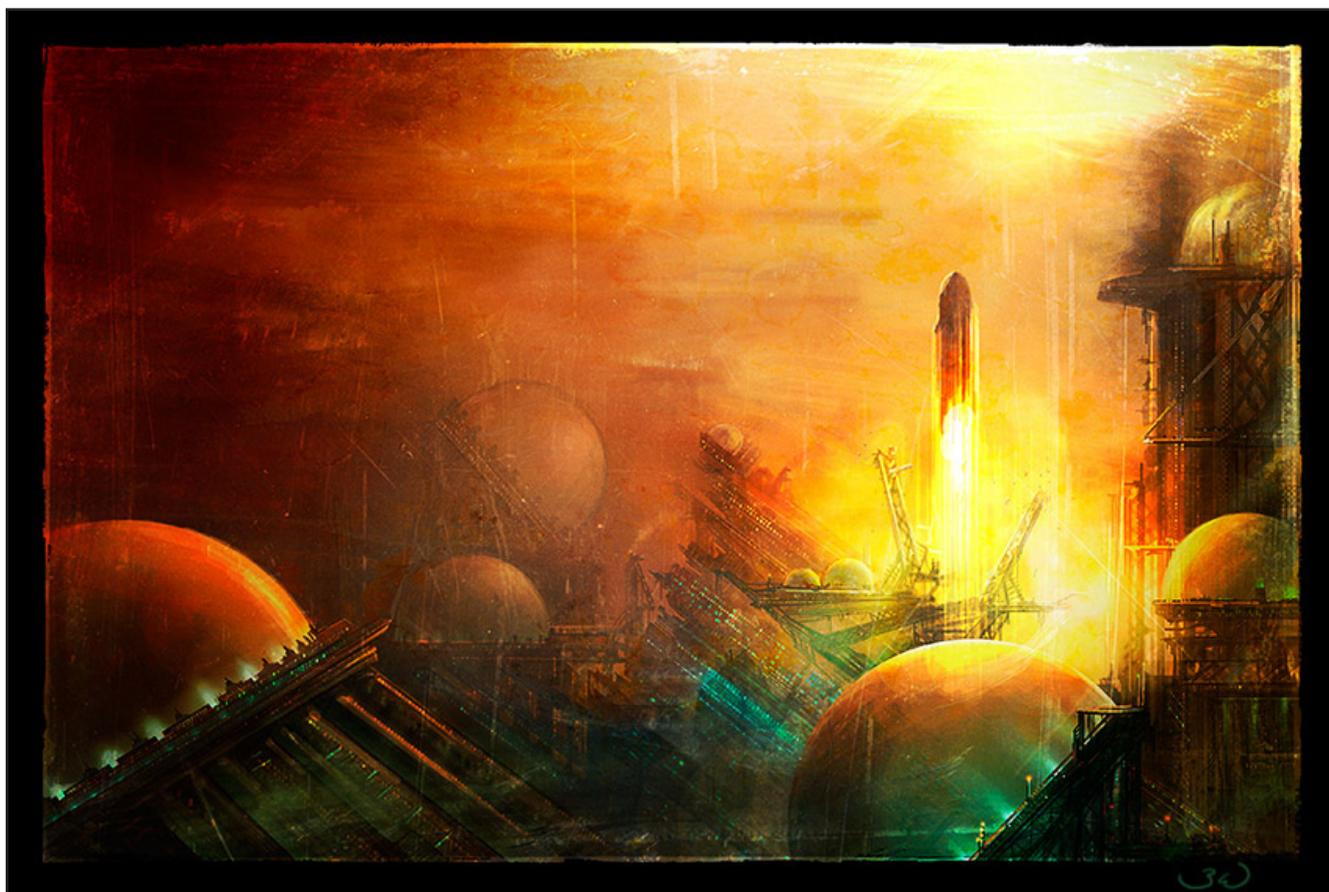
und gehe sozusagen mit weit offenen Augen durch die Welt und nehme so viele interessante Eindrücke auf. Das kann auch einfach nur mal ein interessantes Farbschema sein, dass ich dann zu einem Bild weiterverarbeite oder aber ein bestimmter Teil einer Photographie der meine kreativen Gedanken sofort in Aufruhr versetzt. Als großer Film Fan lasse ich mich natürlich auch von diesen inspirieren, achte jedoch stets darauf nicht zu kopieren.

AR: Wo legst du bei deinen Bildern den Schwerpunkt? Realismus oder doch eher das futuristisch-bizarre?

Björn Wirtz: Da antworte ich eindeutig darauf, und zwar keines von beidem, denn die Abwechslung ist mir unglaublich wichtig. So verspüre ich zum Beispiel meist nach einigen sehr futuristisch angehauchten Concept Art Bildern den Drang ein sehr realistisches Matte Painting zu erstellen. Aber mal abgesehen davon habe ich meist Phasen von einigen Wochen oder sogar Monaten in denen ich mich einem Thema widme, denn nur durch ständige Auseinandersetzung kann man wirklich in eine Thematik eintauchen, woraus sich dann auch mit Sicherheit bessere Bilder ergeben.

AR: Gibt es zum Studiengang als Diplom Kommunikationsdesigner etwas, das interessierte beachten sollten? Für wen ist der Studiengang geeignet und was macht man später im Berufsleben?

Björn Wirtz: Also ich muss





ganz ehrlich sagen, dass es für 3D Grafiker, die in der Film- oder Spielebranche arbeiten wollen, nicht wirklich der richtige Studiengang ist, da ist meine Empfehlung eher an eine spezialisierte Schule wie die German Film School zu gehen. Aber das heißt nicht, dass man bei dem Studium nicht sehr viele wichtige Dinge etwa über Farben, Formen oder Komposition lernt. Wenn man es schafft, dieses Wissen auf andere Bereiche, wie z.B. die 3D Arbeit zu übertragen hilft es einem enorm weiter. Man muss sich einfach bei dem Kommunikations-Design Studium im Klaren sein, dass es sich hauptsächlich an Personen richtet, die später in der Werbebranche arbeiten wollen. Meine Weise dieses Studium bestmöglich zu nutzen, war sich parallel privat in den Bereichen weiterzubilden, die im Studium zu kurz kommen, wie z.B. die 3D Arbeit oder digitales Malen. Zudem spezialisierte ich mich später im Studium noch auf den Illustrationsbereich und hatte dann zumindest die Möglichkeit mein privat erlerntes Wissen über

digitale Illustration in meine Studienprojekte einfließen zu lassen.

AR: Welches war dein bisher größtes Projekt in Sachen 3D?

Björn Wirtz: Das ist mittlerweile schon verdammt lange her, und zwar war das eine Szene die ich für die Cg-Challenge Beast of Burden erstellt habe, da habe ich echt Tag und Nacht dran gearbeitet und auch die eine oder andere Vorlesung für sausen lassen.

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

Björn Wirtz: Ich arbeite gerade an einem sehr

großen Projekt, da es aber für Virgin Lands ist darf ich leider natürlich nichts verraten. Privat arbeite ich gerade an nichts Konkretem, da ich leider auch nicht sehr viel Zeit dafür finde, die private Arbeit beschränkt sich im Moment meist auf ein paar Speedpaintings.

AR: Auf der Seite der CGsociety bist du auch vertreten. Wie lange hast du für die Bilder gebraucht, die dort von dir zu sehen sind?

Björn Wirtz: Da diese Frage immer sehr viele Menschen stellen, die meine Bilder sehen und für die bessere Kontrolle habe ich mir angewöhnt mir zu jedem Bild die gebrauchte Zeit aufzuschreiben. Das kann ich auch nur jedem empfehlen, denn letztendlich kommt es nicht nur darauf an ein tolles Bild abzuliefern, sondern auch darauf dieses in einer bestimmten Zeit auf die Beine zu stellen. Um zu der eigentlichen Frage zurück zu kom-





men, im Durchschnitt brauche ich für die ausgearbeiteten Bilder so 10 bis 16 Stunden, wenn es sich um Speedpaintings oder schnelle Concepts handelt dauern die so 2-3 Stunden, wenn das Konzept vorher steht.

AR: Was würdest du 3D-Einsteigern empfehlen?

Björn Wirtz: Die meiner Meinung nach beste Empfehlung für Einsteiger sind CG Onlineforen. Dort findet sich ein un-

glaublicher Fundus an Wissen, und man lernt auch meist noch nette Leute kennen, die einem gerne weiterhelfen. Der Austausch mit Anderen ist ohnehin unverzichtbar und unbedingt anzuraten, da man so von den gegenseitigen Erfah-

rungen profitieren kann. Eine andere Lernmöglichkeit bieten die vielen Tutorial DVDs, die es mittlerweile gibt, in denen Profis ihr Wissen vermitteln. Wenn man nun professionell in das 3D Geschäft einsteigen möchte, vor allem im Film- und Animationsbereich, rate ich an eine Ausbildung an der German Film School oder einer anderen Filmakademie zu absolvieren. Schließlich ist noch der Blick über den 3D

Tellerrand wichtig, da man so z.B. gesammeltes Wissen im 2D oder auch Photographie Bereich wieder für seine 3D Arbeit nutzen kann.

AR: Danke dass du dir die Zeit für das Interview genommen hast. Wenn du unseren Lesern etwas mit auf den Weg geben möchtest, kannst du dies nun tun.

Björn Wirtz: Ich bedanke mich ebenfalls für das nette Interview und wünsche allen, dass sie ihr persönliches Ziel erreichen werden, das zu schaffen hängt nur von einem selbst ab, wenn man hart und engagiert genug dafür arbeitet und das liebt, was man tut, wird man es auch schaffen. Macht's gut!

Das Interview wurde von Zuzler per eMail geführt. Mehr über Björn Wirtz findet ihr auf seiner Homepage: www.derwolphertinger.de



OnyxTREE BROADLEAF

Ein Review von Sascha Hupe und Yoro

Das vorliegende Review ist ein wenig anders als man es gewohnt ist.

Zum einen, da es den Auftakt einer Kleinserie bestehend aus 5 Teilen ist, zum anderen aber, da ich mir für einen Großteil des Reviews Hilfe durch eine „prominente“ Gastschreiberin geholt habe: Yoro (www.yoronet.de/).

Die OnyxGARDEN Suite für Windows der Firma Onyx Computing, Inc aus Cambridge Massachusetts in den Vereinigten Staaten, www.onyxtree.com, bildet die Grundlage für die fünf Reviews (übrigens: Onyx Computing wurde bereits vor 15 Jahren von Dr. Bojana Bosanac and Pjer Zanchi gegründet).

Die Suite besteht aus den Einzelprogrammen OnyxBAMBOO, OnyxTREE BROADLEAF, OnyxTREE CONIFER, OnyxFLOWER und OnyxPALM und ist auch für den MAC erhältlich. Da es jeweils eigenständige Programme mit einem immensen Funktionsumfang sind, welche auch einzeln erworben werden können, habe ich mich entschlossen, für jedes der Programme ein eigenes Review zu veröffentlichen. Den Start macht in dieser Ausgabe OnyxTREE BROADLEAF. Die weiteren Programme folgen als jeweils selbständige Re-

views in den kommenden Ausgaben der AR.

Nun also zu dem Programm. OnyxTREE BROADLEAF ist prozeduraler Pflanzengenerator, speziell für das generieren von Laubbäumen jeglicher Art programmiert. Dadurch, dass Onyx für unterschiedliche Pflanzenarten unterschiedliche Programme zur Verfügung stellt, lässt sich ein immenser Grad an Realismus erreichen, da aufgrund der Spezialisierung auf eine Pflanzenart keine Kompromisse gemacht werden müssen. Das Interface ist übersichtlich und weitestgehend selbsterklärend. Die Vorgehensweise ist so simpel wie genial: Man erstellt seine Baum durch das verändern charakteristischer Merkmale die in der Realität das Aussehen eines Baumes ausmachen.

Damit man den tieferen Einstieg in die vielfältigen Funktionen findet, hilft einem das 109-Seitige Handbuch im PDF-Format (in Englisch).

Das Programm kommt mit einer Baumbibliothek, die die unglaublich Anzahl von 201 verschiedenen Pflanzen für den User bereit hält. Aufgeteilt in 6 Kategorien sind darunter rund 120 reale und naturgetreu nachgebildete Spezies. Auf der [Webseite des Herstellers](#) können dann noch einmal einige kostenlose Pflanzen heruntergeladen werden. Genial ist, das die Pflanzen, die im Broadleaf-Eigenen-Format vorliegen und so nur rund 2,5 kb je Pflanze beanspruchen, jeweils mit einem VorschauBild versehen sind, so dass man beim Öffnen im Programm immer einen Überblick

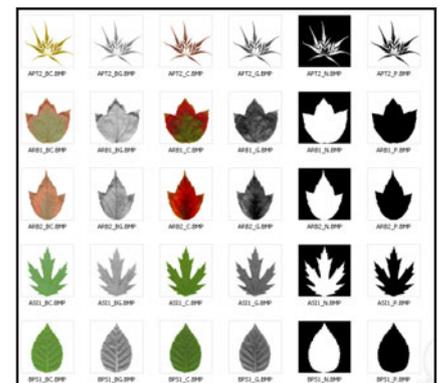


über die Pflanze bekommt, die man laden will.



Ein Export des generierten Baumes ist in die Formate 3DS, C4D, DXF, FAC, LWO, and OBJ möglich, so dass einem Import in nahezu jedes auf dem Markt erhältliche 3D-Programm nichts im Wege stehen dürfte. Man hat aber übrigens auch die Möglichkeit ein Bild des Baumes direkt aus OnyxTREE BROADLEAF heraus zu rendern – inklusive korrekter Beleuchtung und Schattenwurf.

Die mitgelieferte Blätter-Bibliothek enthält jeweils 6 Maps für 23 unterschiedliche Spezies. (Color, Bump und Alpha-Map, sowohl für die Vorder- als auch die Rückseite eines



Blattes). Zum Handling und einigen Besonderheiten von OnyxTREE BROADLEAF lasse ich nun Yoro zu Wort kommen:

„Wenn man beim Rendern ein leidenschaftlicher Pflanzenfreak ist wie ich, ist man ständig auf der Suche nach wirklich schöner Vegetation. Früher oder später stolpert man dann auch über die Produkte von Onyxtree. Ich hatte es mir lange überlegt, schließlich ist so ein Onyxtree-Modul nicht gerade billig, aber irgendwann wurde in den sauren Apfel gebissen und die Broadleaf-Version gekauft.

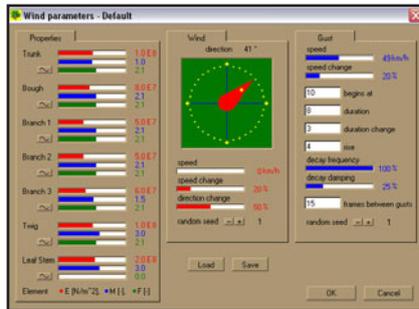
Bereut habe ich es nie, man bekommt wirklich eine ganze Menge in ausgezeichneter Qualität für sein Geld.

Das Handling ist so einfach wie effektiv: Man lädt sich einen Baum aus der umfangreichen Bibliothek und bearbeitet ihn nach eigenen Wünschen weiter. Eine lange Einarbeitung ist nicht notwendig, die ganzen Schieberegler sind quasi selbsterklärend und man hat sehr schnell heraus, welcher sich wie auswirkt.



Es macht auch Spaß, einfach damit herumzuspielen und zu sehen, was zum Schluß wohl herauskommt. Auf diese Weise bekommt man schon nach ein paar Minuten annehmbare Ergebnisse, also nichts mit Anfänger-Frust! Ich war jedenfalls sehr erleichtert, dass es nichts mit der (für mich) kryptischen Benutzeroberfläche

von XFrog gemeinsam hat! Sehr zu schätzen gelernt habe ich auch die Säge-Funktion, mit der man unerwünschte Äste einfach absägen kann. Wer es stürmisch mag, kann die Windfunktion nutzen (hab ich noch nie gemacht) und seinen Bäumen einen ‚Wuthering-Heights-Touch‘ verpassen.



Bei der Baumerstellung sollte man sich schon mal überlegen, ob es ein Ahorn, eine Eiche eine Buche oder sonst was werden soll, und danach die ungefähre Blattform und -Größe aussuchen. Texturiert wird zwar erst später im Endprogramm, aber diese erste Auswahl wirkt sich dann später auf das Laub aus.

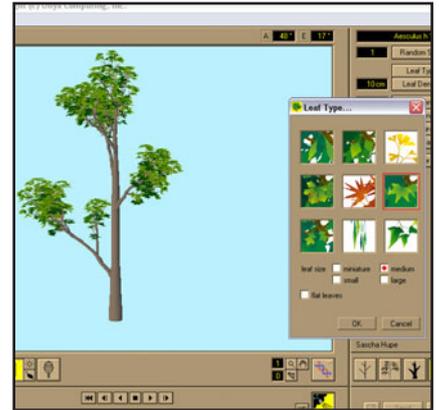
Was ich wirklich vermisse, ist eine Option, mit der man schöne, knorrige Wurzeln gestalten kann, aber die hat leider kein Baumgenerator. Nicht so toll (obwohl es nachvollziehbar ist) finde ich auch die Auflage, dass man seine selbsterstellten Bäume nicht verkaufen darf.

Die Exportfunktion in die gängigsten Formate ist OK, man bekommt seine Bäume dann ohne Zicken oder sonstige Probleme in Bryce hinein.



Überhaupt läuft Onyxtree bei mir absolut stabil, ich habe

noch nicht einen Absturz zu verbuchen.



Richtig Spaß macht dann das Texturieren, denn die Broadleaf-Version bringt auch eine riesige, fotorealistische Blätterbibliothek mit dazugehörigen Bump- und Transmaps mit.

Onyxtree-Bäume können sich sehen lassen, auch bei Close-Ups sehen die Blätter noch wie Blätter und nicht wie grüne Plastikquadrate aus. Einzig die Sachen von XFrog wirken meiner Meinung nach noch natürlicher.

Die Kehrseite der Medaille schlägt sich natürlich in den Renderzeiten nieder, ich empfehle ein Minimum von einem GB RAM – und selbst damit kann es schon mal ne ganze Weile dauern, bis so ein Baum dann fix und fertig gerendert ist.

Mein Fazit: Für Leute, die viel mit Bäumen rendern, die mit XFrog nicht zurechtkommen (oder denen es zu teuer ist) und deren Ansprüchen die Brycebäume nicht genügen, ist die Anschaffung der Broadleaf-Version von Onyxtree empfehlenswert. Auch für Cinema fährt man sicher nicht schlecht damit, zumindest solange man noch keine eigenen Bäume modeln kann. Nur Vue-ler mit ihrem tollen Pflanzenlabor brauchen Onyxtree wahrscheinlich nicht ganz so dringend; auch die Vue-Bäume, die man einzeln dazukaufen kann, sind allemal

besser als das, was für Bryce so angeboten wird.“

Soweit eine „Poweruserin“ von OnyxTREE BROADLEAF über das Programm. Dem Gesagten kann ich mich nach eigenen Tests ruhigen Gewissens anschließen.

OnyxTREE BROADLEAF kostet US\$ 195.00 und ist auch in der OnyxGARDEN Suite für US\$ 495.00 enthalten. Bezogen werden kann das Programm unter anderem über den [Shop auf der Herstellerseite](#). Eine Studentenzulassung

ist verfügbar. Eine Demo gibt es nicht, jedoch finden sich auf der Herstellerseite [weitere Informationen zu dem Programm](#) sowie ein Galerie.

Fazit: Genial Einfach – einfach genial. OnyxTREE BROADLEAF ist meiner Meinung nach DAS Programm für jeden, der Laubbäume zur Bereicherung seiner Bilder benötigt und den Aufwand zur Erzeugung so gering wie möglich halten möchte. Sei es zur Architekturvisualisierung oder im künstlerischen Segment. Die Qualität der Bäume ist so gut, dass auch der Baum selbst der Star seines Bildes sein kann.

Die Spitzenwertung von 10 verpasst das Programm nur aufgrund der Einschränkung der nicht erlaubten Weitergabe der mit dem Generator erzeugten Pflanzen.

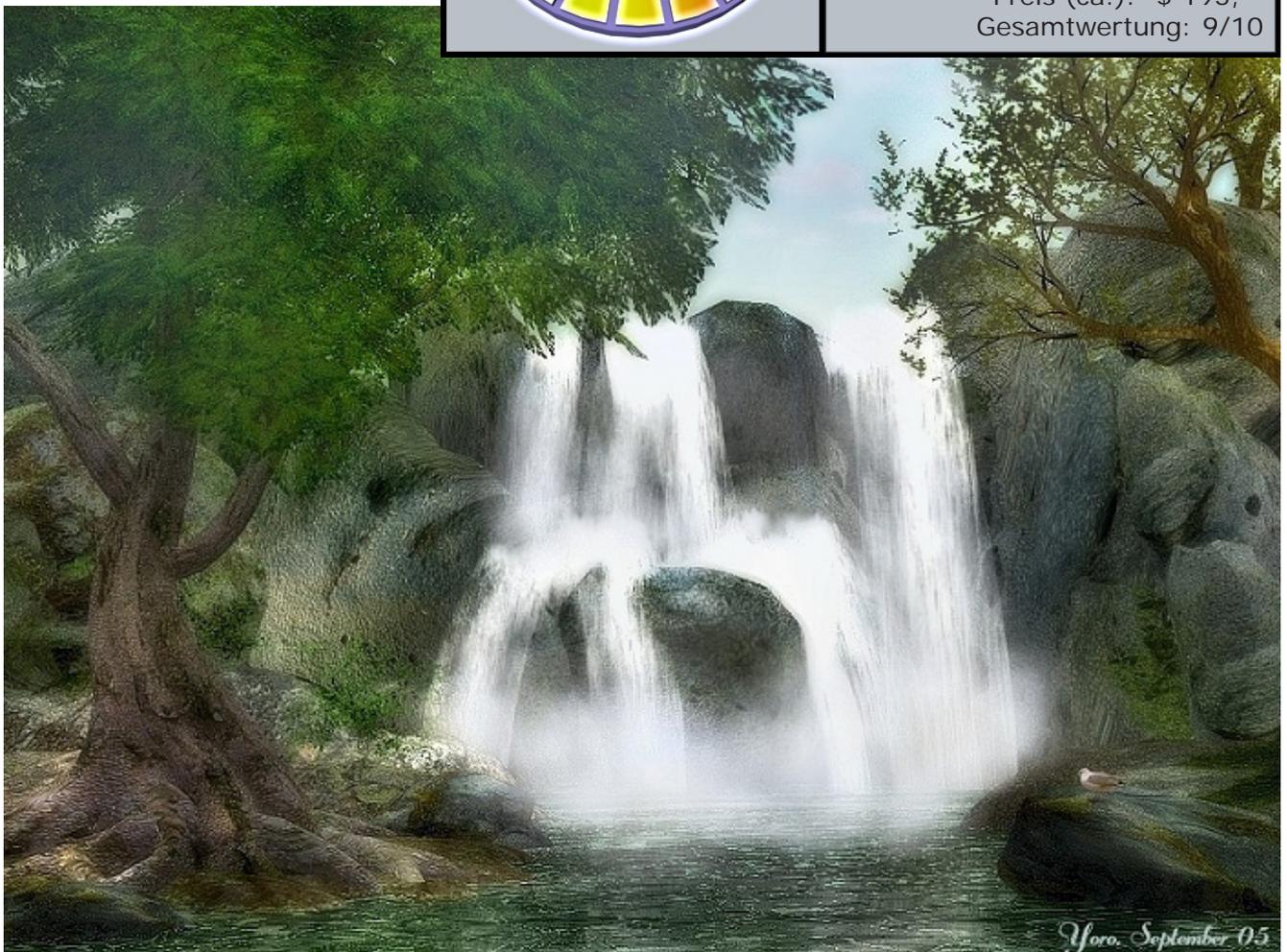
[DJB]



OnyxTREE BROADLEAF

www.onyxtree.com

Kategorie: 3D Programm
Preis (ca.): \$ 195,--
Gesamtwertung: 9/10



Texturerstellung mit Cinema4D

Ein Tutorial von Janne Hellmann

Das nachfolgende Tutorial für Cinema 4D wurde freundlicher Weise zur Verfügung gestellt von Janne Hellmann (www.b-w-design.de). Es mag dem einen oder anderen Leser bekannt vorkommen, aber allen, die es noch nicht kennen wünsche ich Viel Spaß beim Nacharbeiten!

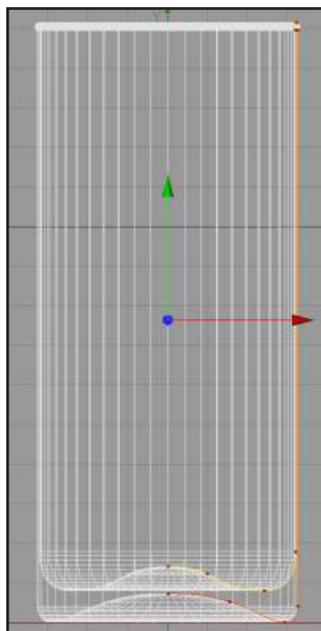
[DJB]

Wenn man im 3D-Bereich Bilder erstellt, kommt man meistens nicht um den Gebrauch von Bitmaptexturen herum. Das Internet ist da eine ganz hervorragende Quelle für Texturen verschiedenster Art. Es gibt unzählige Seiten deren Angebot sich über Wolken, Holz, Metall, Stein, Stoffe usw. erstreckt. Teilweise sogar zum freien Download. Dann gibt es auch noch Anbieter, wie z.B. Dosch-Design, die ganze CDs mit Texturen von beeindruckender Qualität anbieten. Schwierig wird das Ganze jedoch wenn man ein Bild machen möchte, bei dem man nicht unbedingt weit verbreitete Texturen braucht. Es scheint fast unmöglich zu sein eine Bitmaptextur von solch einem Cola-Glas zu bekommen, wie sie es auf dem Bild sehen. Sollte man jedoch in der glücklichen Lage sein und doch eines gefunden haben, dann lässt die Qualität meist zu wünschen übrig und ist somit unbrauchbar. Da ich mich nun vor einiger Zeit in dieser Situation befand, schien es für mich die beste Lösung zu sein, mir diese Textur selber zu erstellen. Da ich leider nicht im Besitz eines professionellen Bildbearbeitungsprogramms bin, was auch mit Splines arbeitet, musste ich einen anderen Weg gehen. Ich entschied

mich Cinema4D für diesen Zweck einzusetzen.

Am Anfang ist das Glas

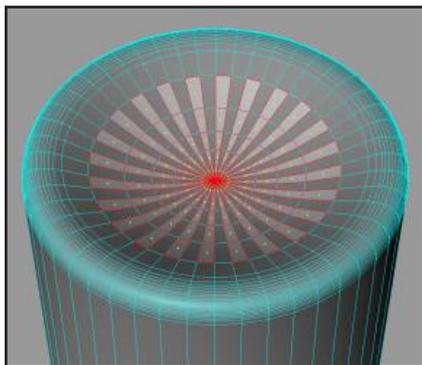
Natürlich beginnt man als Erstes mit dem Modellieren der einzelnen Objekte. Da mit Sicherheit jeder von uns schon einmal ein Glas erstellt hat, werde ich diesen Teil nur grob umreißen. Erstellen Sie also zunächst ein Bézier-Spline welches der Kontur eines Glases, im Querschnitt, entspricht. Dieses Spline ordnen Sie nun einem Lathe-Nurbs-Objekt unter. In den Objekt-Eigenschaften, des Lathe-Nurbs, stellen Sie eine Unterteilung von 48 ein. Welchem Zweck diese Hohe Unterteilung dient, werde ich gleich noch näher erläutern. Nachdem das erledigt ist, selektieren Sie im Objekt-Manager das Lathe-Nurbs, falls dieses noch nicht selektiert sein sollte. Drücken Sie nun die [C]-Taste, was zur Folge hat das eben selektierte Objekt zu einem Grundobjekt konvertiert wird. Dadurch haben wir nun die Möglichkeit die Punkte und Polygone unseres Glases zu bearbeiten.



Die Riffelung

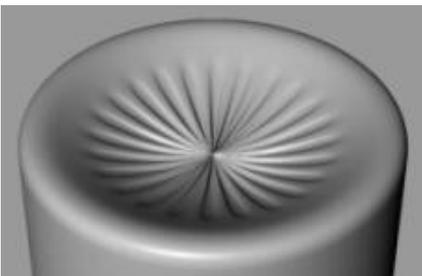
Solch ein Cola-Glas hat auf der Unterseite meistens eine Art Riffelung im Boden, die das Objekt später um einiges interessanter wirken lässt. Wechseln wir nun in die 3D-Ansicht. Am schnellsten gelangen Sie dorthin, wenn sie die [F1]-Taste drücken. Drehen Sie nun die Ansicht so, dass Sie unser Glas von unten betrachten können. Als nächstes schalten wir den Polygone-Bearbeiten-Modus ein, und wählen das Live-Selektions-Werkzeug aus. Achten Sie hierbei bitte darauf das in den Werkzeugeinstellungen das Kontrollkästchen [Nur sichtbare Elemente selektieren] angewählt ist. Nun selektieren wir jede zweite Polygonreihe. Jede einzelne Polygonreihe hat ungefähr die Form eines Pfeils oder einer Spitze. Achten Sie bitte darauf das Sie bei der Selektion die Polygone bis zur Mitte des Glases auswählen, und zum Rand hin ruhig ein paar Reihen Platz lassen. Würden wir die Polygone nicht bis zur Mitte auswählen, so würde es zu unschönen Verformungen im weiteren Verlauf kommen. Würden wir unsere einzelnen Polygonrei-

hen bis direkt an den Rand unseres Glases auswählen, so würde die Riffelung viel zu weit aus dem Glas herausragen. Da wir vorhin die Unterteilung des Lathe-Nurbs auf 48 gesetzt haben, werden wir jetzt dafür mit einer schönen feinen Riffelung, wie sie bei solchen Gläsern zu finden ist, belohnt. Aber noch ist es nicht so weit. :-)



Wenn die Selektion so aussieht wie auf der Abbildung, können wir nun das Extrudieren-Werkzeug auswählen, und bei gedrückter linker Maustaste, die Maus vorsichtig nach rechts bewegen. Wie tief Sie extrudieren ist hier Gefühlssache, da ich Ihnen leider keine genauen Maßangaben machen kann. Es wird ja sehr wahrscheinlich sein das Sie andere Maße haben als ich. Aber so eine Riffelung ist relativ flach. Nachdem wir nun extrudiert haben, wollen wir unsere, immer noch aktive Selektion, in der X- und Z-Achse etwas kleiner skalieren.

Durch dieses Skalieren erhalten die Spitzen der Riffelung einen schönen weichen Übergang zum Glas. Was uns jetzt noch zu tun bleibt ist lediglich das Glas einem Hypernurbs-Objekt unterzuordnen. Jetzt sollte der Boden unseres Gla-



ses ungefähr so aussehen, wie auf der vorhergehenden Abbildung.

Die Textur

Erstellen wir eine neue Szene. Jetzt sollten wir wieder mit der [F1]-Taste in die 3D-Ansicht wechseln, falls wir uns dort nicht schon befinden. Dort stellen wir die Ansicht von der >Zentralperspektive< auf >Oben< um. Das wichtig, damit wir später beim Rendern im Bildmanager sozusagen in der Draufsicht, also völlig verzerrungsfrei, rendern können. Im nächsten Schritt suchen wir uns erst mal eine gute Vorlage für den Coca-Cola-Schriftzug.

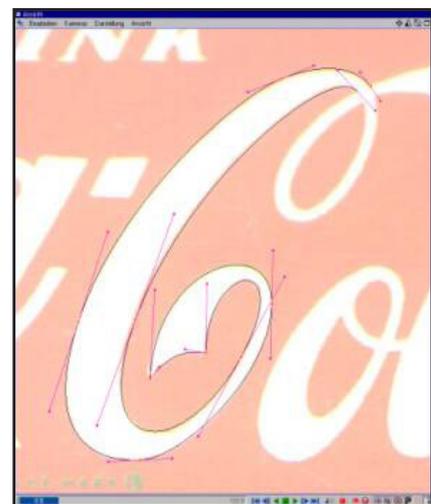


Falls das Internet keine angemessene Vorlage liefern sollte, kann man sich natürlich auch einfach ein Flaschenetikett einscannen. Wenn man dann eine geeignete Vorlage gefunden hat lädt man dieses Bild über die Ansichtsvoreinstellung in den Hintergrund der 3D-Ansicht. Wichtig zu beachten ist hierbei nur noch das man die Breite und die Höhe des Hintergrundbildes eingibt, da es ansonsten zu Verzerrungen kommen könnte.



Sobald das erledigt ist kann es schon mit der eigentlichen Arbeit los gehen. Dazu werden wir einfach mittels eines Bézier-Spline die Kontur des

Cola-Schriftzuges nachzeichnen. Ein kleinen Tipp den ich hierbei geben kann, ist wenig Punkte zu setzen. Denn je mehr Punkte wir setzen, umso mehr Dellen könnten entstehen. Wenn man sich einfach vor Augen hält das ein Standart Polygonkreis in Cinema lediglich aus 4 Punkten besteht, denke ich ist man auf dem richtigen Weg. Für den ersten Teil vom Cola-C habe ich nur 10 Punkte gesetzt. Nachdem wir den gesamten Schriftzug als Spline umgesetzt haben, legen wir zwei einfache Text-Splines an. Einen mit dem Text „Drink“, und einen weiteren mit einem beliebigen Text. Ich habe hierfür Bad-Weather-Design gewählt. Jetzt werden wir jedes einzelne Spline einem eigenem Extrude-Nurbs unterordnen und in Y-Richtung extrudieren lassen. Als nächstes werden wir erst mal ein paar Würfel erstellen.



Der Aufbau der Szene wird im Prinzip schichtweise aufgebaut werden. Auf diesem Bild sehen wir die fertige Szene in einer perspektivischen Ansicht. Ich denke hier erkennt man besten den Aufbau. Anfängen werden wir mit einem schwarzen Würfel, der auch gleichzeitig die gesamte Größe der Textur darstellt. Darüber wird ein weiterer, roter, Würfel gelegt. Dann folgen noch einige grüne, und ein grauer Würfel. Grau habe ich gewählt, weil

wir später noch eine Alphamap erstellen werden, und so sind wir schon mal farblich im selben Bereich. Die Größen und Abstände der einzelnen Würfel habe ich so gewählt das, von oben gesehen, überall gleichmäßig breite schwarze Linien entstehen. Jetzt bleibt auch schon nicht mehr viel zu tun, damit wir unsere Textur fertig stellen können. Machen wir weiter mit der schwarzen Umrandung des Cola-Schriftzuges. Dazu kopieren wir lediglich das Spline des Schriftzuges, und ordnen es einem Sweep-Nurbs unter. Dann gesellen wir zu dem Schriftzug noch ein Kreisspline. Bei dem Kreisspline ist darauf zu achten das er in der XY-Ebene ausgerichtet ist, damit wir sozusagen eine Röhre erstellen. Ansonsten würde aus der Röhre eine flache, breite Linie werden. Es bleiben nur noch die schmalen schwarzen Linien. Diese erzeugen wir ähnlich wie die eben erstellte Umrandung. Dazu erzeugen wir ganz simple B-Splines, die lediglich aus 2 Punkten bestehen. Diese B-Splines ordnen wir wieder zusammen mit einem Kreisspline einem Sweep-Nurbs unter.



Die Materialien

Die Materialien sind sehr simpel gehalten, da wir ja lediglich eine Farbe benötigen und keinerlei Schattierungen. Die Schattierungen sollen schließlich erst später auf dem end-

gültigen Objekt entstehen. Also, Erzeugen wir ein neues Material und deaktivieren die Farbe und das Glanzlicht. Dann wählen wir Leuchten an und stellen dort Cola-mäßiges Rot ein. Auf die selbe Art und Weise erstellen wir noch ein weißes, ein grünes, ein schwarzes und ein graues Material. Die Zuordnung der einzelnen Materialien dürfte klar sein.

Das Rendering

Welche Auflösung stellen wir nun ein? Das ist eigentlich sehr einfach. Dazu wählen wir im Objektmanager den schwarzen Würfel aus und übernehmen einfach dessen Maße. Bei mir sind das z.B. 456 x 207. Also trage ich auch genau diese Werte für die Auflösung ein.

Danach brauchen wir lediglich einmal auf die [H]-Taste zu drücken, um die gesamte Szene in der Ansicht zu zentrieren. Vermutlich werden Sie jetzt nach einem Proberendering, genau so wie ich, feststellen das wir noch rings um unsere Textur einen grauen Rahmen haben. Jetzt ist ein wenig Probieren angesagt. Bei gedrückter [1]-Taste klicken wir mit der rechten Maustaste in die Ansicht und ziehen die Maus nach rechts, wodurch wir in die Szene reinzoomen. Nach ein zwei weiteren Proberenderings sollte das dann auch behoben sein. Übrigens, die untere Textur auf dem Glas ist auf die selbe Weise entstanden.

Da wir diesen ganzen Aufwand der Texturerstellung betrieben haben um eine bestmögliche Qualität zu erreichen sollten wir wenigstens die Auflösung noch in die 3000er Gegend hochschrauben. Da sämtliche Objekte aus Splines oder simplen Quadern bestehen erreichen wir so eine absolut perfekte Qualität. Selbst eine Auflösung von 16000 x 16000 Pixeln wäre so möglich, und das ohne Qualitätseinbußen.

Die Alphamap

Auf dem fertigen Glas soll später das graue Quadrat vollständig transparent sein. Lediglich die Schrift, in meinem Fall, Bad-Weather-Design, soll weiß sein. Also muss eine Alphamap her.

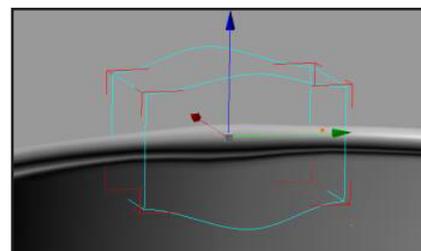
Ich habe mich dazu entschlossen dem grauen Würfel das schwarze Material zu zuweisen, und sämtlichen anderen Objekten das weiße Material. Einmal gerendert, und schon ist die Alphamap fertig.

Die restliche Szene

Auf die restliche Szene werde ich nur noch grob eingehen, da das hier sonst den Rahmen sprengen würde. Unsere eben erstellte Textur muss nun nur noch mittel Zylindermapping auf unser Glas Projektziert werden. Da unsere Textur nur das Halbe Glas umschließt, müssen wir sie gleich zwei mal draufmappen.

Jetzt kommt noch eine Kleinigkeit, die man nicht auf Anhieb sieht, die aber eine solches Bild eventuell abrunden kann. Fast alle Gläser haben oben am Rand so eine kleine Beule. Vermutlich stammt die von der Produktion. Diese kleine Beule erstellen wir ganz einfach mit einem Bulge-Deformations-Objekt.

Ich habe 35% Stärke, und die Option Rundung eingestellt. Die Option Rundung sorgt dafür das die Krümmung sanft ausläuft.



Beim Material vom Glas habe ich mich für einen SLA-Shader entschieden da man dort einige zusätzliche Einstellmöglichkeiten hat, und somit das Material exakter steuern kann. Der Bierdeckel ist ein ganz normaler Zylinder mit

einer ganz leichten Rundung. Die Textur hierfür habe ich eingescannt. Der Cola-Schriftzug auf dem Boden besteht aus dem Spline, das wir vorhin erstellt haben. Ich habe lediglich in ein Loft-Nurbs-Objekt gelegt. Weil nur dieses eine Spline im Loft-Nurbs liegt wird es einfach geschlossen, also im Prinzip mit einer Art Haut überzogen.

Die Tropfen auf dem Glas sind mit Hilfe von ThinkingPartikles entstanden. Da ich zur Zeit leider noch keine Ahnung von TP habe, habe ich auf eine Beispielszene zurückgegriffen die ich auf der Seite Peranders.com gefunden habe. Die Eiswürfel sind etwas deformierte und Hypergenurbste Würfel. Die Cola habe ich aus unserem Glas-Spline gemacht.

Dazu habe ich das Spline kopiert und die Punkte die sich innerhalb des Glases befinden übernommen, um ganz exakt die Form des Glases zu erhalten. Das gesamte Spline habe ich um ca.0,01 Einheiten kleiner skaliert. Das muss sein, da es sonst zu Darstellungsfehlern kommen kann. Würde man das nicht machen, würde die innenwand ganz exakt auf der selben Position liegen wie die „Außenseite“ der Cola. Das Material der Cola habe ich mit Translucent Pro V1.2 erstellt.



Wie schreibe ich einen Artikel für die ActiveRendering?

Monat für Monat flattern mehrere Tutorials und andere Artikel in das Postfach der Redaktion, die selbstverständlich alle ins Magazin wollen (und sollen). Doch hierbei wird es den Layoutern nicht immer leicht gemacht, denn die Artikel liegen nicht immer in einem layoutfreundlichen Format vor. Dieser kleine Beitrag soll zeigen, welche Fehler beim Schreiben eines Artikels für die Active-Rendering vermieden werden sollten.

Zuerst sollte man den Text im .doc (Word 97-2003), .docx (Word 2007), .txt (Standard-Textdatei) oder als .rtf (Rich Text Format) verfassen. Völlig ungeeignet sind Dateiformate wie .pdf von Adobe oder exotische Formate, die vielleicht auf dem eigenen Rechner laufen, aber sonst nirgends.

Als nächstes die Textformatierungen, sie sollten nur dann vorgenommen werden, wo unbedingt nötig. Dabei beschränkt man sich auf **Fett**, *Kursiv* und Unterstrichen. Bitte keine Spielereien in Schriftart, -farbe oder -größe. Die Standardschriftart für Beiträge ist Verdana, Schriftgröße 10.

Nachdem wir nun unseren Text geschrieben haben, geht es an die Bilder. Diese sollten im .jpg, .gif, .png oder .psd-Format vorliegen. Das Format .jpg wird meist für Bilder mit hoher Farbzahl verwendet, wohingegen .gif für Logos u.ä. verwendet wird. Die Bilder sollten nach Möglichkeit im Verhältnis 4:3 und ohne Kompression (gilt besonders für JPG) gespeichert werden, das garantiert, dass das Bild so ins Magazin kommt, wie vom Autor gewollt. Bei sehr hohen Bildern muss oftmals beschnitten werden, damit nicht 2/3 der Seite von einem Bild bedeckt sind. Die Bilder sollten zudem nur das Wichtigste zeigen, da sie im Magazin kleiner dargestellt werden, als sie womöglich sind.

Die Bilder werden einzeln abgespeichert, im Text wird lediglich ein Verweis auf das Bild erstellt, z.B. Fig. 001. Die Datei, die hierbei dann eingefügt wird, lautet dann beispielsweise 001.jpg.

Wenn gewünscht ist, dass eine Datei (oder mehrere) in den Bonusdownload kommt, muss dies in der eMail ausdrücklich geschrieben stehen. Die Screenshots bei Tutorials kom-

men in der Regel immer in der vollen Auflösung in die Bonus-Downloads, so dass der Leser auch Details erkennen kann. Der Text sollte fehlerfrei, neutral und in ganzen Sätzen geschrieben sein. Das Layout wird Texte nur in Ausnahmefällen korrigieren und auf keinen Fall noch Stichpunkte der Autoren in ganze Sätze verwandeln.

Zu guter Letzt wird der Text in einen Ordner kopiert, ein Unterordner namens „Bonus“ erstellt, hier werden alle Dateien hineinkopiert, die in den Bonusdownload sollen. Ein weiterer Ordner namens „Bilder“ ist für die im Artikel verwendeten Bilder zuständig. Diese Ordnerstruktur wird nun in ein .zip oder .rar Archiv gepackt und an redaktion@activerendering.de geschickt. Dann sollte einer Veröffentlichung des Artikels nichts mehr im Wege stehen.

Dieser Beitrag ist als BITTE an Alle, die einen Artikel einsenden wollen zu verstehen. Wenn Ihr euch diese kleinen Richtlinien haltet, macht Ihr den Layoutern das Leben sehr viel Einfacher! Danke.

[ZUZ]



und



werden gehostet von:

framecom.net



Warum nicht auch...

DEINE Bilder
auf DEINER Homepage
bei DEINEM neuen Webhoster:

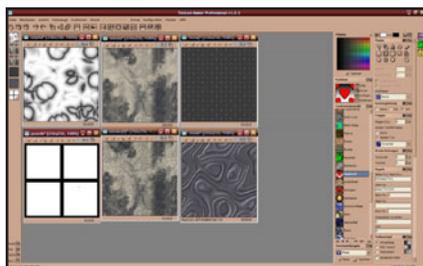
www.framecom.net

Texture Maker 3.0.3 Professional

Ein Review von Lutz Lehmann

Wer Texturen benötigt kann aus einer großen Zahl an Sammlungen mit unterschiedlichen Qualitäten wählen. Er kann Freeware benutzen oder eine Menge Geld für gutes oder schlechtes Material bezahlen. Meist ist aber genau das was man sucht nicht zu finden. Die Alternative wäre seine Texturen selbst zu erstellen.

Aus der Vielzahl an Texturgeneratoren möchte ich euch den Texture Maker des Deutschen Herstellers Reichert Software Engineering (www.texturemaker.com) vorstellen. Mit ihm kann man nicht nur auf mathematischen Wege Strukturen erzeugen er bietet auch umfangreiche Bildbearbeitungsmöglichkeiten. Fotos können in nahtlose Texturen umgewandelt werden. Texturen können miteinander kombiniert und mit den verschiedensten Tools verrechnet werden, so dass Neue entstehen.



Die Unterstützung von Grafiktablets ermöglicht eine komfortable Umgebung um Texturen selbst zu zeichnen oder mit der Hand den letzten Schliff zu geben. Das immer auch nahtlos. Werkzeuge wie Pinsel, Kloner und Radierer unterstützen den Künstler dabei. Zudem bietet die Professionelle Version eine Anbindung an Photoshop. Getestet wurde die Version 3.03. Derzeit ist die Version 3.1 in der Beta-

testphase.

Nach dem Start erwartet den User eine aufgeräumte, frei konfigurierbare Oberfläche. Es kann zwischen einer deutschen und englischen Oberfläche gewählt werden. Mitgeliefert wird ein umfangreiches Hilffsystem, dies allerdings nur in englischer Sprache. Doch sind Text und Tutorien durchgängig einfach gehalten und gut bebildert, so dass man auch mit wenigen Englischkenntnissen klar kommt. Zu dem kann man im Internet eine Reihe deutschsprachiger Tutorien finden.

Es fällt schwer einen umfassenden Überblick über die Vielzahl von Funktionen des Texture Maker zu bringen. Es sind einfach zu viele. Deshalb nur eine kleine Aufzählung. Meist benutzte Funktion ist bestimmt der Generator. Mit ihm können Strukturen wie z.B. Adern, Mauersteine, Beulen Drähte, Fliesen, Felsstrukturen, Holz, Kratzer, Sternfelder, Wasser, Wolken und viele mehr erzeugt werden. Nicht zu vergessen die immer wieder beliebten Raumschiffhüllen, Platten usw. Nahtlose Texturen fürs Web sind überhaupt kein Problem. Mit Filtern, Beleuchtung, Umformen, können die Texturen verändert werden. Viele Funktionen lassen sich animieren. Photoshop kompatible Plugins lassen sich auch verwenden, dann muss logischerweise auf die Nahtlosigkeit verzichtet werden. Außerdem werden eine große Anzahl fertiger Scripte mitgeliefert mit denen schnell Ergebnisse erzielt werden. Die Möglichkeit, die Funktionen über Scripte zu steuern, ist

eine großes Plus des Texturgenerators.

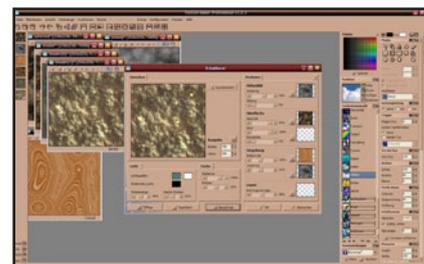


Die Pinselfunktion bietet in Verbindung mit einem Grafiktablett Funktionen wie Klonen, Meißeln und Strukturieren. Eine Vielfalt an Pinselformen lässt keine Wünsche offen. Zu dem lassen sich eigene Pinsel einbinden. In diesem Beispiel wurden mit dem Aufklebertool (Sticker) kleine Bildelemente auf die Textur gemalt.



Neben den Generatoren, Filtern und Funktionen bringt das Programm Werkzeuge mit um Texturen miteinander zu mischen oder aus Fotos zu extrahieren.

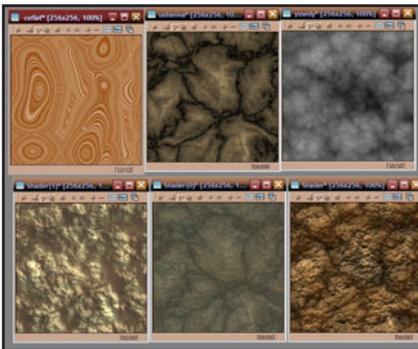
Der Multitexturmischer ermöglicht das Verrechnen von Texturen untereinander. So entstehen immer neue Strukturen auf Basis vorhandener. Mit dem Schattierer (eine unglücklich gewählte Übersetzung für den Advanced



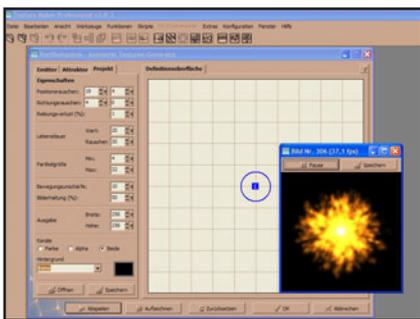
Shader) können Texturen mit Beleuchtungsfunktionen verrechnet werden um so glänzende oder reflektierende Materialien zu simulieren.

Nur allein mit den Änderungen an den entsprechenden Werten können in diesem Tool eine Unmenge an Texturen erzeugt werden.

In diesem Beispielbild wurde die untere Reihe von Texturen allein aus der Kombination der Texturen in der oberen Reihe erzeugt.



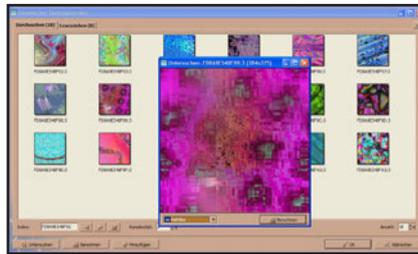
Der Texture Maker bringt ein eigenes Partikelsystem mit. Ein Tool mit dem animierte Texturen erzeugt werden können. So ist es ein Leichtes einen Wasserfall, Regen oder Schnee zu erzeugen. Aber auch Flammen, Feuer und Explosionen sind kein Problem.



Dabei lassen sich sowohl einzelne Bilder erstellen, als auch Animationen im AVI-Format ausgeben. Die animierten Texturen können so berechnet werden, dass eine endlos ablaufende Schleife entsteht.

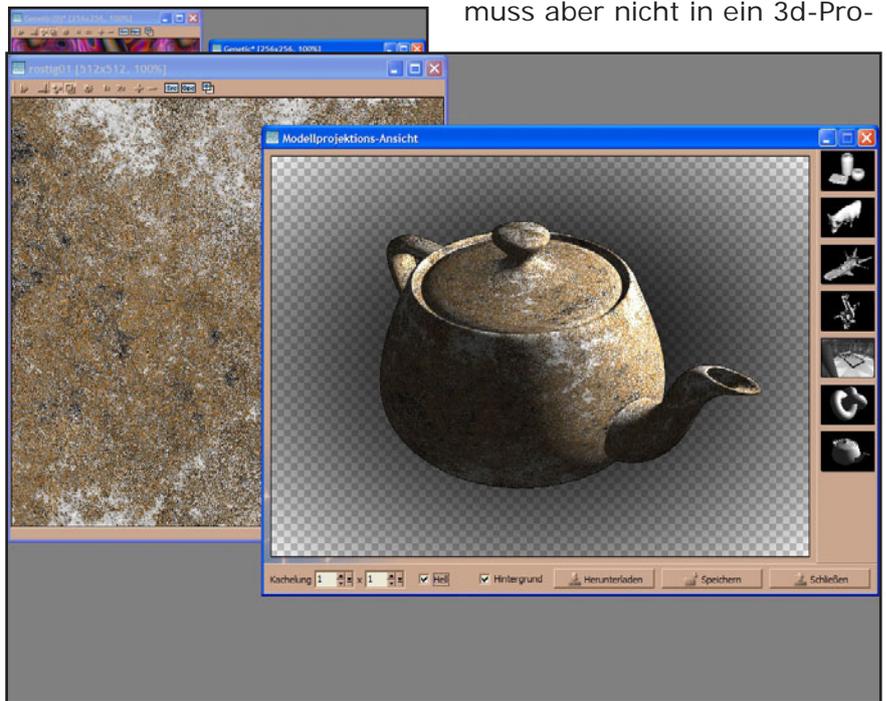
Mit dem Genetischen Texturgenerator kann eine unendliche Anzahl an Texturen erzeugt werden. Dabei wer-

den komplexe Berechnungen durchgeführt die eine vorsichtige Abstimmung der Parameter erfordern um seinen Rechner nicht in die Knie zu zwingen.



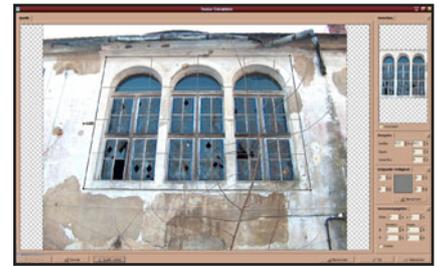
Nun kann über den Nutzen dieser zufällig erzeugten Strukturen gestritten werden, weiterbearbeitet können sie aber Grundlage für gefällige Texturen sein.

Bild08 zeigt das Beispiel einer solchen veränderten Textur.



Wer Wert auf Fotorealismus legt und sein Texturen selbst fotografiert, kann seine Bilder im Programm weiterverarbeiten. Auch hier helfen die unterschiedlichsten Tools.

Mit dem Werkzeug Extraktion lassen sich Teile aus Fotos herauschneiden und perspektivisch anpassen. Automatisch werden Verzerrungen entfernt. In der nächsten Spalte seht ihr das Ergebnis.



Wenn man eine Textur erzeugt hat, so möchte man natürlich auch deren Wirkung und Aussehen überprüfen. Dazu muss aber nicht in ein 3d-Pro-

gramm gewechselt werden. Texture Maker bietet auch hier die Möglichkeit seine Texturen am Objekt zu überprüfen. Hier gibt es auch wieder mehrere Möglichkeiten. Texturen können auf verschiedene Modelle gerendert werden.

Texture Maker enthält auch einen kleinen Landschaftsgenerator. Ähnlich wie in Terragen lassen sich mit der First Day Engine II Heightmaps und

Felsstrukturen gleich in Aktion überprüfen. Das Werkzeug erzeugt, wenn auch etwas langsam, recht ansehnliche Bilder und ist leicht zu bedienen.

Fazit:

Der Texture Maker bietet mit seinen zahlreichen Funktionen und Tools dem Texturkünstler eine fast unendliche Vielfalt zur Texturerzeugung. Durch die große Menge an fertigen Scripten und Voreinstellungen sind schnelle Ergebnisse möglich.

Es ist klar, dass ein Programm mit einer solchen Funktionalität nicht umsonst zu haben ist. Die Basisversion kostet 29.95€, die professionelle Version ist für 99.95€ zu haben. Es gibt auch noch eine Advanced- und eine Enterpriseversion die sich meist in den speicherbaren Texturgrößen unterscheiden. Das Programm, eine Freewareversion und wei-

tere Informationen findet ihr unter www.Texturemaker.com.

[SPX]

Anm. von DJB: Der von Spreenix gewonnene und in diesem Review geschilderte Eindruck kann von mir nach eigenen Tests mit dem Textur Maker nur unterstrichen werden! Das Tool erhält zu Recht eine Empfehlung der Redaktion! Im Bonus-Download zu dieser Ausgabe der Active Rendering befinden sich übrigens einige

Texturen, die von Spreenix mit dem Texture Maker erzeugt wurden.



Texture Maker 3.0.3

www.texturemaker.com

Kategorie: 2D Programme
Preis (ca.): ab 29,95 EUR
Gesamtwertung: 9,5/10

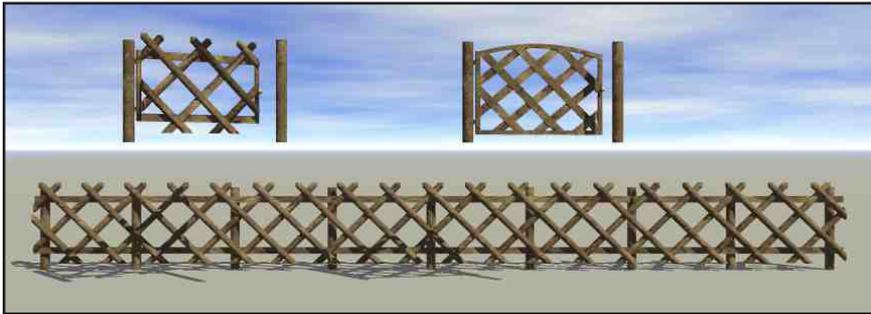


Download-Tipps

Gut und günstig, die besten Schnäppchen aus der Bryce-Board Datenbank

Passend zum Ivy Generator im Download des Monats, gibt es hier Pflanzen, Gartengeräte und alles was dazugehört, zum Download.

Mathias hat einen Jägerzaun erstellt, die Türen können beliebig geöffnet und geschlossen werden. Der Download kostet 5 Bryce-Bottys und hat knapp 1 Megabyte. Die Datei liegt als .br5 vor, Mathias kann den Zaun auf Wunsch jedoch auch als .3ds bereitstellen.



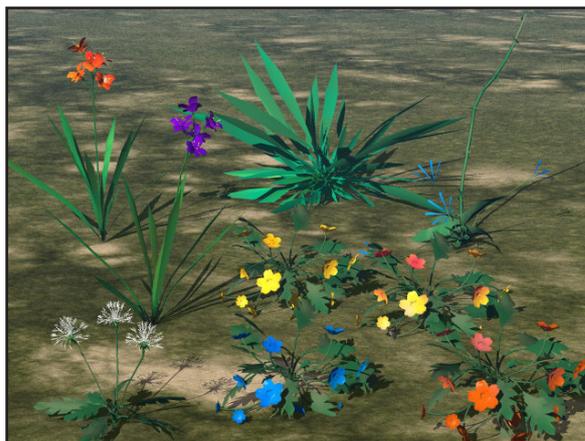
[Der Downloadlink \(Klick\)](#)



Delas Landhaus kostet schlappe 15 BBs und ist sehr detailliert erstellt worden. Der Download beträgt 8,25 Megabytes, die Datei ist im .obp-Format.

[Der Downloadlink \(Klick\)](#)

Maxime hat einige Blümchen ins .obp-Format übertragen, die Kosten für die 4,48 MB betragen 5 Bottys.



[Der Downloadlink \(Klick\)](#)

[ZUZ]

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

werbung@activerendering.de

Zielgerichtete
Werbung,
preiswert in
der AR!

Active
Rendering

Seil mit Cinema4D erstellen

Ein Tutorial von Janne Hellmann



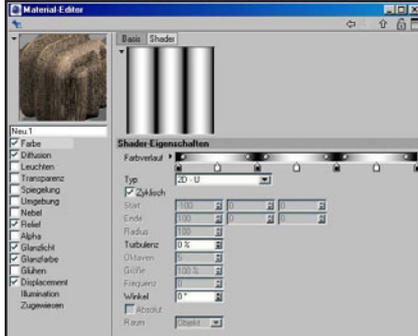
Das nachfolgende Tutorial für Cinema 4D wurde freundlicher Weise zur Verfügung gestellt von Janne Hellmann (www.b-w-design.de). Es mag dem einen oder anderen Leser bekannt vorkommen, aber allen, die es noch nicht kennen wünsche ich Viel Spaß beim Nacharbeiten!
Gezeigt wird ein möglicher Weg, wie man ein Seil mit Cinema4D erstellen kann.

[DJB]

Das Material

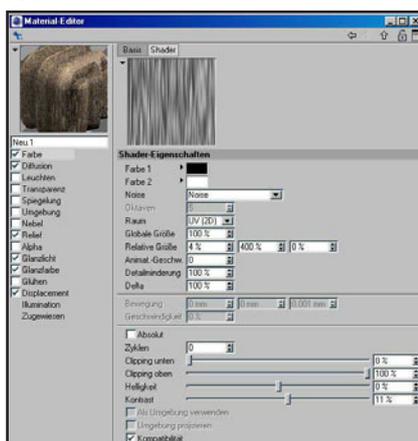
Erstellen wir zunächst im Farbkanal einen Fusion-Shader. Im Blendkanal des Fusions legen wir einen Farbverlauf an der wie folgt eingestellt werden sollte.

Diese 3 Verläufe sollen Später



die einzelnen Stränge unseres Seils darstellen.

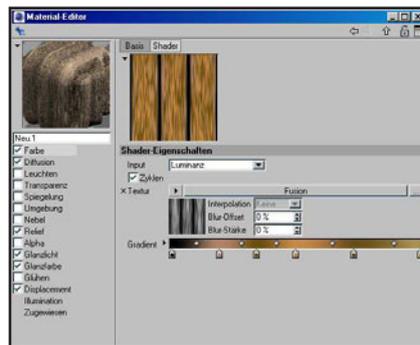
Im Ausgangskanal erstellen des Fusions erstellen wir einen Noiseshader.



Die Angaben entnehmen Sie bitte wieder aus dem Bild.

Dann brauchen wir im Fusions nur noch Multiplizieren einstellen.

Diesen Fusion-Shader legen wir nun in einen Colorizer-Shader der wie auf dem Bild eingestellt sein sollte.



Fragen Sie mich bitte nicht warum dieser Colorizer gerade so eingestellt wird.

Ich habe das leider mehr mit rumprobieren als mit Logik eingestellt.

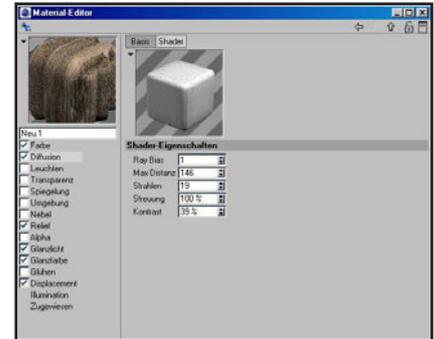
Mit dem Schwarz ganz links können wir die Fugenbreite festlegen.

Dies wird später den Seileffekt verstärken.

Um die gesamte Farbe des Seils etwas sanfter zu gestalten habe ich als Farbe, direkt im Farbkanal, folgende Werte gewählt:
R: 232 G: 205 B: 179
Danach habe ich noch die Mischstärke auf 23% runter gestellt.

Dies bewirkt das dass Seil wesentlich heller wird. Je nachdem was für eine Szene man hat kann man so die Farbe recht einfach anpassen.

In den Diffusionskanal legen wir den Dirtshader. Er wird das Seil wesentlich realer wirken lassen.



Die Einstellungen ergeben zwar ein recht grobkörniges Aussehen, sind aber für ein Seil genau richtig. Und es ist nicht sonderlich Rechenintensiv.

Die Diffusion soll sich nur auf das Glanzlicht auswirken.

Für den Reliefkanal kopieren wir lediglich unseren Fusions vom Anfang.

Aber achten Sie bitte darauf das Sie wirklich nur den Fusions kopieren, ohne den Colorizer.

Wählen Sie nun bitte „Resultat invertieren“.

Liegt der Fusions jetzt im Reliefkanal stellen wir den Farbverlaufshader wie folgt um:



Dadurch verringern wir die Fugenbreite um eine abgegrenzteres Ergebnis zu erhalten. Diesen Farbverlaufshader werde ich im weiteren Text einfach Farbverlauf 2 nennen. Die Reliefhöhe stellen wir auf 93% um das typische strähnige Aussehen eines Seils zu bekommen.

Für das Glanzlicht des Seils stellen wir eine Breite von 34% und eine Höhe von 26% ein.

Die anderen Werte bleiben unverändert.

Für die Glanzfarbe kopieren

Sie bitte den Colorizer aus dem Farbkanal. Gehen Sie in den Colorizer und danach in den Fusions. Dort kopieren Sie bitte wieder den Farbverlauf 2 in den Blendkanal.

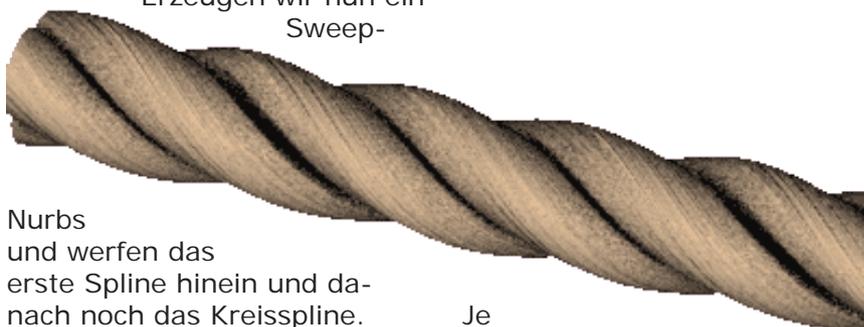
Nun fehlt nur noch der wichtigste Kanal. Der Displacementkanal. Kopieren Sie hier einfach den Farbverlauf 2 hinein. Ich habe eine Maximale Höhe von 7mm bei einer Stärke von 100% angegeben. Die Höhe werden Sie aber von Szene zu Szene einstellen müssen, sofern Sie das Seilobjekt einmal größer oder kleiner Skalieren sollten.

Das Seilobjekt

Erstellen wir als erstes ein simples Spline das aus 3 Punkten besteht. Es spielt hierbei keine Rolle ob das ein Bezir-oder ein B-Spline ist. Der erste Punkt liegt bei mir auf den X-Koordinaten 1000mm.

Der zweite Punkt bei 0mm und der dritte Punkt liegt bei -1000mm. Stellen Sie in den Objekteigenschaften die Art der Zwischenpunkte auf Gleichmäßig ein. Und nun stellen Sie bitte noch die Anzahl von 8 auf 290. Dies hat zur Folge das das Seil sehr stark unterteilt wird. Dann brauchen wir noch ein Kreisspline mit einem Radius von 7mm.

Erzeugen wir nun ein Sweep-



Nurbs und werfen das erste Spline hinein und danach noch das Kreisspline. Nun geben wir dem Sweep-Nurbs noch unser Seilmaterial und lassen es mal Proberendern. Super! Es sieht nach allem aus, außer nach einem Seil. So, jetzt kommt's.

Schauen wir uns mal die Objekteigenschaften des Sweep-Nurbs an. Wir können alle Einstellungen so belassen bis auf die Drehung. Dort tragen wir den Wert 7500 ein und lassen noch einmal Proberendern. Geht doch! :-)
Da ist unser Seil. Wenn Sie alles richtig gemacht haben sollte es ungefähr so aussehen:

Je nach dem wie lang Sie das Seil machen kann es sein das Sie auch die Anzahl der Drehungen ändern müssen und eventuell auch die Unterteilung des Splines.

Die Szene zu diesem Tutorial finden Sie in dem Bonus-Download der AR!

Anzeige

Virtuelle Schiffswerft



Leinen los auf <http://shop.hupe-graphics.de>



Große Leserumfrage

Mitmachen und die Chance auf eine AR-Jahres-CD sichern!

Wir möchten die Active Rendering in Zukunft gerne noch stärker auf die Bedürfnisse unserer Leser ausrichten und gleichzeitig ein Feedback sowie einen Überblick über unsere Leserschaft gewinnen. Daher haben wir uns entschieden, eine große Leserumfrage durchzuführen.

Die Umfrage läuft ab sofort und Endet am 30.06.2007. Bis dahin habt Ihr Zeit, die insgesamt 38 Fragen aus den Gruppen Allgemein, Das Magazin, Internet, Statistische Angaben und Abschluss zu beantworten.

Alle Antworten werden anonym in einer Datenbank gespeichert (Die Antworten werden NICHT mit Zeit-/Datumsstempel versehen und die IP-Adresse wird NICHT im Zusammenhang mit den Antworten protokolliert) und nach Abschluss der Umfrage personenunabhängig ausgewertet. Es gibt die Möglichkeit, den Fortschritt einer Umfrage zu speichern, d.H. man muss nicht alle Fragen am Stück beantworten.

Um einen Anreiz zur Teilnahme zu geben, verlosen wir unter allen Teilnehmern, die uns am Ende der Umfrage ihre eMail-Adresse mitteilen, eine Jahres-CD 2006 der Active Rendering. Die eMail-Adresse wird ausschließlich für die Kontaktaufnahme im Falle des Gewinns der CD benutzt.

Um an der Umfrage teilzunehmen, gehen Sie bitte auf diese Webseite:

<http://www.activerendering.de/Umfragen/index.php?sid=2>

Vielen Dank im Voraus!



Foto: Sanja Glenarov

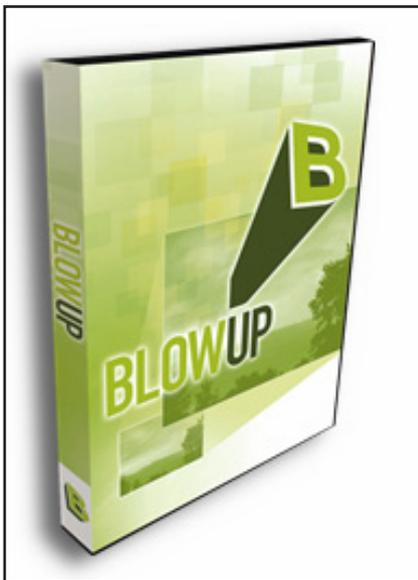
Plugin-Parade

Fünf Photoshop-Plugins:
Blow Up, Exposure, SnapArt,
Page Curl Pro 2.1 und Puzzle Pro 2.0
im Review von Sascha Hupe

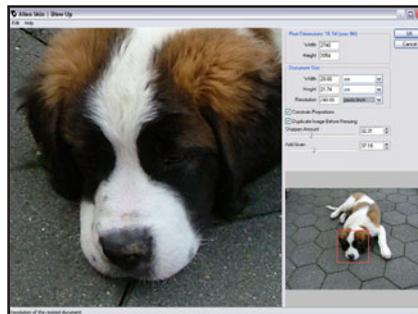


Auf dieser und den folgenden Seiten stelle ich euch gleich fünf Plugins für Photoshop (und kompatibel) vor. Den Start machen Blow Up, Exposure und SnapArt von AlienSkin Software (www.alienskin.com), gefolgt von Page Curl Pro 2.1 und Puzzle Pro 2.0 von AV Bros. (www.avbros.com).

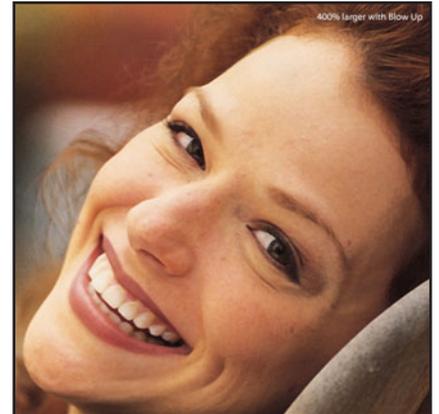
Den Anfang macht:
BlowUp



Mit dem Plugin BlowUp bietet AlienSkin ein Tool um vorhandene Bilder digital zu vergrößern, sei es in der Auflösung oder in den Abmessungen. BlowUp ist einfach in der Anwendung und wird – im Gegensatz zu den meisten anderen Plugins, nicht aus dem Filtermenü in Photoshop, sondern über „Datei | Automatisieren“ aufgerufen. Naturgemäß ist das Ergebnis



sehr stark von der Vorlage abhängig. Kleine Vorlagen, die dennoch gute Schärfe und Kontrast aufweisen können mit Hilfe von BlowUp durchaus beeindruckend vergrößert und so z.B. optimal für den Druck vorbereitet werden. Das Interface ist einfach gehalten und bietet neben der Angabe der gewünschten Größe des neuen Bildes auch noch



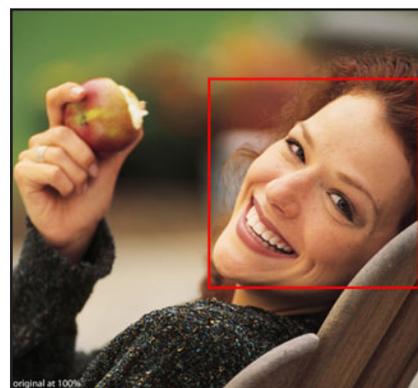
Funktionen um Schärfe und Grain hinzuzufügen. Die Ergebnisse können sich durchaus sehen lassen, auch wenn man keine Wunder erwarten darf. Besser als mit der in Photoshop integrierten Resize-Funktion sind die Resultate in der Regel immer.



BlowUp

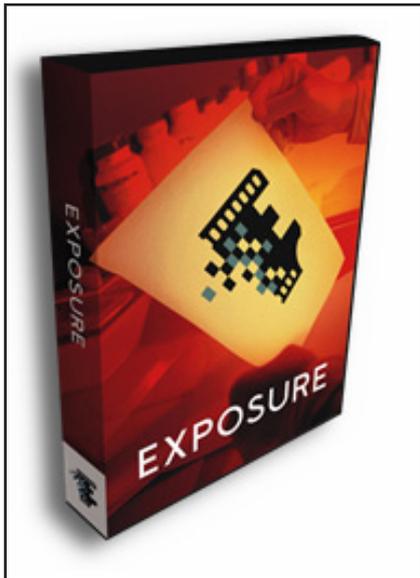
www.alienskin.com

Kategorie: 2D Plugin
Preis (ca.): \$ 199,--
Gesamtwertung: 8/10

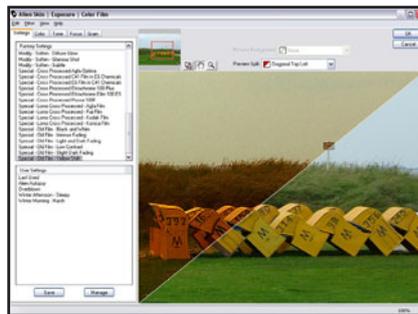


Das Plugin kostet aktuell US-\$ 199,--, falls man bereits ein AlienSkin Produkt besitzt gibt es BlowUp für vergünstigte US-\$ 149,--. Zu beziehen ist BlowUp unter anderem über die [Herstellerseite](#). Dort kann man auch eine kostenlose Demo-Version anfordern und es finden sich weitere [Beschreibungen und Beispiele](#).

Exposure

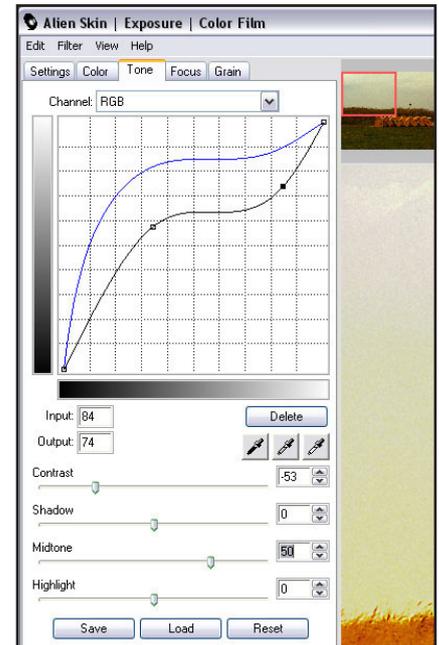


Das zweite Plugin aus dem Hause AlienSkin, das wir uns in diesem Plugin-Marathon anschauen, ahmt die speziellen Erscheinungsformen der analogen Farb- und Schwarz-Weiß-Fotografie nach. Nachempfunden werden dabei über die verschiedenen Filter-Einstellungen die typischen Effekte, die bei analogem Filmmaterial aufgrund chemischen Besonderheiten der Film-Emulsionen und Entwicklungsverfahren entstehen. Das Plugin teilt



sich dabei in Schwarz/Weiß- und Farbfilm. Ganz wie man es von Alienskin-Produkten gewohnt ist, stehen dem ambitionierten Digitalfotografen bereits zahlreiche Presets zur Verfügung – insgesamt 42 im Schwarz/Weiß-Bereich und 48 im Farbbereich. So kann man auf „Knopfdruck“ die charakteristischen Erscheinungsbilder von Schwarz/Weiß-Filmen wie Ilford Delta, Fujifilm Neopan, Kodak TRI-X und Farbfilmen wie Agfa RSX II, Fujifilm Velvia, Kodak Kodachrome oder Ektachrome simulieren. Aber natürlich sind die Presets auch erweiterbar und Color, Tone, Focus und Grain können über unterschiedliche Kartenreiter ganz dem gewünschten Ergebnis entsprechend angepasst werden. Das Interface ist dabei übersichtlich und einfach zu bedienen. Über die – am

besten gesplittet genutzte Vorschau hat man jederzeit einen Überblick über die Auswirkungen der veränderten Parameter.

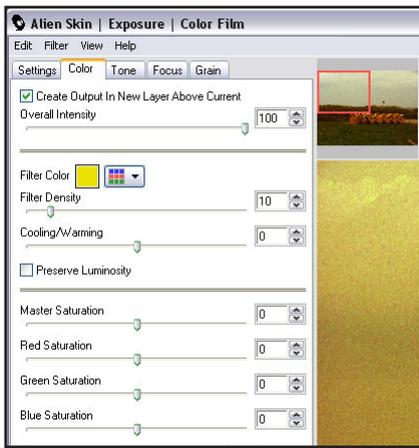


Möglicherweise lässt sich all das auch mit anderen Plugins oder mühsam „per Hand“ in Photoshop direkt erledigen, jedoch weder so schnell noch so komfortabel wie mit Exposure, und Zeit ist bekanntlich Geld!

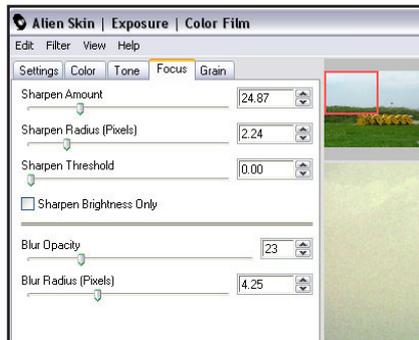
Das Alienskin-Team hat insbesondere bei den Film-Presets



Queen Mary 2

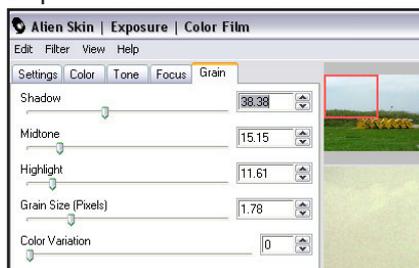


einen enormen Aufwand betrieben um die tatsächlichen Charakteristika der echten Analog-Vorlagen nachzubilden und dies macht sich auch in der Qualität der Presets bemerkbar und hat sich in jedem Fall ausgezahlt.



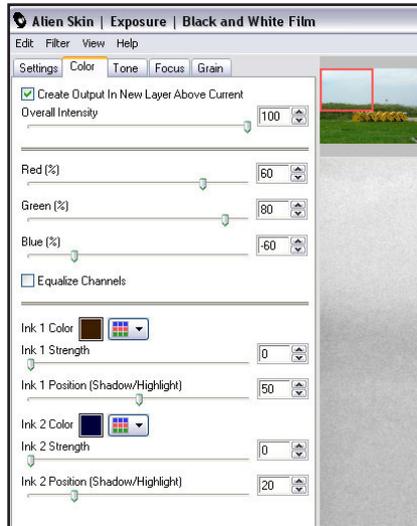
Nicht nur dadurch hebt sich Exposure von der Masse der auf den ersten Blick ähnlichen Plugins ab.

Exposure lohnt sich daher in



meinen Augen auf jeden Fall für jeden, der professionell mit Fotografie oder Printdesign zu tun hat.

Besonders beeindruckend fand



ich auch die Ergebnisse im Bereich des Schwarz/Weiß-Films. Als Fazit lässt sich festhalten, dass Exposure auf beeindruckend einfache Weise die von vielen an der analogen Fotografie geliebten Effekte auf den „digitalen Bruder“ überträgt.

Das Plugin kostet aktuell US-\$ 199,-, falls man bereits ein AlienSkin Produkt besitzt gibt es Exposure für vergünstigte

US-\$ 149,-. Zu beziehen ist Exposure unter anderem über die [Herstellerseite](#). Dort kann man auch eine Demo-Version anfordern und es finden sich weitere [Beschreibungen und Beispiele](#) (anschauen!).



Exposure

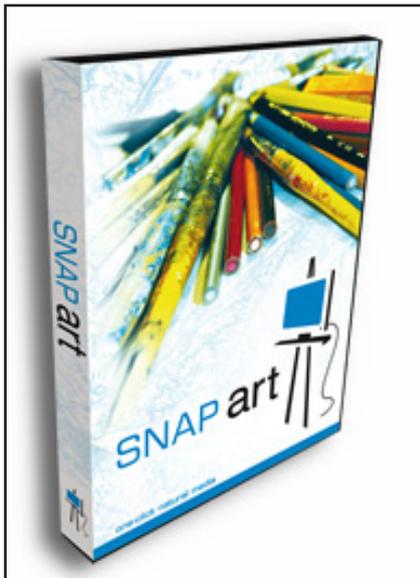
www.alienskin.com

Kategorie: 2D Plugin
Preis (ca.): \$ 199,-
Gesamtwertung: 9,5/10

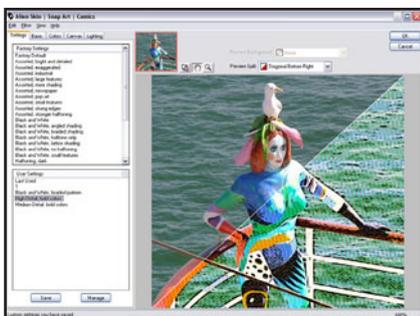


Foto: Konstantin Gastmann (goenz) / aboutpixel.de

Snap Art



Das letzte Plugin von AlienSkin in diesem Review ist zugleich deren neuestes. Snap Art bietet künstlerische Effekte aus 10 unterschiedlichen Stilrichtungen, jeweils mit zahlreichen Presets. Man kann wählen zwischen Color Pencil, Comics, Impasto, Oil Paint, Pastel, Pen and Ink, Pencil Sketch, Pointillism, Stylize und Water Color.



Neben den mitgelieferten Vorlagen besteht wie gewohnt die Möglichkeit die verschiedensten Parameter in dem übersichtlichen Interface einzustellen. Gleich, ob man sein Landschaftsfoto als Ölgemälde oder die Bilderserie der Freundin als Comic erstellen möchte. Snap Art hat für alles eine Lösung bereit. Mit persönlich am besten gefällt der Comic-Stil mit seinem 28 Presets. Ich habe lange nach einem Plugin Ausschau gehalten, das so einfach solch verblüffende Effekte aus Fotos zaubert. Das



einzig negative daran: man kann sich schwer für einen Stil entscheiden da alles Klasse wirkt...



Aber auch die anderen Stile können sich sehen lassen und aufgrund der vielen Vorlagen und detaillierten Einstellmöglichkeiten hebt sich Snap Art von anderen Plugins, die es



Foto: Konstantin Gastmann (goenz) / aboutpixel.de

gerade für diese Art der Nachahmung künstlerischer Effekte doch zahlreich gibt, positiv ab. Das gilt umso mehr, als die Resultate teilweise unglaublich realistisch sind, man kann geradezu die Farbe des Ölgemäldes riechen...

Fazit: Demo anschauen, süchtig werden, kaufen. Es macht einfach Spaß seine Fotos mit Snap Art zu künstlerischen Werken zu erheben.



Das Plugin kostet aktuell US-\$ 149,-, falls man bereits ein AlienSkin Produkt besitzt gibt es Snap Art für vergünstigte US-\$ 99,-. Zu beziehen ist Snap Art unter anderem über die [Herstellerseite](#). Dort kann man auch eine Demo-Version anfordern und es finden sich weitere [Beschreibungen](#) und [Beispiele](#).



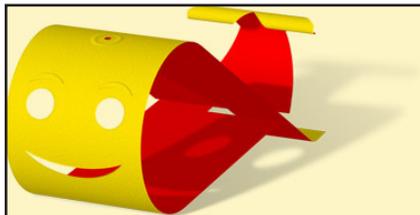
SnapArt

www.alienskin.com

Kategorie: 2D Plugin
Preis (ca.): \$ 149,-
Gesamtwertung: 9/10

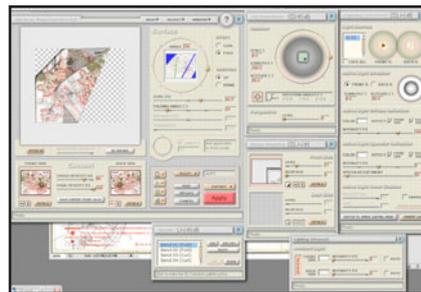
Damit wäre Teil 1 unseres großen Plugin-Reviews durch, die Plugins von AlienSkin. Kommen wir nun zu den beiden Plugins der israelischen [Firma AV Bros.](#) Zunächst zu ...

AV Bros. Page Curl Pro 2.1



Das Plugin ermöglicht eine Vorlage zu rollen, falten oder knicken.

Dabei geht die Funktionsvielfalt weit über das einfache Erzeugen von Eselsohren hinaus. Es kann (fast) nach Belieben gerollt, gefaltet und geknickt werden. Die flache digitale Vorlage wird zum faltbaren Papier. Die zahlreichen Optionen, wie z.B. die Möglichkeit der Rückseite eine andere Textur zuzuweisen und das Durscheinungsverhältnis der



Vorder- und Rückseite zu bestimmen, die Möglichkeit der

Vorlage mittels Bump-Mapping eine Struktur zu geben, unterschiedliche Beleuchtungseinstellungen für Vorder- und Rückseite, der 3D-Transformationsmodus und das ausgeklügelte System die Falten, Knicke und Einrollungen zu setzen tragen zu dem realistischen Endergebnis bei. Insbesondere die Licht- und Schatteneffekte



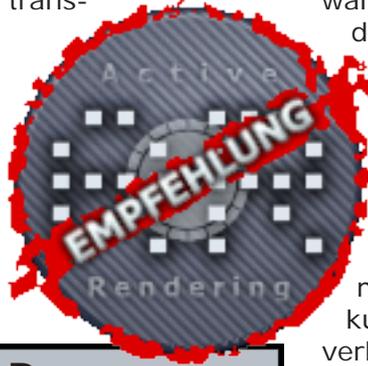
lassen einen sehr realistischen Eindruck entstehen. Grundsätzlich wird je Effekt zwischen (Ein-)Rollen (Curl) und Falten (Fold) unterschieden.



Innerhalb eines Bearbeitungsvorgangs können beide Effekte mehrfach kombiniert, und für jeden Schritt die Parameter individuell definiert werden. Grad und Winkel können dabei

über Regler oder ganz genau über Eingabe des konkreten Wertes eingestellt werden.

Das Interface ist relativ einfach zu bedienen, übersichtlich und weitestgehend selbsterklärend. Die zahlreichen Funktionen des Plugins werden zusätzlich in dem 60-Seitigen PDF-Handbuch ausführlich erläutert (in Englisch). Die Vorlagen dürfen sowohl teilweise transparent als auch mit Löchern versehen sein, was zu interessanten Kombinationen



onsmöglichkeiten führt. Das Plugin kann sowohl auf vollständige Ebenen als auch auf Selektionen angewendet werden.

Page Curl Pro 2.1 kostet \$49,95. Es wird allerdings auch eine Bundle-Version zusammen mit Puzzle Pro 2.0 für \$79,95 angeboten. Wer beide Plugins gebrauchen kann sollte auf jeden Fall das Bundle wählen. Erwerben kann man das Plugin über die [Herstellerseite](#). Dort finden sich auch [weitere Beispiele](#) und man kann sich eine [Demo-Version herunterladen](#).

Fazit: Spitze! Das Plugin macht Spaß und führt nach kurzer Einarbeitungszeit zu verblüffenden Ergebnissen. Ein ganz klarer Tipp der Redaktion! Auf jeden Fall die Demo anschauen!



AV Bros. Page Curl Pro 2.1

www.avbros.com

Kategorie: 2D Plugin
Preis (ca.): \$ 49,95,--
Gesamtwertung: 9,5/10

R e v i e w

AV Bros. Puzzle Pro 2.0

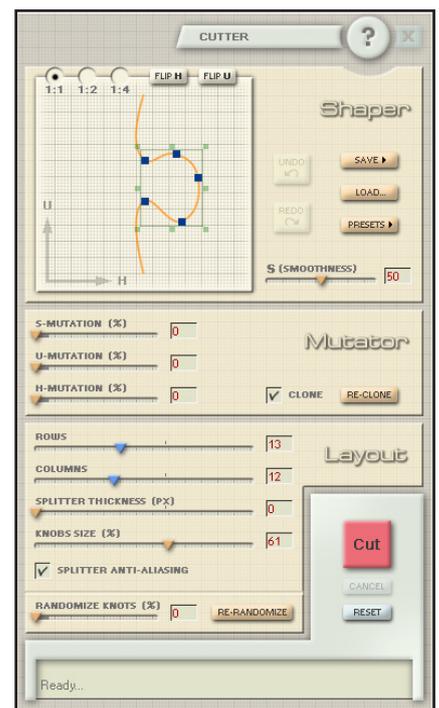


Das zweite AV Bros. Plugin macht genau das, was der Name vermuten lässt: Mit seiner Hilfe kann man die Vorlage in virtuelle Puzzleteile zerlegen. Das Plugin wird mit einem 51-Seitigen PDF-Handbuch geliefert, in dem die einzelnen Parameter erklärt werden (in Englisch).

Zunächst legt man fest, aus wie vielen Teilen das Puzzle bestehen soll. Ebenso wird die Form der einzelnen Puzzleteile ausgewählt. Hierbei kann man entweder auf eins der 70 enthaltenen Presets zurückgreifen oder aber die Form frei gestalten – wobei auch komplizierte Formen möglich sind.

Nachdem die Aufteilung (Anzahl der Reihen und Spalten der Puzzleteile) sowie die Form der einzelnen Puzzleteile festgelegt wurde, hat man nun verschiedene Bearbeitungsmöglichkeiten.

Es kann das gesamte Erscheinungsbild mittels Farbton- und Sättigungskorrektur, Helligkeit und Kontrast, Unschärfefunktionen, Farbüberlagerungen,



Grad der Abschrägung und anderen Eigenschaften verändert werden.

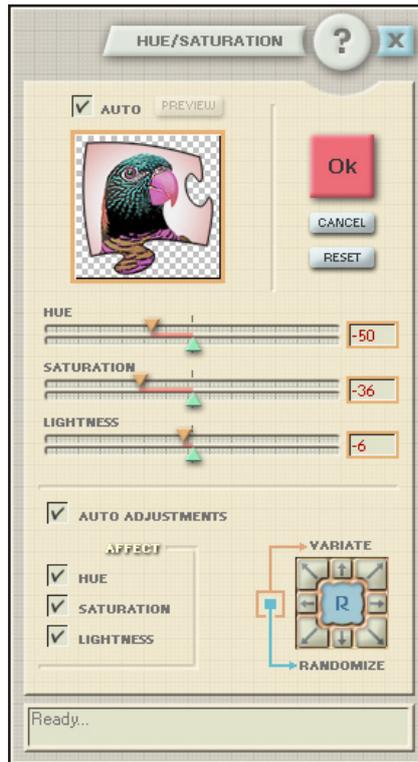
Auch können einzelne Puz- zleteile ausgewählt werden – exakt per Hand oder zufällig per Funktion. Wählt man nun „Save selected pieces as PSD“ so werden alle gewählten Puz- zleteile in einer PSD als sepa- rate Ebene gespeichert.

Die restlichen, nicht ausge- wählten Teile sind in dieser PSD-Datei als eine Ebene zu- sammengefasst. Dadurch hat man die sehr einfache Möglich- keit realistisch ein noch nicht fertig gelöstes Puzzle mit her- umliegenden Teilen zu simulie- ren, klasse!

Das Interface ist – wie auch schon bei Page Curl – über- sichtlich und weitestgehend selbsterklärend.



Puzzle Pro 2.0 kostet \$49,95. Wie bereits oben erwähnt, wird auch eine Bundle-Versi- on zusammen mit Page Curl Pro 2.1 für \$79,95 angeboten. Wer beide Plugins gebrauchen kann sollte auf jeden Fall das Bundle wählen. Erwerben kann man das Plugin über die [Herstellerseite](#). Dort finden sich auch weitere [Beispiele](#) so- wie [Tutorial](#) für verschiedene, teils außergewöhnlich Anwen- dungen des Plugins und man



kann sich eine [Demo-Version herunterladen](#).

Fazit: Puzzle Pro bietet mehr Funktionen als jedes andere Puzzle-Plugin das ich kenne. Die vielfältigen Funktionen ermöglichen mehr als nur ein Bild in simple Puzzeleile zu zerschneiden und insbesonde- re im Bundle mit Page Curl ist das Preis-Leistungsverhältnis mit rund 59,00 EUR für beide Plugins zusammen spitze.

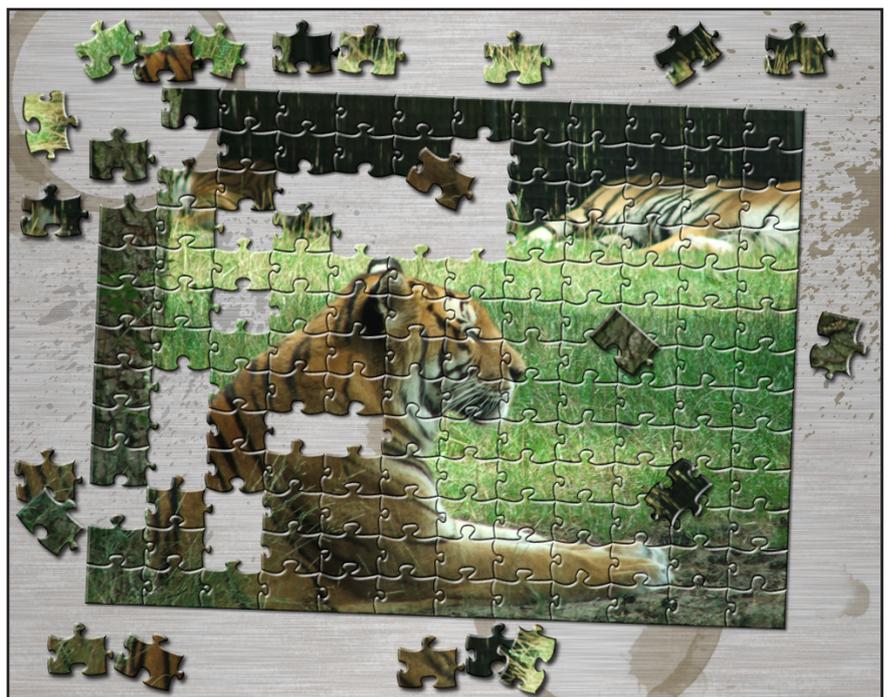
[DJB]



AV Bros. Puzzle Pro 2.1

www.avbros.com

Kategorie: 2D Plugin
Preis (ca.): \$ 49,95--
Gesamtwertung: 9/10



Exportfunktion in Bryce 6.1

Ein Tutorial von Annemarie Schumann (Maxime)

Lang ersehnt und nun ist sie vorhanden, die Exportfunktion in Bryce 6.

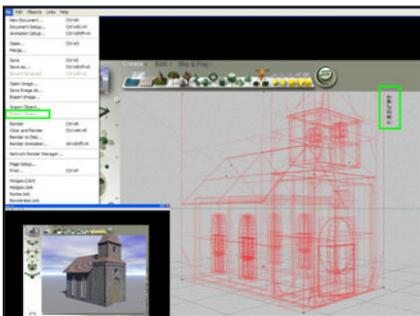
In den vorangegangenen Bryce-Versionen war es bisher nur möglich Terrains zu exportieren. Seit Bryce 6 ist es endlich möglich selbstgebootete Objekte, aber auch Meshobjekte zu exportieren. Allerdings mit kleinen Einschränkungen, die Meshes enthalten manchmal Fehler.

Um die Exportfunktion nutzbar zu machen, sind ein paar Sachen zu beachten.

Bei selbstgebooteten Objekten und Meshobjekten dürfen keine neutralen Objekte in der Gruppe vorhanden sein. Sobald ein Objekt bzw. Mesh neutral ist, klappt das nicht mit dem Konvertieren und Exportieren.

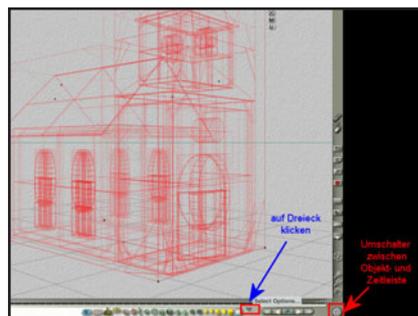
Wie man das mit ein paar Handgriffen bereinigt ohne ein Gruppe auflösen zu müssen, erkläre ich kurz anhand eines selbstgebooteten Objekts.

Ich hatte mir vor einigen Jahren eine simple Kapelle aus Grundobjekten mit Bryce 5 gebootet und möchte diese nun als .obj exportieren, um sie mit Hilfe des Efeu-generators mit Efeu bewachsen zu lassen. Ich erstelle die Kapelle aus der Objektbibliothek in Bryce 6.1. Die Kapelle ist markiert, nun wähle ich den Menüpunkt „File“ und „Export Objekt“. Doch leider stelle ich fest, dass die Exportfunktion deaktiviert ist.



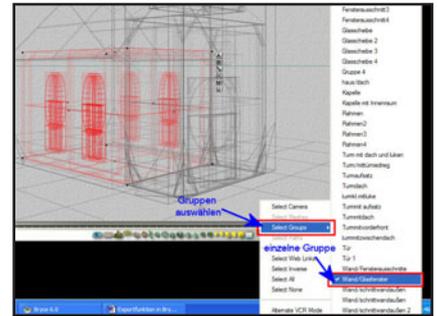
Das bedeutet, ich muss alle verbauten Objekte überprüfen, ob ich ihnen eine Eigenschaft zugewiesen habe, d.h. kein neutrales Objekt in der Gruppe vorhanden ist. Ich kann mich z.B. noch erinnern, dass die Fensterscheiben sowie einige Gruppen neutral sein müssten. Um das Ganze zu vereinfachen, fange ich mit dem Überprüfen der Gruppen an. Da das Selektieren der einzelnen Gruppen und Objekte innerhalb der Szene nicht mehr ganz so einfach ist, nutze ich dazu die Objektliste.

Es ist nicht notwendig die Gruppe aufzulösen bzw. zu entgruppieren. Es lässt sich alles über die Objektliste anwählen und ausbessern. Die Objektliste befindet sich unterhalb des Arbeitsfensters. Falls die Zeitleiste eingestellt ist, müsste man rechts unten auf den Umschalter klicken, um die Objektliste sichtbar zu machen. Zunächst nehme ich mir die einzelnen Gruppen vor. Um diese auszuwählen, klicke ich auf das kleine Dreieck neben dem Regenbogenzeichen.

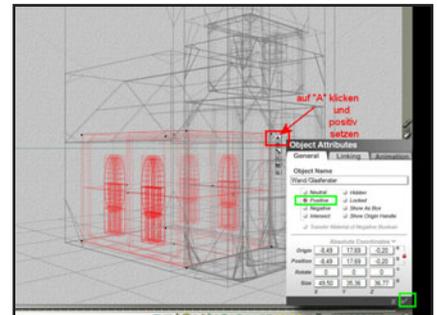


Es öffnet sich eine Liste und ich wähle „Select Groups“ und suche mir dann aus der sich öffnenden Liste die einzelnen Gruppen heraus.

Das ist ein wenig aufwendig, aber man findet dann garantiert die Gruppen heraus, die neutral sind und kann sie über den Attributmanager auf positiv setzen.



Hat man die Gruppe ausgewählt, dann klickt man auf das „A“ neben der Gruppe, setzt einen Punkt vor „positiv“ und bestätigt mit Häkchen. So macht man das zunächst für alle Gruppen.

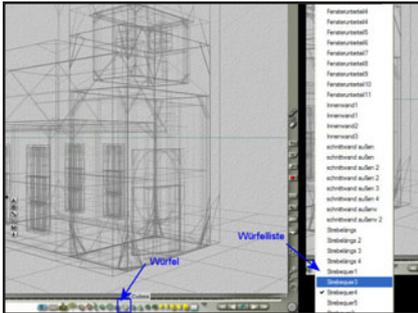


Es fällt auf, dass neben vielen Gruppen schon ein „C“ erscheint, wenn sie ausgewählt wurden. Das „C“ steht für konvertieren. Mit Erscheinen des „C“ ist die Gruppe auch bereit zum Exportieren. Wichtig ist, dass neben der Gesamtgruppe das „C“ erscheint, um im Beispiel das gesamte Gebäude zu exportieren. (deshalb müssen sämtliche Untergruppen überprüft werden, denn neutrale Gruppen führen dazu, dass das „C“ zum Konvertieren nicht neben der Gesamtgruppe erscheint.)

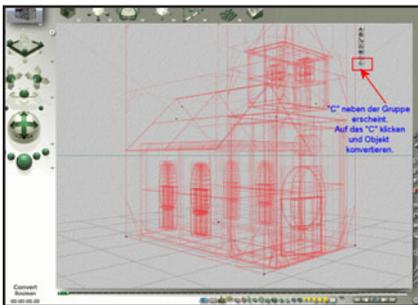
Es gibt im Beispiel Untergruppen, wo noch kein „C“ erscheint, wenn sie markiert sind. D.h. es müssen in der Untergruppe noch neutrale Objekte vorhanden sein. Also wähle ich die verwendeten Objekte an, im Beispiel sind es Würfel die für Fensterstreben usw. verwendet wurden.

Ich wähle in der Objektliste die Würfel aus und überprüfe zunächst die für die Fenster und setze sie,

falls sie neutral sind positiv.

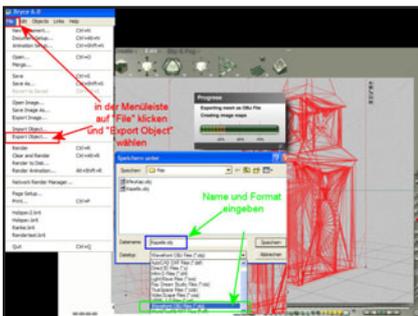


Wenn allen neutralen Objekten die entsprechende Eigenschaft zugewiesen wurde, markiere ich die Gesamtgruppe. Ist alles ausgebesert, erscheint neben der Gruppe ein „C“ → die Gruppe kann konvertiert und exportiert werden. Zunächst auf das „C“ klicken, um zu konvertieren. Bei größeren Objekten dauert das ein wenig länger.



Nach dem Konvertieren ist das Objekt in ein Meshobjekt umgewandelt und kann exportiert werden. Dazu in der Menüleiste auf „File“ gehen, „Export Object“ wählen. Im sich öffnenden Fenster Speicherort, Objektbezeichnung und Objektformat eingeben und speichern.

Bei größeren Objekten mit Texturen dauert der Exportvorgang eine Weile.

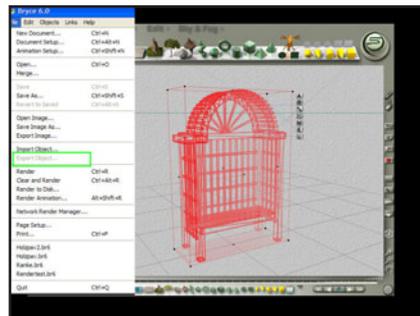


Es ist nicht nur möglich selbstgeboote Objekte zu exportieren, sondern Meshobjekte, die nicht aus bryceeigenen Grundobjekten bestehen, können ebenfalls exportiert werden.

tiert werden.

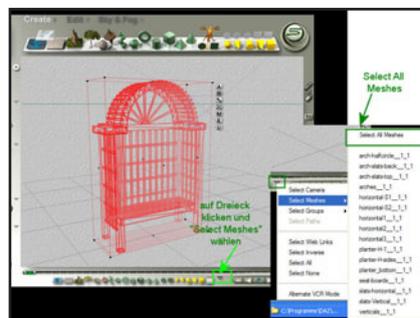
In Bryce 6.1 befindet sich im OrdnerBryce 6.1\Content\Mo- dels\Legacy\Misc eine Brycedatei namens Trellis LoveSeat.br6 . Ich öffne diese Brycedatei mit Bryce 6.1, weil ich das Object gerne exportieren möchte.

Nach dem Öffnen muss ich feststellen, dass die Exportfunktion zunächst wieder nicht aktiviert ist. Also bedeutet das wiederum sämtliche neutrale Einzelteile zu beseitigen.

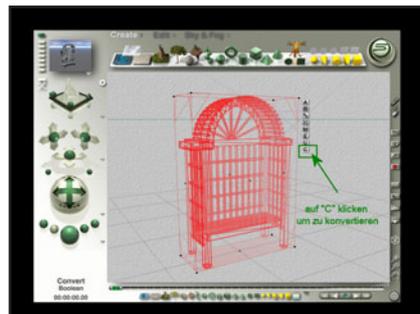


Dazu wähle ich aus der Objekt- leiste sämtliche Meshobjekte aus und setze sie positiv.

Im Beispiel kann man gleich „Select All Meshes“ nehmen, auf das „A“ daneben klicken und alle gleichzeitig positiv setzen.

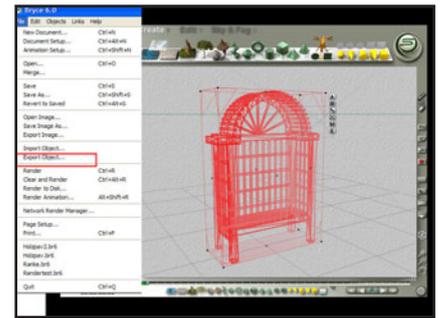


Nach dem erneuten Markieren der Meshgruppe (Gesamtgruppe) er- scheint das „C“ neben dem Objekt. Draufklicken um zu konvertieren.

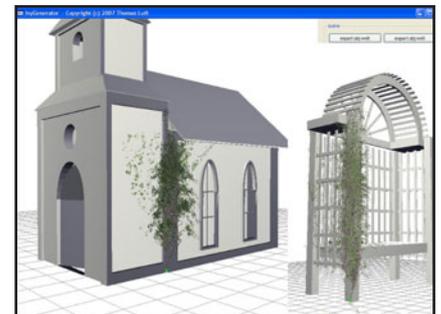


Die Exportfunktion ist nach dem Konvertieren aktiviert. Das Mesh-

objekt kann exportiert werden.



Der Import in andere Anwendungen klappt soweit problemlos (bis auf die bereits zu Anfang erwähnte fehlerhafte Konvertierung).



Viel Spaß beim Ausprobieren!

Maxime
www.maximes-page.net

Download des Monats

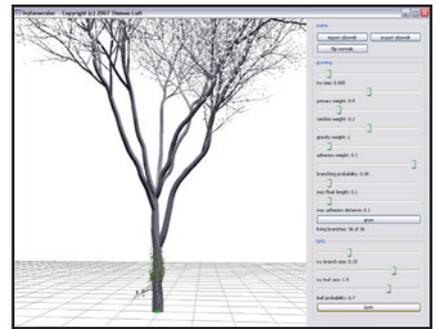
Ivy Generator

Ein Efeu Generator von Thomas Luft

Efeu ist ein komplexes Gewächs, das besonders für Anfänger im 3D Bereich nicht oder nur sehr schwer zu replizieren ist. Hierfür gibt es nun den Ivy Generator, der einem diese Arbeit abnimmt. Das kostenlose Programm, das unter der GNU General Public Licence vertrieben wird, ist je nach Version zwischen 2 und 8 Megabytes groß und sowohl für Windows, MAC und auch Linux-Rechner erhältlich. Besonders hervorzuheben ist, dass die Benutzung des Programms sowohl für nichtkommerzielle als auch kommerzielle Zwecke kostenfrei erlaubt ist! Hut ab dafür! Da sollte man dann – zumindest sofern man das Programm kommerziell nutzt – doch ruhig von der Spendenfunktion gebrauch machen.

Da keine Anleitung existiert, soll im Folgenden das Programm kurz erklärt werden. Nachdem Download (für Windows) findet sich im bin-Ordner die exe Datei. Dort impor-

tiert man sein Modell, das im obj.-Format vorliegen muss. Mit rechter und linker Maustaste kann man die Arbeitsfläche verschieben und zoomen. Mit gehaltener STRG oder ALT Taste und linker Maustaste kann man diese drehen. Nun doppelklickt man auf den Punkt, von wo aus der Efeu wachsen soll, dort erscheint nun ein grüner Punkt. Mit einem Klick auf „grow“ kann man dem Efeu nun beim Wachsen zusehen. Je nach Einstellung der Schieberegler wächst der Efeu anders. Sobald der Efeu fertig gewachsen ist, klickt man auf „birth“ und die eigentliche Geometrie des Efeus wird erzeugt. Per Klick auf „export obj+mlt“ wird der Efeu exportiert, jedoch nicht das zu bepflanzende Objekt. Der Efeu muss somit im 3D Programm wieder mit dem Objekt zusammengebracht werden. Es werden standardmäßig 3 Texturen für den Efeu mitgeliefert, adult leave, branches und young leave. Im jeweiligen Materialeditor müssen zudem die Transparenzen aktiviert



werden.

Der Download findet sich hier: http://graphics.uni-konstanz.de/~luft/ivy_generator/

Zudem gibt es bereits einige neue Texturen für den Efeu, die zum einen auch auf der o.g. Downloadseite des Programms (runterscrollen!) und unter den folgenden Links im Bryce-Board zum Download bereitstehen.

- [Download 1](#)
- [Download 2](#)
- [Download 3](#)
- [Download 4](#)
- [Download 5](#)
- [Download 6](#)

Danke an Spreenix sowie Yoro aus dem [Bryce-Board](#), die uns freundlicherweise einige ihrer Bilder zur Illustration dieses Artikels überlassen hat.

[ZUZ]



Bilder auf dieser Seite (C) by Yoro



Bilder auf dieser Seite (C) by Spreenix

Evermotion Modelle

Eine Review-Serie von Sascha Hupe - Teil 4: Vol. 21-28

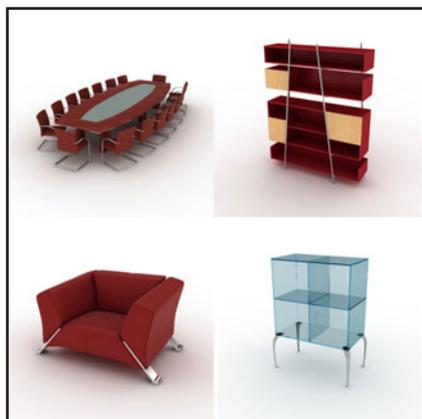
Nachdem wir eine Ausgabe lang Pause gemacht haben, sage ich nun willkommen zum vierten Teil unserer Review-Serie zu den Archmodel-CDs von Evermotion. In dieser Ausgabe findet ihr die CDs Vol. 21 bis 28. Nähere allgemeine Infos entnehmt dem Info-Kasten Evermotion-Modelle auf dieser Seite.

Archmodels Vol. 21

Richte Dich ein! Ist ein passender Untertitel.



Das Vol. enthält neben insgesamt 115 Modellen von Möbeln mit dem Schwerpunkt Sitzgelegenheiten auch noch 20 Sitzgruppen, die allerdings ausschließlich im VRay-Max-Format vorhanden sind die übrigen Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x800 Pixel Größe. Eine



PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle kann man auf evermotion.org her-

unterladen.

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

Archmodels Vol. 22

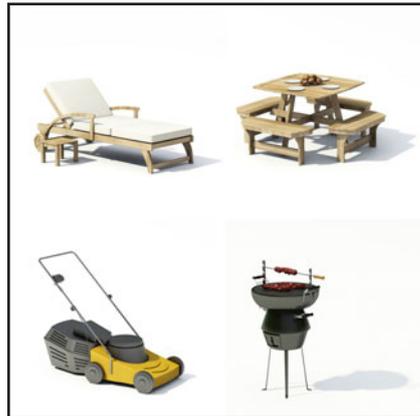
Gartenmöbel. 108 unterschiedliche Modell zum



Ausstatten von Gartenszenen sind in diesem Teil enthalten. Von dem Liegestuhl über die Gartenbrücke und Gartenbeleuchtung bis hin zum Barbecue-Grill. Alles was das Herz begehrt.

Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format

(* .max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in



Allgemeine Information Evermotion Modelle



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

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

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

Eine hervorzuhebende Besonderheit ist, dass man, sobald man eine Kollektion erworben hat, diese direkt aus dem Kundenbereich auf www.evermotion.org herunterladen kann und somit nicht warten muss, bis die entsprechende CD per Post geliefert wurde. Wer sich alle (derzeit 43) CDs der Archmodels-Serie auf einmal zulegen möchte, der kann mit dem „Extreme Pack“ 300,00 EUR sparen.

800x800 Pixel Größe.
Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle kann man auf evermotion.org herunterladen.
Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

**Archmodels
Vol. 23**

Küchen-Elektrogeräte
98 hochwertige Modelle aus dem Elektro-Küchen-Bereich. Von der Kaffeemaschine über den Kaffevollautomaten zum Herd. Von der Mikrowelle über den Toaster zum Kühlschrank... Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format und als *.dxf vor und sind texturiert. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x800 Pixel Größe.
Eine PDF mit einem Überblick



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

**Archmodels
Vol. 24**

Zimmerpflanzen
63 Modelle verschiedener Zimmerpflanzen sind in diesem Set zu finden. Bonsai, Bambus, Kaktus... für nahezu jeden Geschmack ist etwas dabei.
Die Modelle liegen neben dem nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) auch im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei, jedoch sind die übrigen Formate jedoch leider weitestgehend untexturiert. Für einen besseren Überblick enthält die CD



auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x800 Pixel Größe.
Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf evermotion.org herunterladen.
Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

**Archmodels
Vol. 25**

Designer-Sitzmöbel
117 Modelle von Designer-Stühlen, Couches und Tischen sind in diesem Teil enthalten.
Die Modelle liegen neben dem nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) auch im



*.3ds-Format und als *.dxf vor. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 600x600 Pixel Größe.
Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf evermotion.org herunterladen.
Die CD kostet 99,00 EUR zzgl.



Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

**Archmodels
Vol. 26**

Designer-Sitzmöbel
Teil 26 enthält weitere Teil 116 Modelle von Designer-Sitzgelegenheiten.
Die Modelle liegen neben dem nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) auch im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle



Objekte gerendert als JPG in 800x800 Pixel Größe. Eine PDF mit einem Überblick über alle enthaltenen Modelle könnt ihr auf evermotion.org herunterladen könnt. Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

**Archmodels
Vol. 27**

Sportgeräte
Tennis, Boxen,
Kraft- und
Gerätesport.



96 Modelle ermöglichen schöne Sportszenen. Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei, welche sich aber nicht nur für V-Ray User lohnt, denn die V-Ray Variante enthält zusätzlich diverse JPG-Texturen für die Modelle, die sich auch auf die



anderen Dateitypen anwenden lassen. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x800 Pixel Größe.

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

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

**Archmodels
Vol. 28**

Designer-
Lampen



Teil 28 bietet 115 Modelle von Designer-Leuchten. Von Modern bis Klassisch, jedoch immer aussergewöhnlich. Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 600x600 Pixel Größe.

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

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



Damit beschließe ich nun den vierten Teil dieser Review-Serie. In der nächsten Ausgabe geht's weiter. Also wie immer – haltet die Augen offen!

[DJB]



Terrains aus bryceeigene Texturen

Ein Kurztipp von Lutz Lehmann

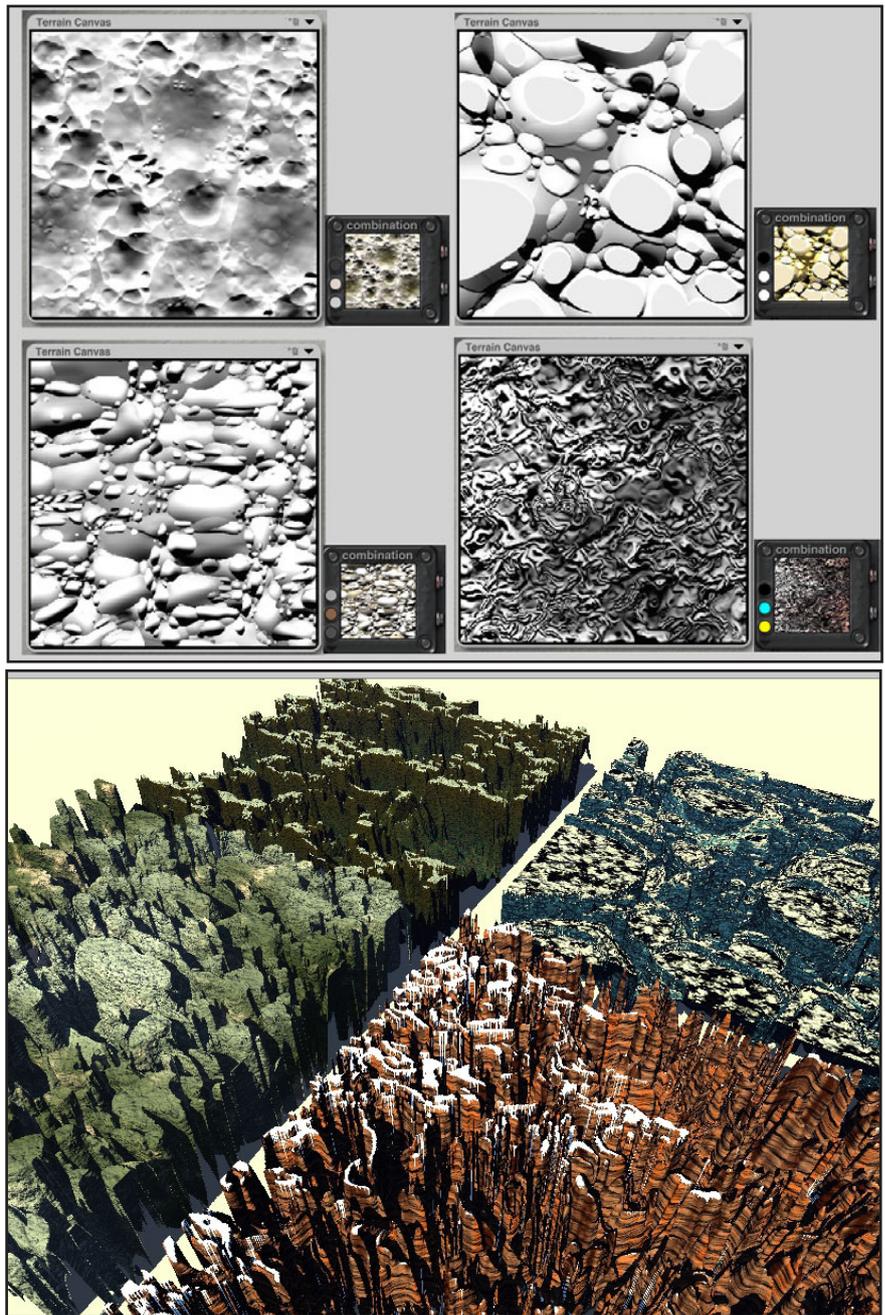
Zwar kann man in Bryce nicht wirklich prozedurale Terrains erzeugen, doch ist es durchaus möglich den bryceeigenen Textureditor für das Erstellen von Terrains zu verwenden. Dazu sind folgende Schritte notwendig:

1. erzeugt in Bryce ein Terrain und geht mit strg+e in den Terraineditor.
2. Von dort kommt man mit der Tastenkombination strg+alt+o direkt in den Textureditor (DTE)
3. hier könnt ihr entweder Texturen laden oder Neue erzeugen
4. mit Bestätigung wird aus dieser Textur ein neues Terrain erstellt. Das dauert etwas, je nachdem wie komplex die Textur und wie groß euer Terrain ist.

Das obere Bild zeigt einige Texturen-Presets und die daraus resultierenden Terrains

Das untere zeigt einige auf diesem Wege erstellte Gelände

[SPX]



Active Rendering Jahres-CD 2006

Jetzt bestellen, den Inhalt genießen
und die Active Rendering unterstützen!
Nur hier: <http://shop.hupe-graphics.de>

CGWallpapers.com

Ein kostenpflichtiger Wallpaper-Service im Focus

Das Angebot der Seite www.CGWallpapers.com verpflichtet sich ganz den besten Hintergrundbildern, die jemals von 3D-Künstlern erschaffen wurden.

Laut CGWallpapers kommen pro Monat rund 15 neue Bilder hinzu, alle in Auflösungen von 800*600 bis 1920*1200. Pro Jahr kostet der Service, sich neue Bilder auf den heimischen Desktop zu holen, 9,95 Euro. 20% davon kommen den Künstlern zugute, der Rest des Geldes, also rund acht Euro, verbleiben bei den Betreibern der Seite. Die Seite wird betrieben von dem Team, das auch für die erfolgreiche Seite www.GameWallpapers.com verantwortlich ist.

Zum Testzeitpunkt waren 38 Künstler mit insgesamt rund 100 Hintergrundbildern vertreten. Unter den Künstlern sind neben etwas unbekannteren Artisten auch ehemalige Interviewpartner der ActiveRendering, zum Beispiel Andrea Bertaccini.

Derzeit werden nur Künstler mit ihren Werken aufgenommen, die bereits in einer Publikation von Ballistic Publishing veröffentlicht haben - von einzelnen Ausnahmen mal abgesehen. So wollen die Autoren der Seite den hohen Qualitätsstandard sichern.

Ob es einem die knapp zehn Euro im Jahr (das Abo kann jederzeit gekündigt werden) Wert sind, muss letztendlich jeder selbst für sich entscheiden.

Übrigens: Auch das Titelbild dieser Active Rendering ist einem Wallpaper auf CGWallpapers.com entnommen.

[ZUZ]



Weitere Muster von CGWallpapers.com



Web
s
i
t
e
t
i
p
p
s



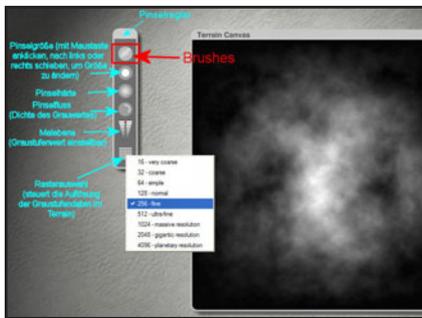
Neue Funktionen im Terraineditor von Bryce 6.1

Ein Tutorial von Annemarie Schumann (Maxime)

Neben einigen Verbesser- und Neuerungen in Bryce 6.1 sind auch im Terraineditor zwei neue Funktionen hinzugekommen. Aber ich will nicht nur auf die neuen Funktionen eingehen, sondern auch paar ältere Optionen, die schon länger vorhanden sind, doch nicht so oft genutzt werden, kurz beschreiben.

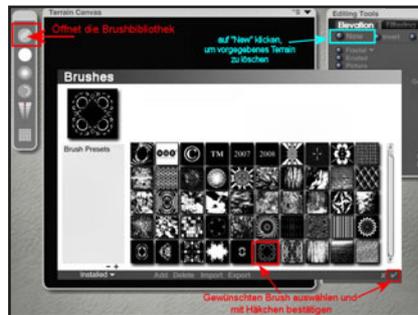
Neu im Terraineditor ist die Brushfunktion.

Um das schnell ein wenig anschaulicher zu machen, ein Terrain erstellen, auf das E neben dem Terrain klicken und wir sind im Terraineditor. Oder mit gedrückter ALT-Taste unter dem Register „Create“ auf das Terrain klicken und es öffnet sich gleich der Terraineditor.

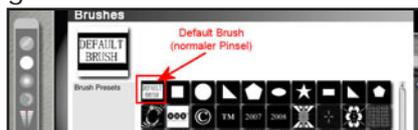


Unter Elevation auf „New“ klicken, das vorgegebene Terrain wird gelöscht.

Um die Brushbibliothek zu öffnen, links im Pinselregler auf den obersten Button klicken, gewünschten Brush auswählen und mit Häkchen bestätigen. Für den Pinsel die entsprechenden Einstellungen mit Hilfe der Regler für Größe, Härte, Pinselfluss usw. vornehmen und auf der Malfläche anwenden.



Möchte man wieder den normalen Pinsel verwenden, müsste man die Brushbibliothek öffnen und oben links in der 1. Reihe „Default Brush“ auswählen und mit Häkchen bestätigen.



Einige Brushes sind in der Bibliothek vorhanden, zu finden unter „Installed“.

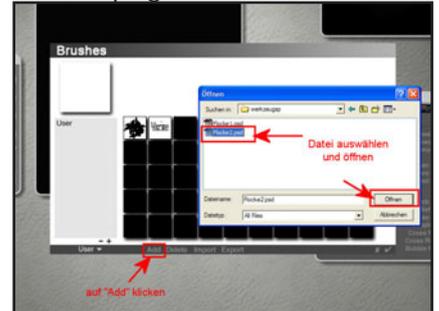
Man kann auch eigene Brushes hinzufügen, die als Graustufenbilder vorliegen sollten. Diese sortiert man am besten in den vorbereiteten Ordner „User“. Über den Arbeitsplatz lassen sich außerdem noch weitere Ordner unterDAZ\ Bryce6.1\Presets\Brushes\..... anlegen.

Um den Ordner „User“ auszuwählen, klickt man unten links auf das kleine Dreieck neben „Installed“ und wählt „User“ aus der Liste.



Eigene Brushes fügt man hinzu, in dem man am unteren Rand auf „Add“ klickt. Es öffnet sich ein Fenster und man kann die entsprechende

Datei auswählen. Möglich sind Dateien in den gängigen Bildformaten *.bmp, *.gif, *.psd, *.tif, *.png und weitere.



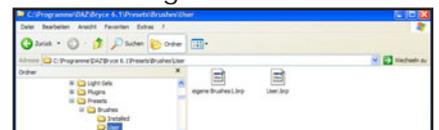
Kurz noch erwähnt, was auf alle Bibliotheken in Bryce 6.1 zutrifft.

Kategorien lassen sich bedeutend einfacher erstellen als bisher.

Möchte man z.B. dem Ordner „User“ weitere Kategorien hinzufügen, so klickt man einfach auf das „+“ (Pluszeichen), gibt die Bezeichnung für die Kategorie in das sich öffnende Fenster ein und bestätigt mit Häkchen. Die Kategorie wird erstellt, man kann sie anwählen und Brushes hinzufügen. Im Bryceordner Brushes sieht es dann so aus:



Ein Klick auf das Minuszeichen löscht Kategorien wieder.



Mit der Importfunktion können Brushes, die im bryceeigenen Format *.brp vorliegen, importiert werden. Über „Export“ lassen sich die bryceeigenen

Brushes aus der Bibliothek im Format *.brp exportieren.

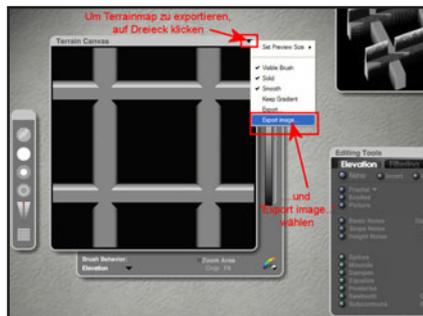
Eine weitere Funktion, die im Terraineditor hinzugekommen ist, ist „Export image“.

Das bedeutet, Terrains können als Image Map exportiert und gespeichert werden.

Über die Funktion „Picture“ lassen sich die so gespeicherten Maps wieder auf die Terrainmalfläche anwenden.

Dazu klickt man auf das kleine schwarze Dreieck rechts oben an der Terrainmalfläche. Es öffnet sich ein Menü und man wählt „Export image“ und speichert die Terrainmap dann am gewünschten Ort im *.png oder *.tif –Format ab.

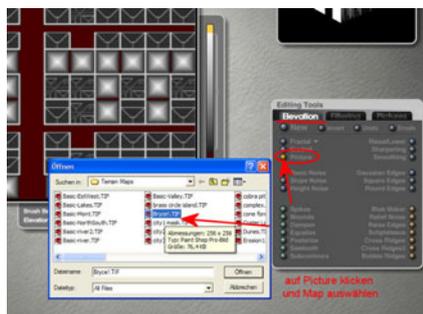
(Alledings sei dazu erwähnt, dass diese Funktion vor dem Update auf Bryce 6.1 einwandfrei funktionierte. Nach dem Update leider bughaft ist.....)



Terrainmaps werden über die Picture-Funktion auf die Terrainmalfläche übertragen.

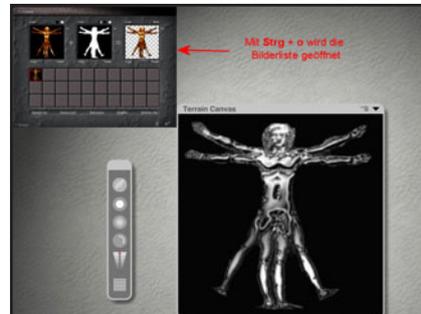
Bryce 6.1 hat auch ein paar Maps dabei. Zu finden sind sie unter ...\\DAZ\\Bryce6.1\\Content\\Textures\\Legacy\\Terrain-Maps...

Um diese zu laden unter Elevation auf den kleinen blauen Button vor „Picture“ klicken und die Terrain Map aus dem Ordner oder ein anderes Bild laden.



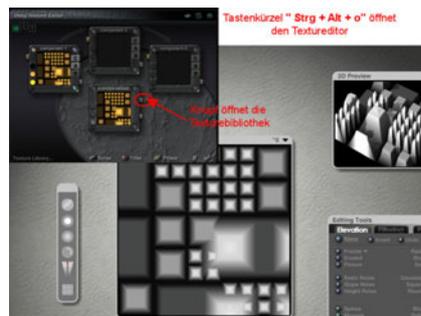
Innerhalb des Terraineditors hat man auch Zugriff auf die Bilderliste sowie den Textureditor. Man kann so Bilder aus der bryceigenen Bilderliste auf die Malfläche anwenden bzw. mit dem Textureditor Graustufenbilder erstellen.

Die Bilderliste öffnet sich mit dem Tastenkürzel **Strg + O**. D.h. die Strg-Taste gedrückt halten und das „o“ auf der Tastatur betätigen. Man kann dann aus der geöffneten Bilderliste das gewünschte Bild auswählen, mit Häkchen bestätigen und das Bild wird auf die Terrainmalfläche übertragen.



Mit dem Tastenkürzel **Strg + Alt + o** öffnet sich der Textureditor. Also die Tasten Strg und Alt gleichzeitig gedrückt halten und das „o“ betätigen.

Im Textureditor kann man nun eine Map selbst erstellen oder man nutzt die Texturbibliothek. Dazu klickt man auf den kleinen Knopf rechts oben am untersten Fensterchen und die Bibliothek öffnet sich. Vorgegebene Texturen können ausgewählt und modifiziert werden.



Wer Filterspielereien mag, der hat auch im Terraineditor die Möglichkeit die Filter aus Paint

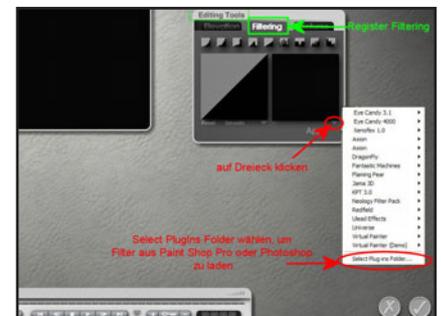
Shop Pro oder Photoshop zu nutzen.

Dazu unter „Editing Tools“ auf den Register „Filtering“ klicken. Hier sieht man 2 größere Fenster.

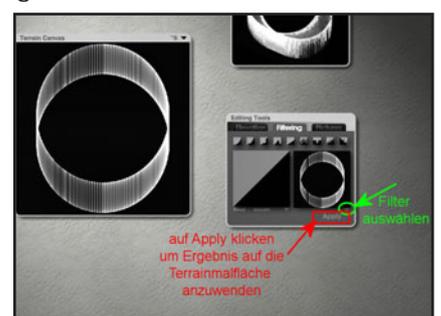
Unter dem rechten Fenster befindet sich ein kleines Dreieck. Klickt man drauf, so öffnet sich eine Liste mit den bereits geladenen Filtern.

Falls noch keine Filter geladen wurden oder man andere verwenden möchte, wählt man „Select Plug-ins Folder“ . Jetzt sucht man sich die entsprechende Filtersammlung heraus.

In Paint Shop Pro sind die Filter unter PlugIns zu finden. Der Ordner muss ausgewählt



werden und mit Häkchen bestätigen, um sie zu laden. Möchte man die Filter im Terraineditor anwenden, so klickt man wieder auf das kleine Dreieck unter dem rechten Fenster, wählt den gewünschten Filter aus, nimmt die Einstellungen vor und bestätigt. Im rechten Fenster ist dann das Ergebnis zu sehen. Nur noch auf „Apply“ klicken und das Ergebnisbild wird auf die Terrainmalfläche angewendet.

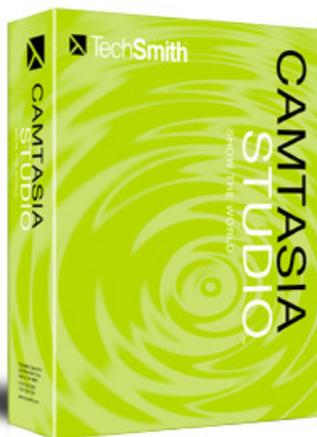


Maxime
www.maximes-page.net

Camtasia Studio 4

Ein Review von Sascha Hupe

Videotutorials spielen gerade im Bereich von 3D-Modeling eine immer größere Rolle. Teilweise geht es sogar so weit, dass anstelle von Handbüchern die Abläufe und Funktionen nur noch anhand von Videos erklärt werden. Grund genug für uns, sich einmal ein Profiprogramm zum erstellen von Videotutorials anzuschauen: Camtasia Studio 4 von TechSmith (<http://de.techsmith.com/>).



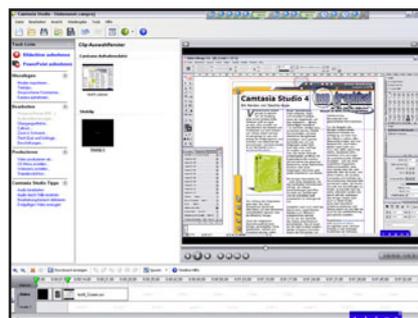
Der Umfang des Programms geht über das reine Aufzeichnen sämtlicher Aktivitäten auf dem Bildschirm (einschließlich Sprache über ein Mikrofon) hinaus.

Dank der integrierten Bearbeitungsfunktionen können die erstellten Filme geschnitten, editiert und exportiert werden. Dabei gibt es unter anderem die Möglichkeit, die Videos mit Effekten wie Untertiteln, Pfeilen, Grafiken und Überblendeffekten zu versehen. Man hat die Möglichkeit, zusätzliche Videos oder Einzelbilder einzufügen und das Video nachträglich zu vertonen, z.B. mit einem Kommentar oder

Musik. Sprechblasen, Flash Hotspots, Zoom und Schwenk-Funktion sowie die Möglichkeit, auf dem Bildschirm – bereits während der Aufnahme – zu zeichnen, können dazu verwendet werden, Details hervorzuheben und eine interaktive Navigationen einzufügen. Auch geniale Gimmicks wie z.B. das Integrieren eines Flash-Quiz oder einer Umfrage ist möglich, so kann man aus reinen Tutorials professionelle Lernfilme mit Ergebniskontrolle machen. Die Aufnahme des gesamten Bildschirms, eines bestimmten Fensters oder eines festgelegten Bereiches geht dabei kinderleicht von statten.



Mit wenigen Mausklicks hat – dank eines Assistenten der alle benötigten Informationen abfragt, die nötigen Voreinstellungen getroffen.



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

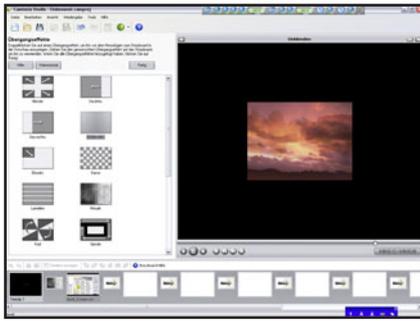
Ein klick auf „Aufnehmen“ und die Aufnahme läuft automatisch im Hintergrund mit.

Zusätzlich kann auch noch das Signal einer angeschlossenen Kamera (z.B. Webcam) aufgenommen werden, um so z.B. den Sprecher des Videos zwischendurch einzublenden. Das ist sogar als PIP (Bild-in-Bild) möglich. Hierbei integriert Camtasia Studio die Aufnahmen von der externen Kamera und synchronisiert diese mit der Bildschirmaufnahme, klasse!

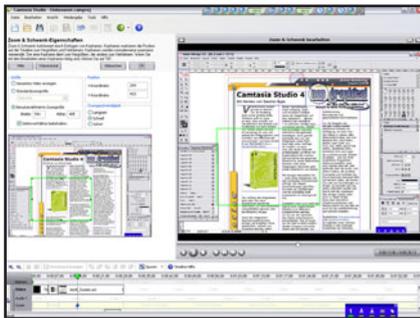
Bei der Installation kann man auch eine in PowerPoint integrierte Werkzeugleiste von Camtasia Studio installieren. Diese ermöglicht es, direkt in PowerPoint Präsentationen live aufzuzeichnen, einschließlich Zeitsteuerung, Animationen und gesprochenen Kommentaren.

Für die Ausgabe des fertigen Videos stehen zahlreiche Formate zur Verfügung. So kann man die Videos in nahezu allen Standardformaten, wie zum Beispiel MP3, iPod-Video,





Adobe Flash (SWF und FLV), AVI, WMV, QuickTime (MOV), RealMedia (RM), animierte GIFs und sogar als ausführbare EXE-Dateien ausgeben - und das ohne zusätzliche Programme.

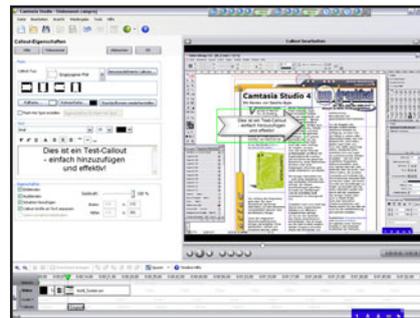


Selbstverständlich, dass man hierbei stets die volle Kontrolle über die Audio- und Video-Codexs, die Qualität, Framerate und Farbtiefe hat. Ein Produktions-Assistent hilft auf Wunsch dabei, die besten Formate und Einstellungen zu finden, je nachdem wie das Video verbreitet werden soll. Damit sich der Zuschauer des fertigen Videos dann auch zu Recht findet, kann man interaktive Inhaltsverzeichnisse und Menüs sowohl für das Web als auch für die Veröffentlichung auf CD/DVD erstellen.



Ausführliche [Dokumentationen](#) und [Quickstart-Videos](#) ermöglichen einen leichten Einstieg in alle wichtigen Funktionen der Software, so steht dem ersten eignen Videotutorial nichts mehr im Wege – die 3D-Community wird es euch danken ;-)

Einen umfangreichen Überblick über die gesamten Features von Camtasia erhält man auf der [Webseite des Herstellers](#).



Camtasia Studio ist auch in deutscher Sprache erhältlich und kostet als Einzellizenz derzeit 286,99 €. Zu beziehen ist es untern anderem über den Shop auf der Herstellerseite: <http://de.techsmith.com/purchase/default.asp>



Eine voll funktionsfähige 30-Tage Demoversion kann auf der [Seite des Herstellers](#) heruntergeladen werden, so kann man sich selbst ein Bild von den Funktionen machen.

Fazit:
Camtasia Studio ist für mich DIE Lösung zum Erstellen von Bildschirmpräsentationen jeglicher Art. Die zahlreichen Profi-Features ermöglichen es bei einfacher Bedienung, ein genau auf die Bedürfnisse abgestelltes Video zu produzieren. Dank der integrierten Assistenten und Vorlagen ist der gesamte Produktionsprozess einfach zu handhaben. Da alle erforderlichen Funktionen mit den Tools im Camtasia Studio zur Verfügung stehen, ist die gesamte Produktion einem Guss. Von der Aufnahme über die Bearbeitung bis hin zur Veröffentlichung – andere Programme braucht man nicht!

[DJB]



Camtasia Studio 4
www.techsmith.com

Kategorie: non-graphical
Preis (ca.): ab 286,99 EUR
Gesamtwertung: 10/10

Zu guter letzt...

Impressum

Kontakt:

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

Redaktionsanschrift:

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

Redaktion:

Herausgeber, Chefredakteur
und V.i.s.d.P.:
Sascha "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 des Titelbildes „Queen of
the Eternity“ by Hong Kuang, www.zemotion.net 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 03/2007) erscheint voraussichtlich Ende Juni 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!