

Active



www.activerendering.de

Ausgabe 03/2007

Rendering

Reviews über:

Vue 6 Infinite
Vue 6 xStream



Evermotion Archmodels
Vol. 29 bis 36



Total Textures
v6:R2 - v7:R2



und mehr...!

Tutorial in dieser Ausgabe:

Deep Space 1+2

Modellieren per Terrain v3

Ecosystemverteilung

und einige mehr!

Download des Monats:



Woodhouse für Vue



In dieser Ausgabe im
Interview:
Boris Budisa (boki.b)

Editorial

Der Sommer ist inzwischen da - zumindest auf dem Papier... Was vor Euch liegt ist zwar noch nicht die Sommerausgabe der AR aber die Nr. 9 oder auch 3/07 bietet Euch auf 35 Seiten hoffentlich Kurzweil um das schlechte Wetter zu überbrücken! Bis zur nächsten Ausgabe ist es dann auch nicht ganz so lang. Diese Ausgabe steht ganz im Zeichen von Vue - auch wenn wir natürlich wie immer auch noch Einiges zu anderen Programmen zu bieten haben. Die Brycer unter Euch wird freuen, dass die erfolgreiche Serie Modellieren per Terrain-Editor von spa-

cebones in die Dritte Runde geht.

Ich persönlich finde auch das Interview mit boki.b, einem professionellem 2D/3D Illustrator äußerst interessant -und das nicht nur, weil unser schönes Coverbild von ihm exklusiv gerendert wurde und somit noch absolut unveröffentlicht ist. Das Interview findet Ihr ab [Seite 8](#).

Die große Leserumfrage aus dem letzten Heft ist inzwischen auch zu Ende gegangen, vielen Dank an alle Teilnehmer. Die Auswertung läuft zur Zeit und ein Teil der Er-

gebnisse wird grafisch aufbereitet in der nächsten Ausgabe zu finden sein. Einige Kommentare von Teilnehmern sind schon einmal auf dieser Seite zu sehen. Vielen Dank an alle, die mitgemacht haben.

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

Bis dahin

Euer

DJ Blueprint

„Macht weiter so!!! Danke an alle beteiligten für die viele und gute Arbeit die ihr euch mit der AR macht! Obwohl ich durch meine Airbrusherei, in den letzten 3 Jahren, leider relativ wenig zu 3D Arbeiten gekommen bin...lese ich doch fleißig im Forum bzw. in der AR mit.“

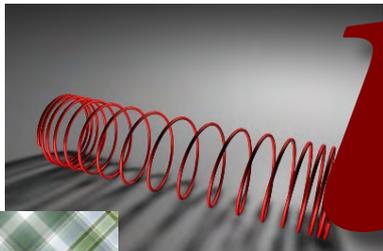
„Die AR ist wirklich toll - besonders faszinierend finde ich die verschiedenen Programmvorstellungen und es ist beachtlich wie viel Zeit und Arbeit hier in ein kostenloses Produkt gesteckt wird - so manches kommerzielles Produkt kann da nicht mithalten.“

„Macht weiter so, WEIL, ich „unser“ eZine als Bindeglied verstehe, was jedem helfen soll seine Grenzen zu erweitern.“

„Ich kenne das Magazin erst seit einigen Tagen, dennoch lese ich die Ausgaben mit großem Interesse. Ich werde auch gerne weitere Ausgaben lesen und freu mich darauf. weiter so.“

*„Die AR war und ist bis jetzt inhaltlich einfach TOP. Ich finde es bemerkenswert wieviel Zeit und Arbeit das Team der AR in das Magazin stecken und dies dann noch kostenlos anbieten. *hut ab* Am meisten interessieren mich als Anfänger natürlich die Tutorials und ich hoffe, es wird auch mal das ein oder andere Tut zu Photo Impact geben. Bitte macht weiter so, Ihr seid Spitze!!!“*

„Ihr seid ein klasse Team! Im laufe der Zeit hat sich Eure „Kleine“ Zeitschrift richtig gemausert! 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 AR009_Bonus.rar und ist 7,89 MB groß. Zum entpacken wird ein Programm benötigt, dass RAR-Dateien entpacken kann(z.B. WinRAR).

Viel Spaß damit!

[DJB]

Editorial

Inhalt

Rubriken

| | |
|------------------------|----------|
| Editorial | Seite 2 |
| Bonus Download | Seite 2 |
| Inhalt | Seite 3 |
| Downloadtipps | Seite 20 |
| Download des Monats | Seite 25 |
| Zu guter letzt... | Seite 35 |
| Impressum und Hinweise | Seite 35 |

Reviews

| | |
|--------------------------------------|----------|
| Plaid Lite | Seite 5 |
| Vue 6 Infinite und xStream | Seite 13 |
| Total Textures V6:R2, v7:R2 | Seite 24 |
| Evermotion Archmodels Vol. 29 bis 36 | Seite 26 |

Tutorial

| | |
|---|----------|
| Deep Space 1 - Kurztipps zum Thema Weltraum-Motive und SciFi | Seite 4 |
| Professor Brycestein Teil 6 - ... bootet sich einen Turm | Seite 6 |
| Vektorpfade in Vue | Seite 12 |
| Deep Space 2 - Kurztipps zum Thema Weltraum-Motive und SciFi | Seite 18 |
| Steuerung der Pflanzenverteilung in einem Ecosystem mittels Graustufenbildern | Seite 21 |
| Modellieren per Terrain-Editor Teil 3: Die Seiten zum nachmachen | Seite 29 |

Interview

| | |
|---------------------------|---------|
| mit Boris Budisa (boki.b) | Seite 8 |
|---------------------------|---------|

DEEP SPACE 1

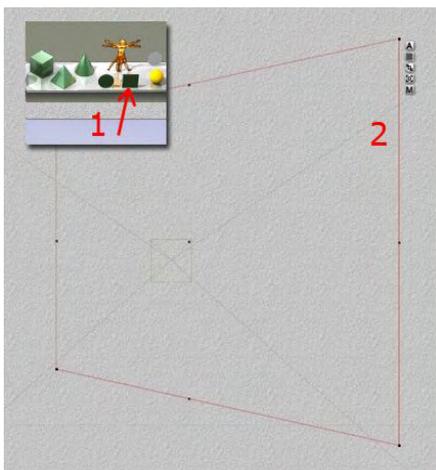
Kurztipps zum Thema Weltraum - Motive und SciFi

1. Echte Galaxis als Background

Die besten Galaxien sind echte Galaxien! Die kann man -frei für den privaten Gebrauch- auf den Seiten von Hubble / NASA runter laden, in verschiedenen Auflösungen, hohe Auflösungen lohnen sich hier durchaus...

Hier der link:
<http://hubblesite.org/gallery/album/>

Für einen guten Weltall-Background entfernt man zunächst einmal die unendliche Grundebene, stellt Sonneneinstrahlung und Verknüpfung der Sonne mit der gesamten Szene aus und wählt als Himmel das Preset "Starfield" aus. Verschieden grosse Sterne kann man später noch im Postwork hinzumalen. Man erstellt zuerst eine 2D Fläche (1), welche man in etwa den Proportionen des Vorlagenbildes anpasst, um Verzerrungen zu vermeiden - also aus dem Quadrat ein Rechteck machen...etwa wie in Abbildung (2)



Hol Dir nun das Galaxisbild über den "Leo" in der oberen Menüleiste. (Oder wenn Du gerade im MatLab bist und rechts keine Textur angezeigt wird, in den ersten leeren Schacht klicken (3). Rechts wird jetzt eine beliebige Textur angezeigt, die wählt Bryce zufällig aus...



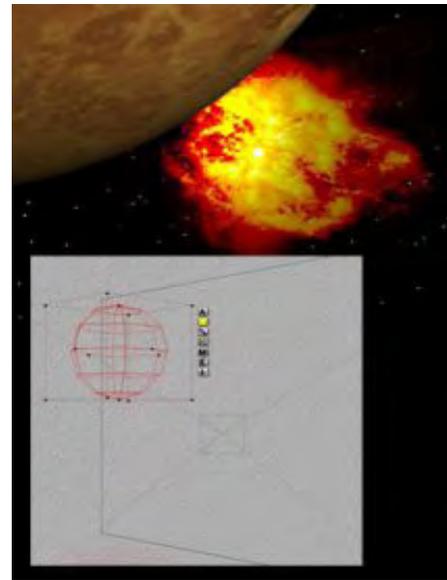
Du klickst nacheinander (4) und (5) an und bist jetzt ebenfalls beim "Leonardomännchen" im Bildeditor. Dort klickst Du in die erste freie Fläche (6) und holst damit das Galaxisbild in den Editor. Am Häkchen (7) bestätigen und Du kommst zurück in den Materialeditor...



Du klickst auf den kleinen Pfeil (8) um dem Bildmaterial die gewünschten Optionen zuzuweisen: Additiv lässt das Material lichtempfindlich werden und die schwarze Umgebung im Bild dient als Transparenzmaske (eine Galaxis soll ja leuchten und hinter den näher liegenden Sternen zu sehen sein, also die Sterne in der Nähe sollen noch davor zu sehen sein, daher hier die Transparenz des Umfeldes) "Recieve Shadows" (Schatten



empfangen) ist auszuschalten, damit nicht etwa ein Planet einen Schatten auf eine Galaxis wirft, das wäre ja ziemlich lächerlich... Jetzt solltest Du ein Resultat sehen wie im obigen Bild. Damit die Galaxis auch schön strahlt, empfiehlt es sich ein zusätzliches (unsichtbares) Licht in ihrer Nähe zu platzieren.



Hier habe ich das mal mit einem kosmischen Nebel demonstriert, mit etwas Geschick kann man diese Lichtquelle auch gleich zur Kantenbetonung eines Planeten einsetzen. Licht lässt sich im Light Lab unter "Falloff" auf "ranged" setzen, womit Du ganz gezielt pixelgenau den Radius einstellen kannst, innerhalb dessen sich im Motiv das Licht überhaupt auswirkt - so vermeidest Du dass sich die verkehrten Gegenstände beleuchtet darstellen...

Plaid Lite

Ein Review von Sascha Hupe

An dieser Stelle möchte ich euch ein kleines aber (sehr) feines Photoshop-Plugin (auch für alle Programme die PS-Plugin kompatibel sind) mit dem Namen Plaid Lite von namesuppressed (www.namesuppressed.com) vorstellen. Und bitte: lasst Euch nicht von dem „Lite“ im Namen täuschen, „leicht“ sind nur zwei Dinge: Die Benutzung und der Preis! Die Ergebnisse sind alles andere als light, sie sind professionell. So viele Vorschusslorbeeren, aber was macht dieses niedliche Plugin denn nun? Es erstellt nahtlose Schottenmuster (oder auch Karomuster).



Die Anwendung ist denkbar einfach: Man sucht sich ein Bild aus, das als Grundlage für Muster dient, startet das

Plugin, passt anhand der 4 Regler für Muster, Drehung, Zoom und Farbgestaltung das ganze seinen Vorstellungen an – oder startet einfach die Zufallsfunktion – anschließend noch ein Klick auf „Make Seamless“ wenn man hinterher eine nahtlos kachelbare Vorlage haben möchte – und schließlich nur noch eine der 4 Qualitätsstufen auswählen und OK klicken.

Einfach genial, genial einfach! Wert es probiert wird sehen, wie viel Spaß es macht immer wieder neue Muster zu erstellen!

Auf der [Herstellerseite](#) kann, neben weiteren Infos zu dem Plugin, eine 21-Tage-Demoversion heruntergeladen werden. Das Plugin kann dort ebenfalls zum Preis von \$19,95 bezogen werden.



Fazit: Wer für seine Textursammlung Schottenmuster gebrauchen kann, der sollte nicht zögern PlaidLite zu testen und es sich anschließend zuzulegen. Die Einfach Bedienung und die schönen Ergebnisse machen es für jeden User nach kurzer Zeit zu einem Hilfsmittel auf das man nicht mehr verzichten möchte!

Übrigens, die Muster auf dieser Seite und noch ein paar mehr findet ihr als Texturen im Bonusdownload zu dieser Ausgabe.

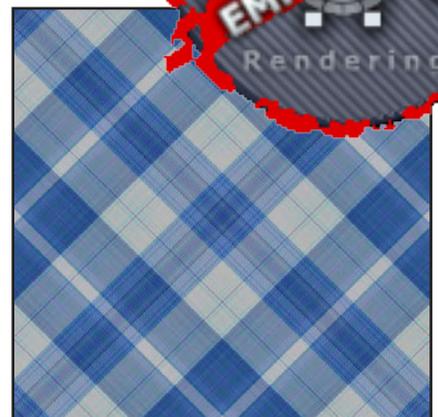
[DJB]



Plaid Lite

www.namesuppressed.com

Kategorie: 2D Plugin
Preis (ca.): \$ 19,95
Gesamtwertung: 10/10

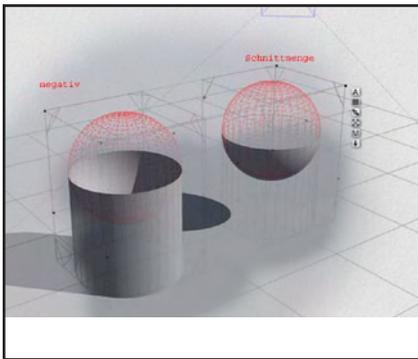




Teil 6

Professor Brycestein boolt sich einen Turm

Bryce stellt uns zwei verschiedene Möglichkeiten Bool-scher Operationen zur Verfügung. Einmal, in dem ich ein Objekt von einem anderen subtrahiere oder in dem ich die Schnittmenge aus beiden Objekten bilde.

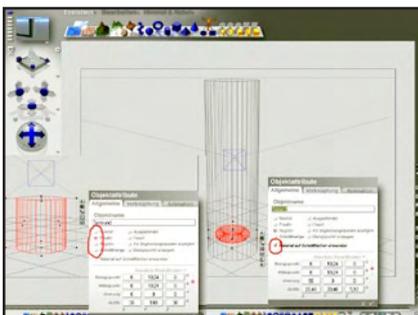


Ich habe das in diesem Bild verdeutlicht: einen Zylinder und eine Kugel habe ich gruppiert. Während der Zylinder immer positiv ist habe ich den beiden Kugeln entweder die Eigenschaft negativ (Kugel links) oder Schnittmenge (Kugel rechts) gegeben. Wie ihr seht ist das Ergebnis von der Eigenschaft der Kugel abhängig.

Wichtig:

Ein Körper muss positiv sein, der andere die boolsche Eigenschaft (negativ oder Schnittmenge) besitzen. Ist ein Objekt neutral (wie alle frisch erstellten) funktioniert das Ganze nicht.

Es geht los :

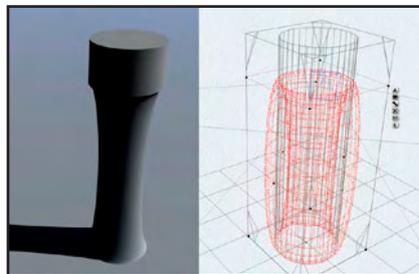


Als erstes erzeugen wir einen Zylinder. Größe und Position könnt ihr dem Bild entnehmen, oder wählt Maße nach euren Vorstellungen.

Ich möchte hier nur Anregungen geben und das Prinzip erläutern. Hier gilt wie überall: Probieren geht über stur nachbauen.

So, da ich vom Zylinder etwas abschneiden möchte ruf ich den Attributeeditor auf (klick auf A) gebe ihm einen passenden Namen und mache ihn positiv.

Danach erzeugen wir einen Torus, der wird negativ, und verformen ihn so wie es das Bild unten verdeutlicht.



Wichtig :

Für die spätere Materialvergabe ist es wichtig das das Material des Torus nicht den Zylinder beeinflusst. Deshalb muss das Häkchen bei - Material auf Schnittfläche anwenden - entfernt werden.

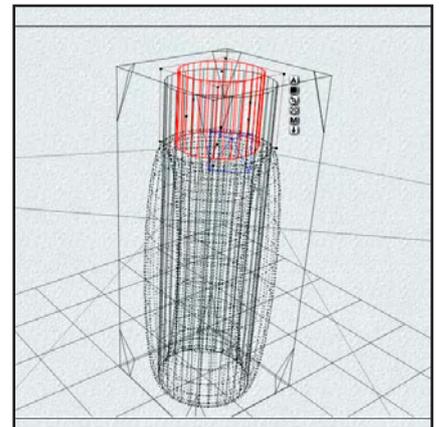
Vergesst nicht den Zylinder und den Torus zu gruppieren.

Als nächstes bauen wir die Plattform :

Dazu benötigen wir einen neuen Zylinder. Da wir schon einen an der passenden Stelle haben, duplizieren wir unseren

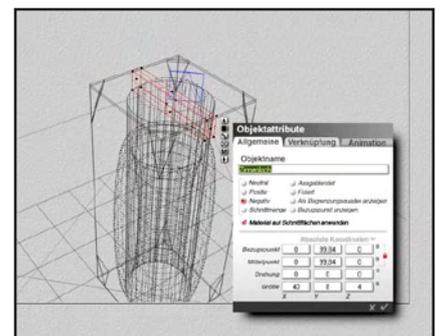
Grundzylinder (strg-d), er ist dann auch gleich in der passenden Gruppe. Er brauch nur nach oben geschoben werden, und nachdem wir die Größe angepasst haben, machen wir ihn negativ. (am einfachsten, in dem wir die Tasten - n- benutzen).

Das sieht dann so aus:



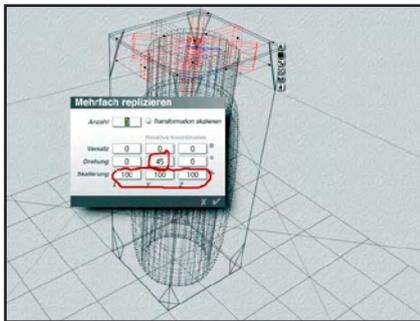
Fehlen noch die Zinnen. Was wäre ein Turm ohne sie. Da wir mit unseren Zinnen sowohl ein Loch in den positiven Grundkörper, als auch in die negative Plattform schneiden müssen, gehen wir wie folgt vor:

Wir wählen diesmal unsere komplette Turmgruppe (zwei Zylinder, ein Torus) und machen diese über den Attributeeditor, positiv. (alternativ einfach auf -p- drücken).



T u t o r i a l

Die Zinnen entstehen, in dem wir die Zwischenräume mit einem Quader ausschneiden. Maße und Position könnt ihr oben entnehmen. Der Quader wird wieder negativ und mit der kompletten Turmgruppe gruppiert, in dem ihr das obere -G- anklickt (das Untere löst die alte Gruppe auf). Das Proberendern zeigt ob der Quader die richtige Stelle herausausschneidet. So ein Quader macht den Turm noch nicht komplett, wir benötigen noch 3 weitere. Damit wir nicht jeden Quader extra duplizieren und verdrehen müssen wählen wir die Funktion ...**mehrfach replizieren** .



Ihr findet sie im Objektmenü, unter bearbeiten.

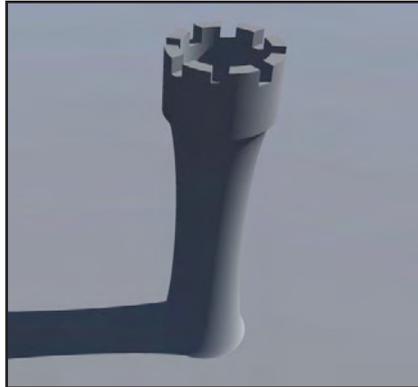
Die eingetragenen Werte besagen folgendes.

1. Anzahl: ich brauche 3 neue Quader
2. Versatz: sie sich sollen an der gleichen Stelle wie unser Zinnenquader liegen also -> 0
3. Drehung: die Quader sollen jeweils um -> 45 grad um die y-Achse gedreht sein und

4. Skalierung: sie sollen gleich groß wie der Zinnenquader sein. (Obwohl hier 0 Prozent logischer wär)

Nach dem Klick auf das Häkchen sollte euer Ergebnis so wie oben aussehen.

Und nach dem Proberendern so:



Also mir gefällt mein Turm. Da ich aber noch nicht weiß ob ich ihn für ein Schachspiel brauche oder noch ein Schloss herum baue, speichere ich erstmal ab und überleg mir

das, bis zum nächsten Mal.

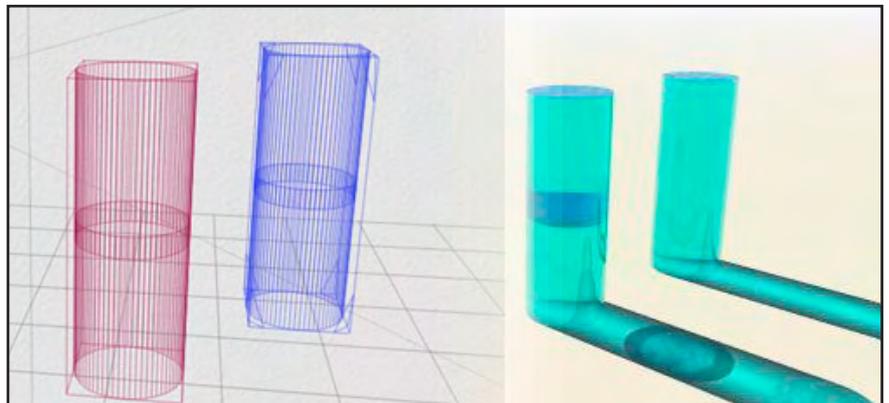
Tipp: Die vergessene Bool'sche Operation

Klingt geheimnisvoll ist es aber nicht. Neben der Möglichkeit aus einem Objekt etwas herauszuschneiden oder die Schnittmenge zu bilden gibt es noch die Variante zwei positive Objekte zu addieren(gruppieren). Um zu sehen, was das bringt, schaut euch das Bild am Schluss dieses Artikels an.

Ich habe jeweils zwei Zylinder miteinander gruppiert. Die Zylinder in Vordergrund sind neutral, die dahinter beide positiv. Den Unterschied erkennt ihr erst in der gerenderten Szene und bei der Verwendung transparenter Materialien.

[SPX]

Quelle: Kitchens/Gavenda : Real World Bryce 4



Anzeige



ActiveRendering im Gespräch mit Boris Budisa (boki.b) www.boki-b.com



© 2007 Boris 'boki.b' budisa

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

Für mich gibt es nichts erfüllenderes, als wenn ich die Augen schließe und mich von Musik in fremde Welten entführen lasse, über Täler fliege und Wälder durchstreife, auf der Suche nach der Magie, die mich jeden Tag mehr und mehr in ihren Bann zieht. Ein Trip durch meine Vorstellungskraft und Fantasie, der mir immer wieder neue Inspirationen gibt, mit der ich meine Bilder aufs Papier bringen darf. Diese Erfahrung der Selbsterfüllung ist selbst für meine 24 Jahre ein extrem wichtiger Punkt für die innere Unabhängigkeit – denn ich zeichne weil ich glücklich bin und ich zeichne weil ich frei bin.

AR: Was machst du beruflich?

Als unabhängiger

Romanillustrator konzentriere ich mich lieber auf den Fantasy-Bereich, doch habe ich in der Vergangenheit auch Illustrationen für japanische Animationsfilme (Anime) gezeichnet und Skripte für DVD-Booklets schreiben dürfen.

AR: Warum ausgerechnet die 3D-Illustration? Gab es so etwas wie einen Schlüsselpunkt, der die Entscheidung für diesen Beruf legte?

Ich bezeichne mich gerne als 2d Illustrator, da ich mit Papier und Stift enger befreundet bin, als mit 3d Programmen. Doch irgendwann wurde das Internet mit atemberaubenden 3D-Illustrationen einfach überflutet, sodass ich nicht widerstehen konnte, selbst einen Teil dieser Magie einzufangen.

3D Programme ermöglichen und vereinfachen so vieles, das man mit einem Stift

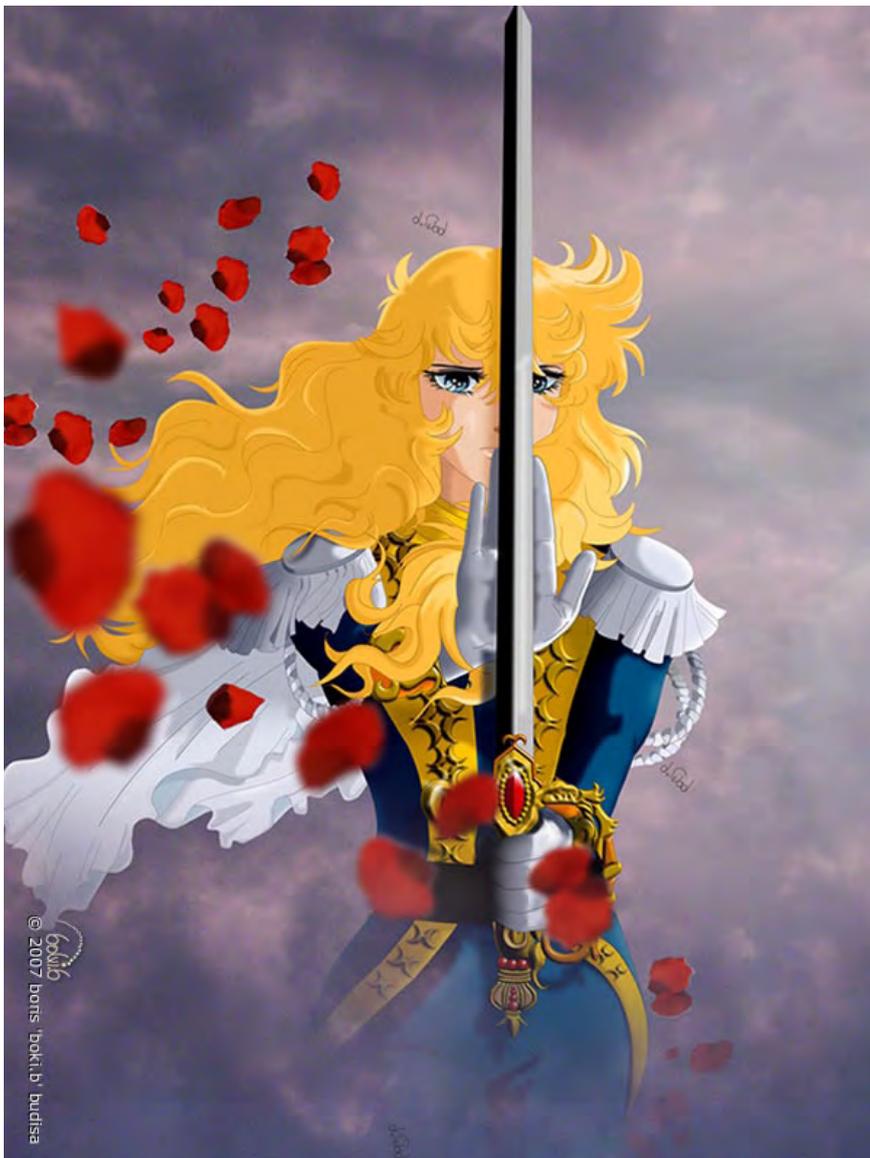
einfach nicht aufs Papier bringen kann.

AR: Was spornt dich an, im 3D-Bereich zu arbeiten?

Die Einfachheit und die Vielfältigkeit! Manchmal wache ich mitten in der Nacht auf, weil ich Visionen habe und es reicht, wenn



© 2007 Boris 'boki.b' budisa



ich mich an den PC setze, ein Programm aufrufe und beginne zu „modellieren“ und zu „erschaffen“... Alles andere folgt von selbst...

AR: Wie sehen deine Zukunftspläne aus?

In der Vergangenheit habe ich viele vorgegebene Ideen und Illustrationen für andere Künstler gemacht, deshalb möchte ich unbedingt etwas erschaffen, das ich durch meinen eigenen Willen und meine uneingeschränkte Fantasie erschaffen kann: ein persönliches Artbook ist bereits in Arbeit.

AR: Wie bist du zu 3D gekommen?

Wie bereits erwähnt, ist es heutzutage unmöglich

3D Bilder zu ignorieren, wegzusehen oder nicht von ihnen attackiert zu werden. 3D ist ein großer Fortschritt im Bereich der Illustration und es wäre fatal sich diesem zu widersetzen!



AR: Mit welcher 3D-Software arbeitest du?

Angefangen habe ich mit Vue Pro Studio, entwickle mich jedoch mit Cinema 4D R10 weiter. Doch meine Charaktere zeichne ich lieber mit Hilfe eines Grafikbordes, sprich 2D und integriere sie manchmal gern in 3D Programme.

AR: Woher nimmst du die Ideen für deine Illustrationen?

Musik! Diese spielt eine große und wichtige Rolle in meiner Illustrationswelt. Der Klang von Sarah Brightman's, Allison Crowe's oder Kokia's Stimme oder die Texte von Tori Amos ermöglichen mir mit geschlossenen Augen Welten zu durchstreifen, die ich im Alltag nicht habe und die ich dann gegebenenfalls zu Illustrationen umwandle.



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

Da ich eher als 2D Illustrator mein Unwesen treibe, kann ich in diesem Bereich mehr Erfolge verbuchen, doch hatte ich an einer Fantasy-Trilogie gearbeitet, bei der ich diverse Szenen nach den genauesten Vorstellungen der Autorin in 3D erschaffen musste – und das mit Erfolg. (zum Glück).

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

Das hängt von meiner Vision ab und was ich mit dem jeweiligen Bild ausdrücken will. Es ist wichtig, dass jedes meiner Bilder eine gewisse ‚Geschichte erzählt‘ und nicht einfach als (bedeutungs-)loses Bild im Internet versinkt.

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

Neben dem geplanten Artbook arbeite ich an einer faszinierenden Illustration für die kanadische Sängerin Allison Crowe, die es ebenfalls geschafft hat, mit ihrer Musik meine Fantasiewelt zu bereichern.

AR: Was würdest du 3D-Einsteigern empfehlen?

Sich unbedingt Zeit nehmen. Ein großer Fehler den viele



Anfänger machen ist, ein Bild so schnell wie nur möglich fertig machen zu wollen, ohne daran zu denken, dass selbst eine Illustration ‚reifen‘ muss. Klar, wir alle möchten so viele Bilder in so kurzer Zeit erschaffen, doch tief im

Herzen weiß jeder Künstler, dass das unrealistisch ist.

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

An mein erstes komplettes 3D Bild kann ich mich noch ganz gut erinnern, da ich





viele Nächte damit verbracht habe, eine mystische und spannende Stimmung im Bild festzuhalten, die mir – laut vieler 3D Fans – gelungen ist.

AR: Besitzt du es noch?

Ja und ich hebe jedes noch so „unbrauchbare“ Bild auf, da ich irgendwann damit angefangen habe frühere Werke aufzupolieren und sie zu erneuern – auch mit Hilfe von 3D-Programmen. Für mich ist dieser ‚Vorher-Nachher-



Vergleich‘ sehr interessant, da ich dann selbst einschätzen kann, wie weit ich mich entwickelt habe.

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.

Ich bedanke mich herzlichst für dieses Interview und die Chance, meine eigene Arbeit etwas näher vorstellen



zu dürfen Ich möchte den Lesern und jedem Künstler sagen, dass es wichtig – unheimlich wichtig – ist, sich seine eigene Fantasie zu bewahren und dass diese keine Erklärung bedarf, sei sie noch so ‚unrealistisch‘ oder ‚unmöglich‘, wie viele selbsternannte Kritiker es ausdrücken würden. Man darf nie an sich selbst zweifeln!



Das Interview wurde von Zuzler per eMail geführt. Mehr über boki.b findet ihr auf seiner Homepage: www.boki-b.com

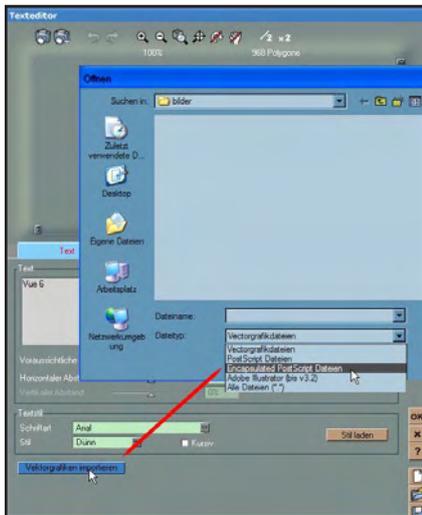


Vektorpfade in Vue

Ein Tutorial von Lutz Lehmann

Unscheinbar im Texteditor von Vue verbirgt sich seit der Version 6 die Möglichkeit Vektorobjekte bzw. Pfade zu importieren, um sie für das Erstellen von Objekten zu verwenden.

Um Vektorobjekte zu importieren öffnet ihr den Texteditor durch Klick auf das entsprechende Icon in der linken Toolleiste.

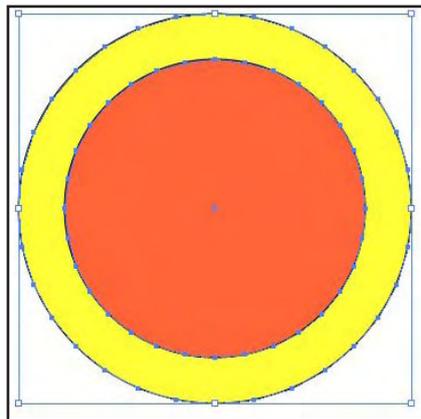


Wenn ihr jetzt den Reiter **Text** anklickt findet ihr ganz unten den Button für den Import der Vektordaten. Zwar wird hier auch Adobe Illustrator mit einer recht niedrigen Version als Dateiformat angeboten, doch funktionierte das bei mir nicht. Die Pfade sollten im eps-Format gespeichert sein.

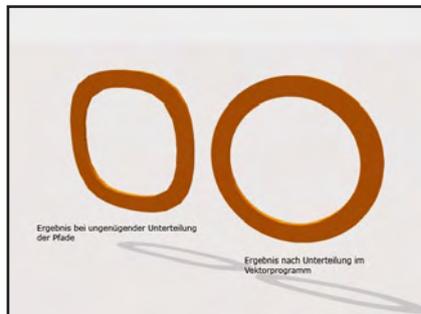
In Adobes Illustrator müssen die eps-Dateien mit der niedrigsten Version (3.0/3.2) gespeichert werden. In Inkscape erstellte Vektorobjekte sollten auch als eps-Datei gespeichert werden. Hier können die Einstellungen so wie sie sind übernommen werden. Die Pfade bzw. Vektorobjekte müssen geschlossen sein. Eine eventuelle Füllung stört nicht.

Liegt ein geschlossenes Objekt im Pfad wird automatisch, je nach Einstellungen im Texteditor ein Loch, bzw. mehrere, wenn es mehrere Pfade sind,

herein geschnitten. Bei sich überlappenden Pfaden kann es zu ungewollten Effekten kommen, da bei einer Extrusion die Pfade nicht mehr korrekt geschlossen werden. Hier heißt es dann eben probieren.

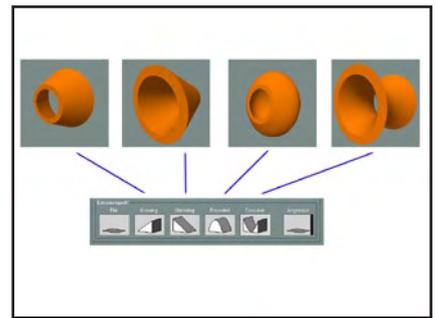


Ausgangsobjekt zur besseren Ansicht verschiedenfarbig gefüllt.

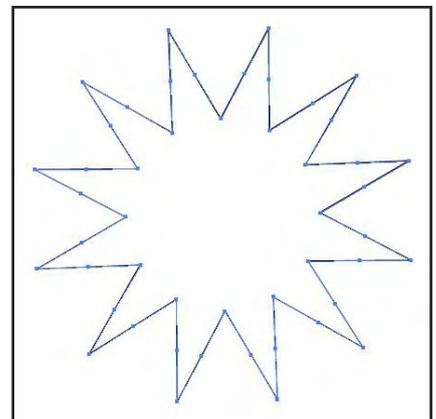


Bezierpfade sollten vor dem speichern im Vektorprogramm ausreichend unterteilt werden. Vor allem bei Bögen und Kreisen muss darauf geachtet werden, da die Objekte in Vue sonst zu eckig werden. Der Texteditor besitzt noch die Reiter Fase und Extrusion. Hier können dann die entsprechenden Einstellungen vorgenommen werden. Ebenso können Textstile auf die Pfade angewandt werden.

Da ich hier keine Bauanleitung geben möchte noch ein paar Anregungen, die vielleicht Lust auf eigene Experimente machen.



Wiederum das selbe Ausgangsobjekt wie oben mit unterschiedlichen Extrusionsprofilen. Zudem kann können mit verschiedenen Fasen andere Ergebnisse erzielt werden.



Aus einem simplen Stern. Können die interessantesten Objekte erstellt werden.



Zum Schluss noch eine Warnung. Leider kam es bei extremen Kombinationen von Fase und Extrusion zu Program Abstürzen. Hier solltet ihr im Vorfeld gewappnet sein und eure Arbeiten (wie immer!) vorher abspeichern.

[SPX]

Vue 6 Infinite und Vue 6 xStream

Ein Review von Lutz Lehmann und Sascha Hupe

Vue6 Infinite geht, auch wenn die 6 im Namen etwas anderes suggeriert, in die zweite Runde. Es ist das Flaggschiff in der Vue-Flotte und hat inzwischen auch Einzug in professionelle Studio gehalten.

Im Großen und Ganzen gilt das hier gesagte auch für die „kleineren Versionen“. Sie sind zwar im Vergleich zu Infinite in der Funktionalität eingeschränkt, können aber mit optionalen Modulen an die Profiversion herangeführt werden.

Neuheiten

Die Liste der Neuheiten im Vergleich zur Vorgängerversion ist sehr lang. Deshalb hier nur eine kurze Aufzählung der wichtigsten Neuerungen.

- komplett neues Design, das darüber hinaus an die individuellen Bedürfnisse des Users angepasst werden kann
- neue Erosionstypen im Terraineditor, sowie

- Terrainbrushs
- noch realistischere Darstellung von Himmel, Licht und Wolken mittels Spektralatmosphären und Goodrays
- hyperrealistische Wolken durch Wolkenebenen und Metaclouds
- neue Ecosystemtechnologie und Ecopaintsystem
- Displacement mapping
- Material Ebenen, Sub-surface Scattering
- Ambient Occlusion
- neuer Animationsgraph
- Simulation chemischen Filmmaterials
- Import von Vektorgrafiken zur Objekterstellung

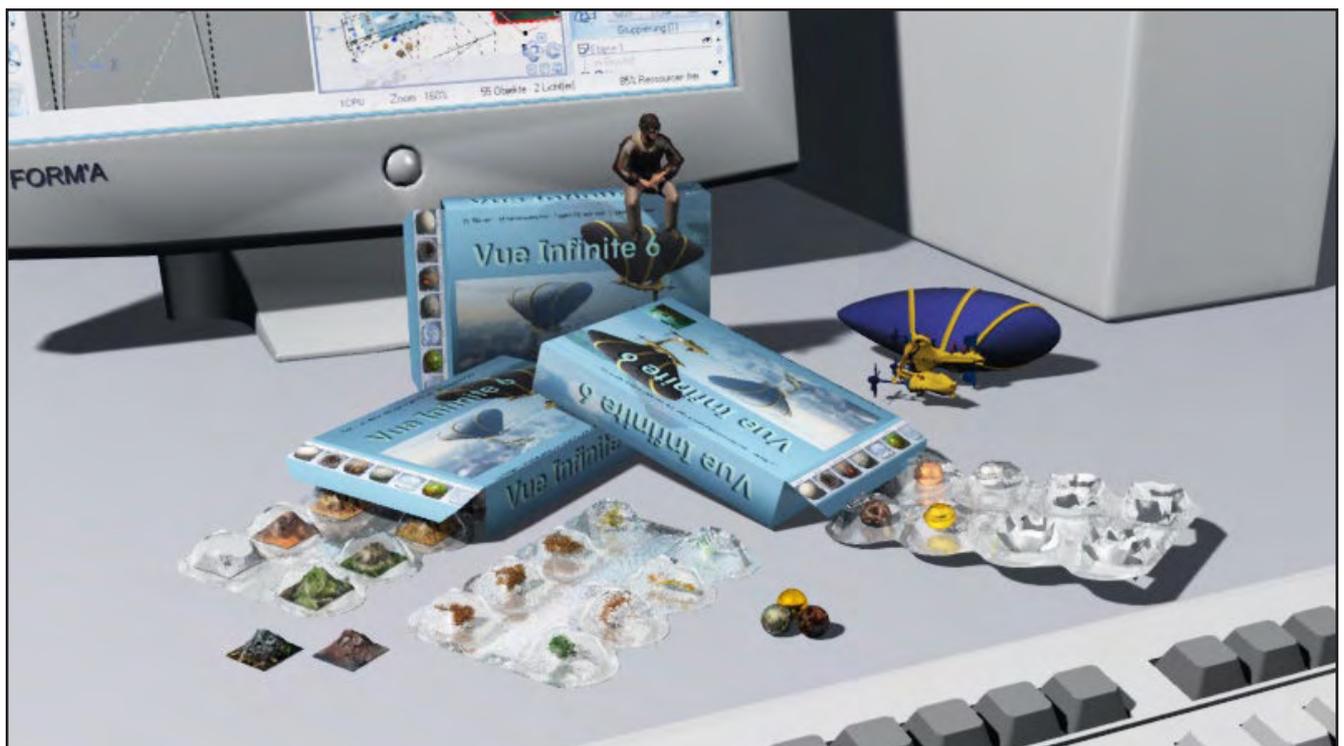
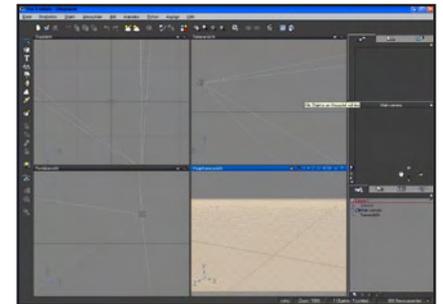
Die ist nur eine kleine und subjektive Auswahl. Einige der Neuerungen werden wir uns nun etwas genauer ansehen.

Interface

Am augenscheinlichsten sind jene Verbesserungen die das

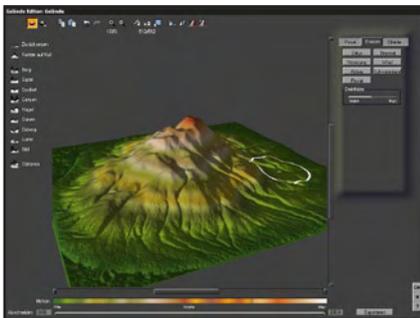


Interface betreffen. E-on hat Vue6 Infinite mit einem neuen comicartigen Touch versehen, der für den langjährigen User etwas gewöhnungsbedürftig ist. Doch kann das Interface nun auch farblich angepasst werden, so dass sich jeder Nutzer sein persönliches Vue gestalten kann. Wer ohne das alte Design nicht auskommt, kann





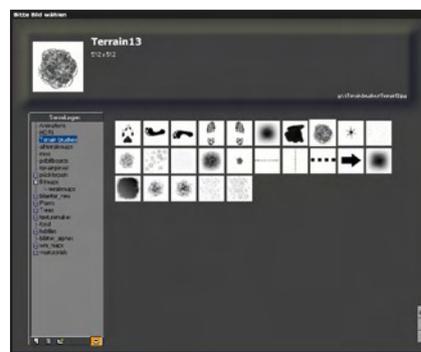
zum Aussehen der 5er Version zurückkehren. Zu dem lässt sich das Programm in der Handhabung und dem Interface an die verschiedensten großen 3D-Programme wie Maya, XSI, Cinema, Lightwave usw. anpassen. Es kann über Pythonscripte gesteuert und in seiner Funktionalität individuell eingerichtet werden.



Terrains

Vue unterscheidet zwei grundlegende Terrainarten, Standardgelände und Prozedurale Gelände. Während die Auflösung des Standardgeländes durch die Gitterauflösung begrenzt ist, ist die Auflösung der Prozeduralen Gelände dynamisch und nicht an die Gitterauflösung gebunden. Mittels verschiedenster Funktionen können detailreiche, gleichzeitig aber auch rechenintensivere Gelände geschaffen werden. Im Terraineditor können die Gelände auf unterschiedlichsten Wegen weiter bearbeitet werden. Neue Möglichkeiten bieten hier verschiedenste

neue Erosionsarten und der neue Terrainbrush.



Atmosphären

Die in Vue6Infinite erzeugten Atmosphären sind sehr realistisch. Der Atmosphäreneditor bietet eine unendliche Vielfalt an Möglichkeiten zur natürlichen Atmosphärenerzeugung. Das Programm unterscheidet vier Atmosphärenarten: Standard, Volumetrisch, Spektral und Umgebungsprojektion. Entsprechend der eingestellten, ausgewählten Atmosphärenart kann man in weiteren Tabs Einstellungen für Sonne, Licht, Wolken, Nebel, Dunst, Wind und Effekten vornehmen. Neu in Vue sind

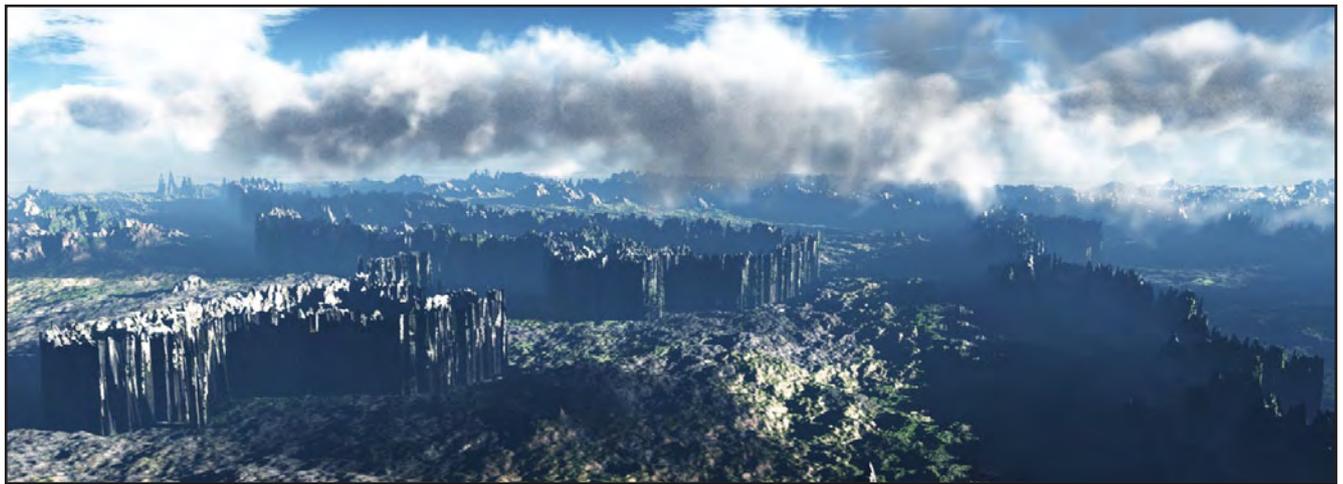


die Spektralatmosphären. Sie kommen der Realität am Nächsten, sind aber auch am rechenintensivsten. Mittels Wolkenebenen, die auch neue spezielle Wolkenmaterialien enthalten, lässt sich fast jede natürliche Wettersituation simulieren. Fehlen nur noch Staub, Regen oder Schneeeppartikel um das Herz des Weltenbauers zu erfreuen.

Im Atmosphäreneditor werden auch die Einstellungen für Globales Ambiente, Illumination, Radiosity und den neuen Ambient Occlusion, sinnreich mit Umgebungsverdeckung eingedeutscht, vorgenommen. Renderings lassen sich im HDR-Format ausgeben und so in anderen 3D-Programmen einsetzen. Ebenfalls im Atmosphäreneditor findet der Anwender auch die Einstellungen für den Wind. Allerdings wirken sich diese nur auf SolidGrowth Vegetation aus. Praktisch wäre es, wenn diese Einstellungen auch für Wolkenanimationen, oder die Bewegung des Wassers im OpenOcean-Node, im Funktionseditor, genutzt werden könnten. Neu ist auch der Ventilator. Das ist ein lokal steuerbarer Wind. Mit ihm lassen sich Effekte die durch Propeller oder Düsen entstehen, erzeugen.

Licht

Zu den Standardlichtarten hat sich nun Arealicht gesellt,



mit dem noch natürlichere Beleuchtungssituationen geschaffen werden können. Inzwischen kann auch jedes beliebige Objekt in Vue6Infinite in eine Lichtquelle umgewandelt werden. So sind Leuchtröhren und Leuchtreklame kein Problem mehr. Mittels Illumination baking können aufwendige Lichtsetups schnell und komfortabel gerendert werden.

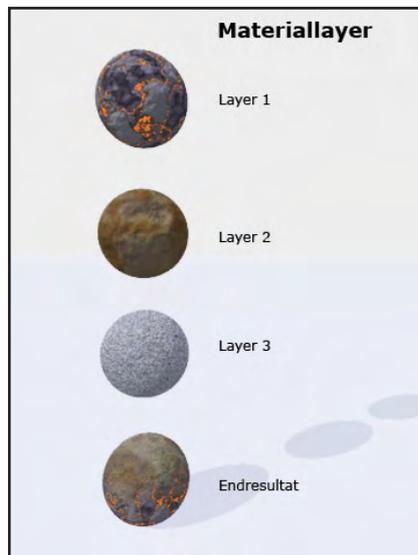


Global Illumination und Global Radiosity gehört inzwischen zum Standard. Das Radiosity wurde inzwischen für Innenraumszenen optimiert.

Materialien

Materialien machen die Landschaften und Modelle realistisch. Vue bringt auch hier eine Unzahl von Vorgaben mit. Zu den Neuerungen im Materialbereich gehören die Materiallayer. Hier kann eine beliebige Anzahl von Materialien übereinander gestapelt werden. Alphakanäle steuern dann den Materialauftrag. So sind komplexe und realistische Materialien möglich. Mip-Mapping von Texturen er-

möglicht ressourcensparendes Rendering. Mit Displacement Mapping und Subsurface Scattering können noch realistischere Effekte im Materialeeditor erzeugt werden. Allerdings ist hier noch einiges an Arbeit nötig. Die Renderzeiten gerade bei SSS steigt enorm. Hier sollte noch etwas getan werden. Ansonsten lassen sich sehr überzeugende Materialien erstellen. In Kombination mit dem Funktionseditor entstehen Glas/Wassermaterialien mit Causticeffekten ebenso wie Wolken, Gestein und Landschaftsmaterialien.



Pflanzeneditor

Beim Pflanzeneditor selbst hat sich am Wenigsten getan. Zwar kommt Vue6Infinite mit einer großen Anzahl an fertigen Pflanzen daher, doch lassen sich diese nach wie vor nur eingeschränkt verändern.

Neue Pflanzenarten lassen sich nicht erzeugen, die müssen dazu gekauft werden. Das Pflanzenarten gelistet werden, die gleich aus der Software heraus bei Cornucopia gekauft werden können ist ganz praktisch, für den der das will. Dabei ist die SolidGrowth 4 Plant technology wirklich einzigartig und wertet Vue deutlich gegenüber anderen Landschaftsrenderern auf.

Ecosystem

Das Ecosystem von Vue6Infinite allein rechtfertigt die Investition in die Profiversi-on des Programms. Gelände können in Windeseile mit den verschiedensten Pflanzen und Objekten versehen werden. Dies abhängig von Höhe und Steigung, zufällig oder mittels Greymap genau gesteuert. In Kombination mit der SolidGrowth 4 Plant technology entstehen so einzigartige Bilder. Landschaften, Wälder, ganze Dschungel können schnell mit tausenden Pflanzen bevölkert werden. Eine riesige Flotte oder ein Heer von Soldaten, auch animiert, lässt die Ecosystem-Technologie in der





Szene erscheinen. Das neue Ecopaint arbeitet unabhängig vom Material. Mit ihm können Pflanzen, Objekte und Steine in die Landschaft gepinselt werden. Dabei kann jedes Objekt aus dem Ecosystem gelöst und wieder in ein einzelnes zu bearbeitendes Objekt umgewandelt werden.



realistisch über Geröll wälzen und die Hybrid2.5 Motion Blur Technologie gewährleisten realistische Bewegungen. [SPX]

Dem zuvor gesagten kann ich mich, nachdem ich mich die letzten Monate mit Vue auseinandergesetzt habe, uneingeschränkt anschließen. Die vielen mitgelieferten Presets und Beispieldateien (alles auf einer extra Content-CD, wenn man die Box-Version kauft) machen einen Einstieg leicht, auch wenn man bislang noch nicht mit Vue gearbeitet hat. Das mitgelieferte 587 (!) Seiten starke Reference Manual gibt einen Einblick in die vielfältigen Funktionen und enthält auf 59 Seiten zahlreiche Tutorials zu verschiedenen Aufgaben.

Mein Schwerpunkt der Betrachtung lag jedoch an anderer Stelle als den Infinite-Features und Neuerungen: Vue 6 xStream. Die „Königsversion“ von e-onsoftware bietet neben den zuvor angesprochenen Funktionen der Infinite-Version zusätzlich die Möglichkeit,

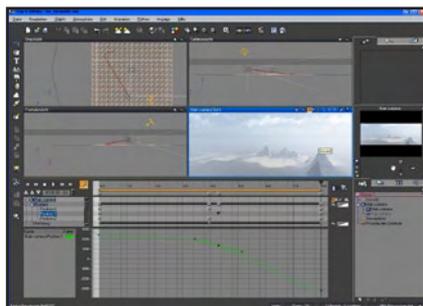
beliebige Vue-Szenen in 3ds Max, Maya, LightWave oder Cinema 4D zu laden, dort mit den vorhandenen Möglichkeiten zu ergänzen, zu kombinieren und zu rendern – das gilt selbstverständlich auch für Animationen! Das eröffnet dem Anwender einen ganz neuen Pool an kreativen Möglichkeiten!

Man erstellt sein Modell in seiner bevorzugten 3D Anwendung importiert eine schöne Vue Landschafts- und Atmosphären-Szene – nutzt dabei z.B. das geniale Eco-System von Vue – und rendert das ganze in der Hauptapplikation – kein lästiges hin- und herexportieren, keine Kompromisse oder mühsames nacharbeiten bei den Texturen.

Näher angeschaut habe ich mir das ganze im Zusammenwirken mit Cinema 4D R10. Bei der Installation von xStream wird die Schnittstelle als Plugin in das Pluginverzeichnis von C4D installiert. Anschließend kann der xStream-Dialog einfach über das Pluginmenü aufgerufen werden. Und schon kann man jede beliebige bereits vorhandene Vue-Szene in Cinema laden. Oder man entscheidet sich dafür, aus der Hauptanwendung heraus das Vue-Interface aufzurufen um eine neue Szene zu erstellen. In jedem Fall wird jede Änderung an der Vue-Szene direkt in der Hauptanwendung umgesetzt – ohne das man selbst

Animationen

Ein Animationsassistent hilft in Vue6 um Bewegung in die Szene zu bringen. Natürlich kann es hier nicht die Features geben, die von einem großen Animationsprogramm wie Maya, XSI, oder Cinema 4D, geleistet werden. So ist nur Forward Kinematics möglich. Animierte Objekte lassen sich am Besten im Poserformat einbinden. Die Intergration von Poserdateien funktioniert ganz gut und wurde inzwischen an die neuen Poserversionen angepasst. Der Animgraph hat eine Neuerung erfahren, so dass die Pfade gleich in der Timeline bearbeitet werden können.



Dynamic Motion Reaction™ lässt Geländewagen über Hügel preschen oder Panzer

Warrior II Schiffsmodell in einer Vue-Szene von Pascal Marié, via xStream gerendert in C4D



etwas neu Laden oder einen Button klicken muss! Dank der OpenGL-Vorschau wird die Vue-Szene in Cinema auch als erkennbare Szene dargestellt, so dass man bei der Kombination von Elementen beider Programme keine Probleme hat. Neben der eigentlichen Szene werden auch die Lichter und Kameras aus der Vue-Szene importiert.



Nach einigen Wochen des Ausprobierens kann ich sagen, dass xStream mit Cinema 4D angenehm stabil läuft und das Arbeiten damit auch noch Spaß macht!

Vue 6 Infinite und Vue 6 xStream sind als **Personal Learning Edition** erhältlich. Die PLEs sind zeitlich und vom Funktionsumfang her nicht eingeschränkt. Allerdings lassen sich gespeicherte Dateien nur mit der eigenen Vue-Version wieder öffnen und Renderings erhalten ein Wasserzeichen. Der kommerzielle Einsatz ist nicht gestattet. Die PLE bieten damit aber ein hervorragendes Instrument um Vue kennen zu lernen und je-

der, der noch nicht ganz genau weiß, ob er eine Vue-Version kaufen soll oder nicht sollte sich vorab die PLE anschauen um zu entscheiden, ob einem das Programm liegt.

Vue 6 Infinite und Vue 6 xStream können sowohl im **E-Onsoftware Onlineshop** als auch bei diversen Resellern als Download und auch als Box-Version bestellt werden. Infinite ist ab ca. 730,00 EUR und xStream ist ab ca. 930,00 EUR zu bekommen.

Fazit

Auch wenn hier aufgrund des komplexen Umfangs von Vue nicht alle Features und Möglichkeiten besprochen werden konnten bleibt als Fazit festzuhalten, dass Vue 6 Infinite jeden Euro wert ist. Es lässt

kaum Wünsche offen und ist in der Profiversion der Standard unter den Landschaftsrenderern. Vue 6 xStream setzt dem ganzen noch das Sahnehäubchen auf und ermöglicht professionellen Anwendern die Vorzüge von Vue im Bereich der Landschaften und Atmosphären mit der Modeling-Power anderer Profi-Anwendungen zu kombinieren. Ganz klar: Empfehlung!

[DJB]



Review



Vue 6 Infinite / xStream

www.e-onsoftware.com

Kategorie: 3D Software
Preis: ab ca. 730,-- EUR
Gesamtwertung: 9/10



SPACEBONES

www.spacebones@artworx-media.de



Bryce 5 & 6 Tutorial

DEEP SPACE 2

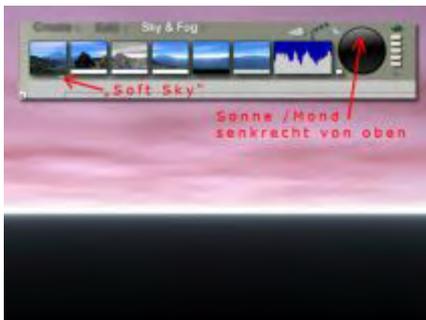
Kurztipps zum Thema Weltraum - Motive und SciFi

2. Im Orbit

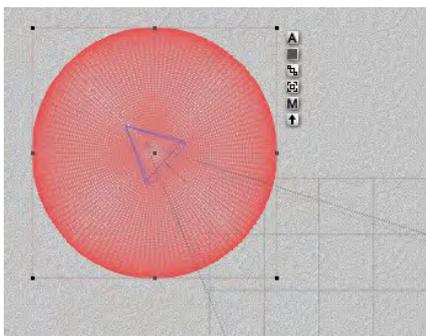
Gezeigt wird zunächst eine Methode die mir im englischsprachigen Web auffiel und die ich Euch nicht vorenthalten möchte:

Wir machen hierzu aus einem geeigneten Bryce-Himmel die gekrümmte Horizontansicht eines Planeten, in dessen Orbit wir uns befinden.

Erstelle einen Himmel entsprechend Deiner Vorstellung wie der später in etwa als Planeten-Atmosphäre wirken könnte. Der Grundebene gib das einfache schwarze Material aus der Preset-Bibliothek, also matt und ohne alle Reflexe oder Materialparameter. Himmelseinstellungen s. Bild 1. Damit die Atmosphäre etwas Volumen bekommt kann man noch mit den Werten für "Haze" (Dunst) ein wenig herum spielen...



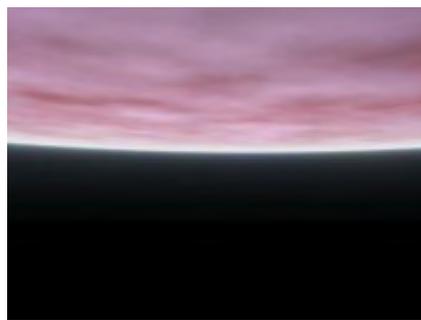
Als "Tricklinse" für unsere Kamera bauen wir ein "Fischaugenobjektiv" für selbige, indem wir eine Kugel in den Massen von etwa 50 x 50 x 50 Bryce-Einheiten um die Kamera legen, so dass sie etwa in deren Mitte liegt (Bild 2)



und geben der Kugel das Material "Glass Bubble 1" mit den Einstellungen wie in Bild 3.



Das Resultat der Verzerrung sehen wir in Bild 4: wenn wir nicht "unter" dem Planeten schweben wollen stellen wir das Ganze auf den Kopf und haben eine wunderbare Sicht aus dem Orbit auf den Planeten herunter. Da der Hintergrund ja bereits schwarz (Alpha-maskiert) ist, stellt weiteres Postwork wie Sterne und Gegenstände im Orbit ab hier wohl kein Problem mehr dar (höchstens dass Farbe und Lichteinfallwinkel übereinstimmen)...



Flexiblere Alternative:

Aus dem Bedarf an einem flexibleren Orbit für Animationen heraus habe ich folgenden Lösungsweg entwickelt:

Die naheliegendste Idee wäre zweifellos, einen ganzen Planeten zu kreieren, ihm durch Duplizieren der Kugel sowie leichtes Vergrössern des Duplikates eine schöne Atmosphäre zu verpassen und 360 Grad gestalterischer Freiheit zu geniessen.

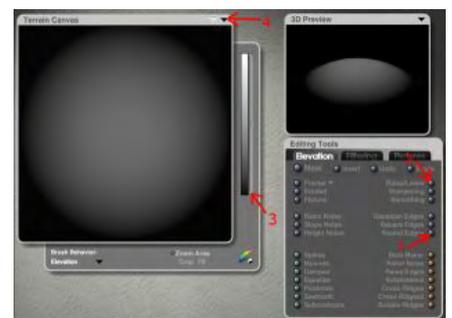
Das klappt auch gut wenn man einen vollständigen Planeten zeigen möchte, aber hat gleich mehrere Nachteile wenn man nur einen kleinen orbitalen Ausschnitt braucht:

Zum einen ist es sehr umständlich (und Test-Render-intensiv) der Kamera einen geeigneten Blickpunkt zu geben da man sich auf Grund der Bryce-eigenen Kamerabrennweiten immer im Inneren der Atmosphäre bewegt wenn man den Horizont wie in unserem Beispiel abbilden möchte. Ein Verändern der Brennweite verzerrt aber den Planeten unnatürlich.

Weiterhin bläht die Datei sich unnötig auf, da wir ein Riesenobjekt im "Untergrund" liegen haben, wovon nur etwa 2-5% im Bildausschnitt zu sehen ist...

Also müssen wir uns auf die Darstellung eines Segments der Planetenkugel beschränken, welches uns jedoch fast alle Freiheiten lässt mit Kameraperspektive, Licht und Animationsmöglichkeiten zu experimentieren. Was eignet sich besser für einen solchen Fake als unser gutes altes Terrain?

Zunächst legen wir ein Standard-Terrain an, gehen in den Terraineditor (Bild 1) und verfahren weiter wie folgt: Im Malfenster ("Terrain Canvas") malen wir entweder mit einem Neutralgrau-Ton, ca. 50% Schwarzanteil, die gesamte Fläche einheitlich deckend aus, oder aber wir importieren per Klick auf "New" und gleich danach "Picture" ein solches "auswärts" vorbereitetes quadratisches Graustufenbild.

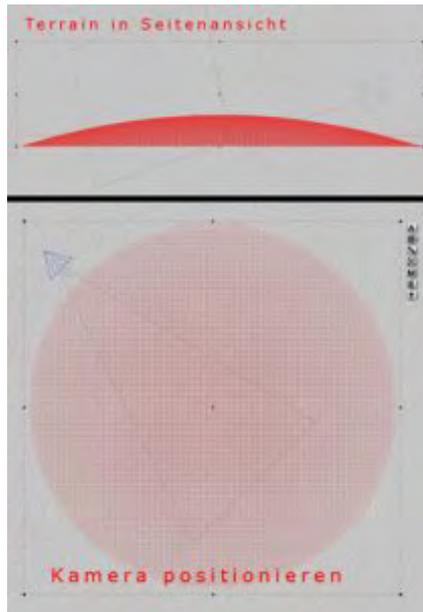


Damit es schnell nachvollziehbar ist habe ich das benutzte fertige Basisterrain als Download beigefügt (Bild 5). Um die erforderliche Rundung zu erhalten klicken wir einmal auf "Round Edges" (1).

Das Terrain sollte jetzt in etwa so aussehen wie im Beispielbild, vielleicht noch etwas kegelförmig. Um eine fast perfekte Rundung zu bekommen ziehen wir mit gehaltener linker Maustaste den Button "Raise/lower" (2) langsam nach rechts bis wir mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Jetzt lassen wir noch die 4 flachen Ecken des Terrains verschwinden indem wir mit der Maus die Klammer unten anfassen und leicht nach oben ziehen (3). Somit ist unser Segment gebrauchsfertig und wir sollten noch das Parameter "solid" (massiv) setzen (4) um beim späteren Texturieren flexibel zu sein.

Die folgenden 2 Bilder lassen in der Drahtgitteransicht nun erahnen wie es weiter geht: Das Planetensegment wird dupliziert, das Duplikat leicht



vergrößert und etwas angehoben, so dass die Atmosphäre einen überall gleichbleibenden Abstand zur Planetenoberfläche hat...

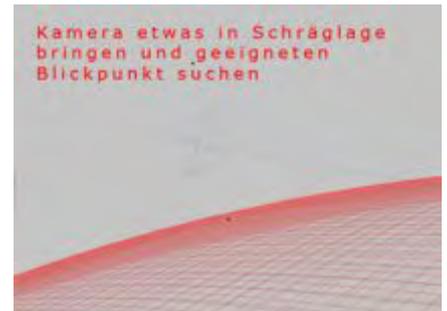


Bild 4 schliesslich zeigt eine Möglichkeit der Texturierung / Blickpunktwahl für die Kamera. Es empfiehlt sich auch hierbei etwas herum zu experimentieren, gerade mit zusätzlichen Lichtkörpern lassen sich eindrucksvolle Stimmungen erzeugen.



Anzeige



und



werden gehostet von:



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

Download-Tipps

Für den geeigneten Weltraumtouristen
Downloads zum Dumpingpreis aus dem Bryce-Board

Von Spacebones kommt diesmal eine Ausstattung für den Weltraumtouristen. Das Spacesuit Depot für 20 Bottys ist ideal für das Innenleben einer Raustation. Der Download ist 2,9MB groß und enthält eine .obp Datei. Dieses Objekt ist zudem auch für die kommerzielle Nutzung freigegeben.

[Der Downloadlink](#)



Damit man auch gleich die passenden Anzüge hineinstellen (oder auch als Stand-Alone verwenden) kann, liefert Spacebones noch ein Raumanzug-Paket bestehend aus 4 Anzügen mit unterschiedlichen Texturen. Der Download ist 14,2MB groß und kostet 20 Bryce-Bottys.

[Der Downloadlink](#)

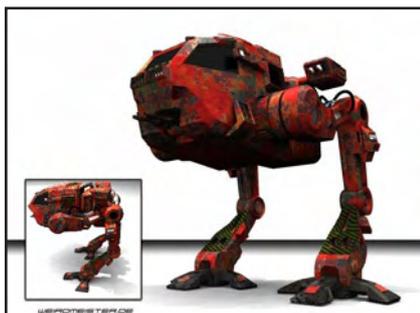
Elfmann liefert für den Transport zur Raumstation noch einen Gleiter für 20BBs, er kommt ebenfalls im obp Format und ist gerade Mal 0,4MB groß.

[Der Downloadlink](#)



Für den komfortablen Transport auf dem Planeten hat weirdmeister für 20 Bottys einen Walker à la Starwars erstellt. Dieser ist ebenfalls eine *.obp Datei und hat 1,8 MB.

[Der Downloadlink](#)



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

werbung@activerendering.de

Zielgerichtete
Werbung,
preiswert in
der AR!

Active
Rendering

Downloadtips

Steuerung der Pflanzenverteilung in einem Ecosystem mittels Graustufenbildern - für Vue Infinite 5 / 6 oder Vue Esprit mit dem optionalen Ecosystemmodul. Ein Tutorial von Lutz Lehmann.

Voraussetzungen: Neben den oben erwähnten Programmversionen benötigt ihr noch ein Bildbearbeitungsprogramm, das Tonwerttrennung beherrscht. Darüber hinaus sollte der Umgang mit Vue in den Grundzügen beherrscht werden. Da zum Einbinden der Graustufenbilder in das Ecomaterial der Funktionseditor benötigt wird, sollte das Verbinden der einzelnen Nodes und das Arbeiten mit dem Funktionseditor ebenfalls beherrscht werden. Ich werde nicht jeden einzelnen Schritt ausführlich erläutern. Sollte es hier Probleme geben empfehle ich ein Blick ins Handbuch oder ihr fragt im [Bryceboard](#) nach.

Das Ecosystem in Vue bietet eine einzigartige Möglichkeit Gelände mit Pflanzen und anderen Objekten zu bestücken. Standardmäßig verteilt das Programm die Pflanzen und Objekte des Ecosystems zufällig. Das ist manchmal gewollt, doch bald schon steht man vor dem Problem Pflanzen an bestimmten Stellen wachsen lassen zu wollen. Es gibt zwar in der neuen Infiniteversion die Möglichkeit EcoPaint zu verwenden, doch Vue Infinite 5 oder das Ecomodul haben diese Möglichkeit nicht. Dann bieten Graustufenmaps für die Pflanzenverteilung eine gute Lösung. Das Problem ist natürlich jetzt herauszufinden welche Farbe oder Graustufe der Map, welche Pflanze steuert. Ich habe dazu eine Lösung gefunden die nahezu exakt funktioniert. Um die Steuermap zu erstellen benötigt ihr ein Bildbearbeitungs-, bzw. Malprogramm das Ton-

werttrennung beherrscht. Das sollten eigentlich alle können. Mein bevorzugtes Programm ist Photoshop.

Ich gehe mal davon aus, dass ihr ein Gelände habt, das mit einem Ecosystem bepflanzt werden soll. Um nun eine Steuermap für das Ecosystem erstellen zu können müsst ihr die Anzahl der Pflanzen bzw. Objekte wissen. Ich werde der Einfachheit halber eine Fläche mit bunten Kugeln bevölkern. Wenn ihr das Tutorial in dieser Form nachmachen wollt benötigt ihr sechs unterschiedlich eingefärbte Kugeln, als Vueobjekte in einem Ordner eurer Wahl gespeichert.

Schritt1:

Im Bildbearbeitungsprogramm wird eine neue Datei erzeugt. Die Größe ist nicht relevant, meine Datei ist 512x512 Pixel groß.

Schritt2:

Auf dem neuen Bild wird ein Verlauf von Schwarz nach Weiß aufgebracht. Entweder mit dem Verlaufswerkzeug oder als Ebenenstil in Photoshop.

Schritt3:

Ihr müsst jetzt wissen wie viel Pflanzen oder Objekte das Ecosystem haben wird. Bei mir werden es 6 verschieden eingefärbte Kugeln sein. Jetzt wende ich eine Tontrennung mit 6 Stufen auf den Verlauf an. Damit erhalte ich ein Bild mit 6 unterschiedlichen Helligkeitswerten. Mit diesen Graustufen kann ich jetzt meine Pflanzenmap malen, in dem ich mir mit der Pipette die Farbwerte aus dem Bild hole.

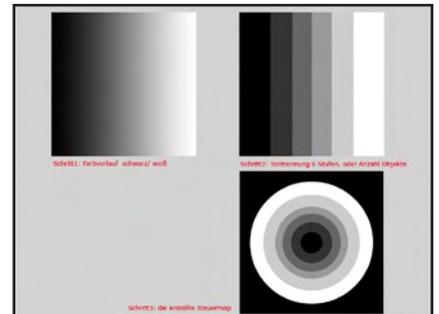


Bild01

Vue verteilt die Graustufen exakt in der Reihenfolge wie die Objekte und Pflanzen in der Tabelle stehen. Beginnend mit Schwarz – 1. Pflanze 2. Graustufe – Pflanze 2 usw. bis zur letzten Graustufe. Für das Tutorial zeichne ich jetzt eine Map die kreisförmig alle 6 Farbstufen enthält.

In Vue erstelle ich nun eine einfache Fläche, auf der sich die Kugeln befinden sollen und versehe diese mit einem Material. Damit wir besser sehen können wie das mit der Verteilung geklappt hat nehme ich die Steuermap als Grundtextur.

Der nächste Schritt ist das Erstellen des Ecosystems und das Einlesen der Objekte, hier die 6 unterschiedlich eingefärbten Kugeln. Größe und Dichte der Kugeln werden so eingestellt, dass eine ausreichende Menge auf der Fläche erscheinen, das überlasse ich euren Fähigkeiten.

Bei mir sieht das jetzt so aus:

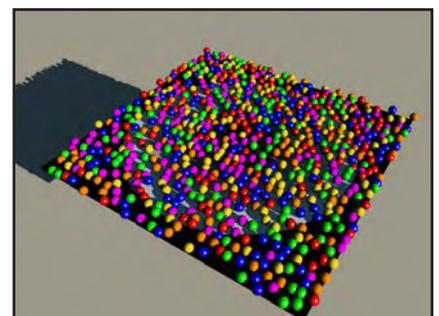


Bild02

Die Kugeln sind immer noch zufällig verteilt, das wollen wir nun ändern. Mit einem Klick auf das Blitzsymbol unter den Verteilungseinstellungen öffnet sich der Funktionseditor. Der Ausgabe-Node hat schon einen Konstante Zahl Node, diesen löschen wir und ersetzen ihn durch einen Texturnode der unsere Steuermap enthält. Vue Infinite 6 Besitzer wählen projizierte Bildtextur, für niedrigere Versionen heißt die Funktion nur Textur, diese besitzt dann zusätzlich einen UV-Node. Als Texturmap laden wir nun unsere Steuermap. Die Einstellung für den Projektionsmodus im UV-Node sind **Flach (vertikal)** und Interpolation bleibt auf **keine**.

Jede Graustufe steuert eine Kugel. Das funktioniert ebenso mit Pflanzen und anderen Objekten.

vor, dass Flächen frei bleiben, oder mit einem anderen Ecosystem bevölkert werden sollen. Ich möchte, dass sich

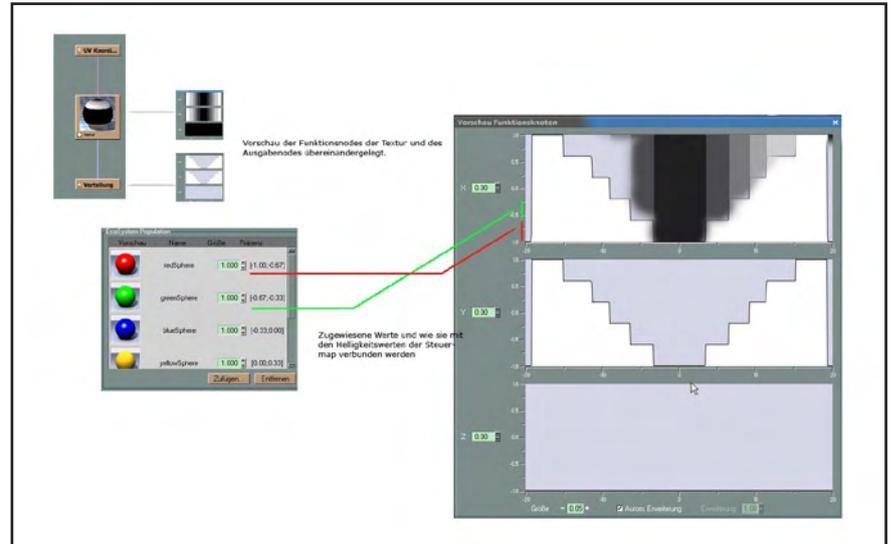


Bild05

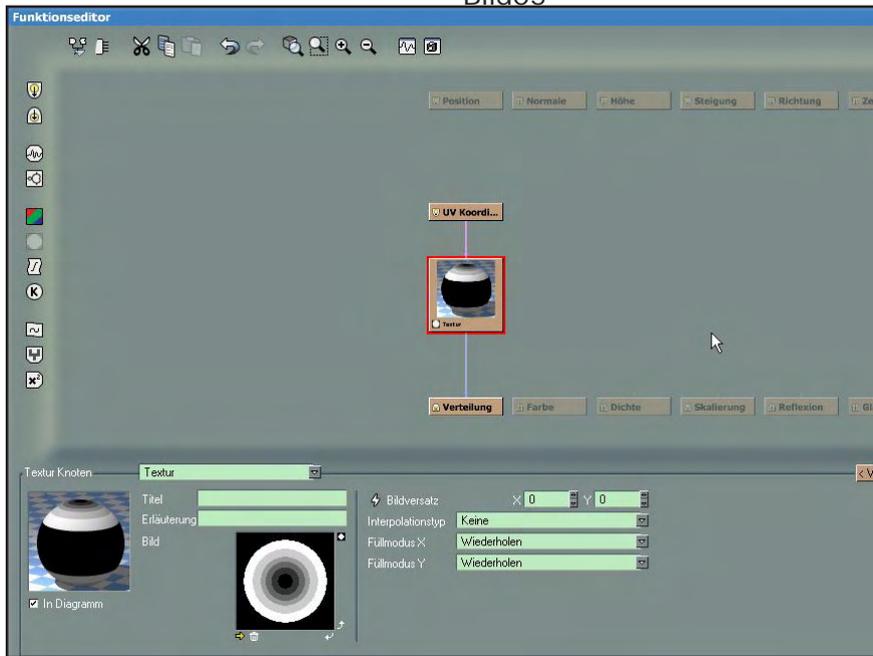
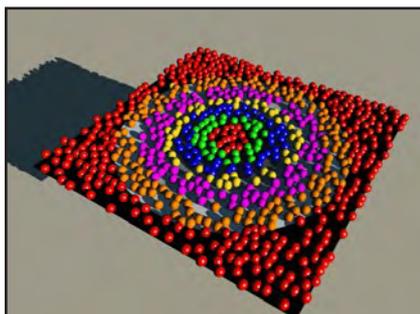


Bild03

Das war es schon. Nach einer neuen Population sieht die Fläche



che jetzt so aus.

Bild04

Um das zu verdeutlichen hab ich mal die Vorschau der Funktionen übereinandergelagert und versucht die Beziehungen zwischen den zugewiesenen Werten darzustellen. So wird auch deutlich warum die Interpolation der Textur ausgeschaltet werden sollte. Es würden an den Übergangskanten der Graustufen neue Farbwerte erzeugt, die dann wieder Einfluss auf die Verteilung nehmen.

Nun kommt es natürlich oft

auf den äußeren schwarzen Rand keine Kugeln befinden. Um das zu erreichen benötige ich eine zweite Steuermap. Sie besteht nur aus schwarzen und weißen Flächen. Durch Doppelklick auf die Materialvorschau starte ich den Materialeditor. Dort ändere ich den Materialtyp meines Ecosystems in **Gemischtes Material**.

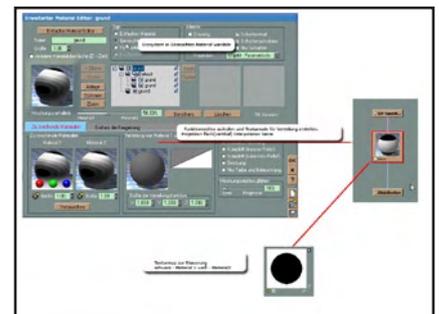


Bild06

Es besteht jetzt automatisch aus dem Ecosystem als Material1 und dem Grundmaterial als Material2. Nun brauche ich einen neue Funktion für die Verteilung beider Materialien. Im Bereich Verteilung von Material 1 und 2 starte ich durch Linksklick auf das Vorschauenfenster den Funktionseditor. Hier erstelle ich für den Ausgabeknoten **Distribution**, ebenso wie es schon bei der Steuermap gemacht

wurde, einen Textureingabeknoten. In diesen Node wird jetzt die zweite schwarzweiße Map geladen. Das wars auch hier und nach einer erneuten Population sollten nur noch die inneren Ringe mit Kugeln belegt sein.

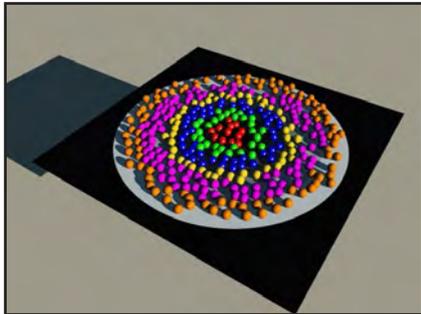


Bild07

Interessant für den Weltensbauer ist natürlich die Kombination dieser Methode in den unterschiedlichsten Materialien. So kann man die Objekte des Ecosystems zufällig

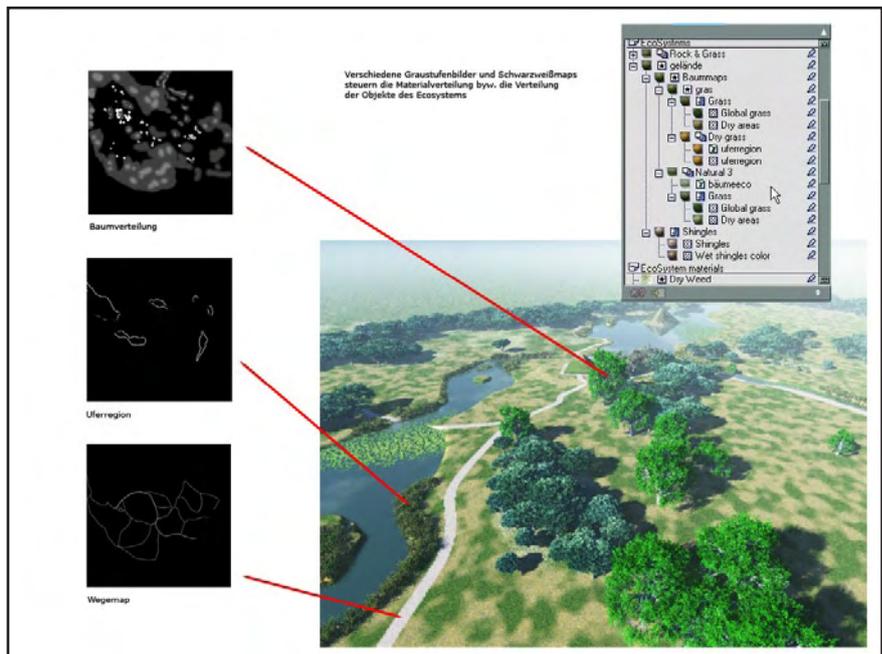


Bild 8

verteilen lassen und steuert dann dieses Material nur mit einer Schwarzweiß-Map. So können sehr komplexe Materi-

alien erstellt werden. Für den Nachbau des Branitzer Parkes bin diesen Weg gegangen.

[SPX]

Anzeige

Virtuelle Schiffswerft



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



Total Textures

v6:R2 und v7:R2 - Ein Review von Sascha Hupe

Die vergangenen Ausgaben der ActiveRendering haben bereits in einem Review der komplette Total Textures CD-Sammlung - Vol. 1-15 (in AR 3/06) sowie der v1 R2, der überarbeiteten Version auf DVD des ersten Teils (in AR 4/06) und der v2 R2 und v3 R2 (in AR 5/06) sowie der v4 R2 und v5 R3 (in AR 6/06) die Texturpakete von 3dtotal (www.3dtotal.com) unter die Lupe genommen. Nun gibt es wieder etwas Neues zu berichten, denn 3dtotal zwei weitere Teile der Serie überarbeitet, so dass nun v6 R2 Clean Textures sowie v7 R2 Sci-Fi auf DVD mit noch mehr Inhalt als zuvor vorliegen.

Das Interface ist gegenüber den alten Version neu gestaltet und bietet nun noch bessere Übersicht und leichteren Zugriff auf die unterschiedlichen Maps. Es wurde bei beiden Teilen erneut soviel zusätzlicher Content hinzugefügt, dass nunmehr auf DVD als Medium gewechselt werden musste. Doch werfen wir nun einen kurzen Blick auf die beiden neuen Releases:

v6 R2 Clean Textures



Enthielt die alte Version noch 124 unterschiedliche Materialien sind es nun 176. Viel entscheidender als der Zuwachs bei der Materialanzahl ist jedoch die unglaublich Anzahl an vorhandenen Maps. Zu jedem Material gibt es eine eigene Colour- Bump- und Specular-Map sowie teilweise

auch eine Normal-Map. Jede Textur existiert zusätzlich in 3 Größen, neben der Standardgröße auch 4-fach gekachelt und 16-fach gekachelt, wobei natürlich die Bereiche, die einen unschönen Kacheleffekt erzeugen bearbeitet wurden, so dass sich jede Textur gleichermaßen gut für Nah-Mittel- und Fernaufnahmen eignet. Der geeignete 3D-User braucht also nichts weiter zu tun als die passende Textur zuzuweisen, eine zeitraubende Überarbeitung ist in den meisten Fällen überflüssig! Die Maps an sich sind von bestechender Klarheit und Qualität. *Clean Textures* ist derzeit die populärste Kollektion, sicher zu Recht – auch wenn mein persönlicher Favorit nach wie vor *Dirt & Graffiti* ist, aber das liegt nicht an der Qualität sondern an mir ;-)



Einen ausführlichen Überblick über den Inhalt könnt ihr [hier \(Klick\)](#) bekommen und wenn ihr alle neuen Maps auf einen Blick sehen wollt dann [klickt hier](#).

v7 R2 Sci-Fi



Wer auf Sci-Fi-Szenen steht, der sollte auch schon die alte

Version sein Eignen nennen und nun mehr das Upgrade in Betracht ziehen! In der Release 2 der v7 sind ebenfalls zahlreiche neue Maps hinzugekommen (642 Materialien gegenüber 576. [Klick für Übersicht](#)). Jede Textur hat eine Colour- und Bumpmap sowie teilweise eine Specular-, Normal- und auch eine Alpha-Map.



Einen ausführlichen Überblick über den Inhalt könnt ihr [hier \(Klick\)](#) bekommen.

Die neuen Versionen kosten jeweils 46,00 EUR zzgl. Versandkosten. Die Staffelung mit bis zu 25% Rabatt beim gleichzeitigen Bestellen mehrerer Teile gilt auch für die neuen DVDs. Für Besitzer der alten Versionen ist ein Update zum Preis von jeweils 23,00 EUR möglich.

Fazit: Auch die Updates von v6 und v7 sind keine halben Sachen. Mehr Maps, (noch) bessere Maps, schlichtweg mehr Inhalt und mehr Möglichkeiten bei Spitzenqualität. Die uneingeschränkte Empfehlung der gesamten Total Texturen Serie bleibt daher natürlich auch für v6 R2 und 7 R2 bestehen.

[DJB]



Download des Monats

Woodhouse für Vue von DigitalDream

oder auch: *Häuslebauer aufgepasst—diese Bude will renoviert werden!*

Das Woodhouse von DigitalDream ist eine wahre Meisterleistung auf dem Gebiet des Modellierens, zumal es sowohl für den privaten als auch für den kommerziellen Gebrauch kostenlos ist, nur für Redistributionen jeglicher Art bedarf es der Genehmigung des Autors. Das Haus liegt nach dem Download als .zip mit 5,4 MB vor, entpackt wird daraus eine VOB Datei mit 5,5 MB, die für den Gebrauch mit Vue 6 erstellt wurde und eine JPG mit der Vorschau des Woodhouse.

Es besteht aus 42 einzelnen Meshes, die Summe der Polygone des kompletten Woodhouse sind genau 146.586 Stück. Die Texturen sind den Meshes bereits zugewiesen, extern (z.B. als tif) liegen jedoch keine Texturen bei.

[Zum Download geht es hier \(Klick\)](#)

Wenn Ihr DigitalDream „Danke“ für das Modell sagen möchtet, dann tut das doch einfach [in diesem Thread \(Klick\)](#).



Bild von Wenne, gerendert mit Vue6Infinite (unter Zuhilfenahme von Poser 5) in der Qualitätsstufe „Finale“
Komplette Anzahl an Polygonen: 359.633.665
Renderzeit: über drei Stunden

Evermotion Modelle

Eine Review-Serie von Sascha Hupe - Teil 5: Vol. 29-36

Und weiter geht's. Der fünfte Teil unserer Review-Serie zu den Archmodel-CDs von Evermotion befasst sich mit den CDs Vol. 29 bis 36. Nähere allgemeine Infos entnehmt dem Info-Kasten Evermotion-Modelle auf dieser Seite.

Archmodels Vol. 29

Take a seat please! Das Vol. enthält neben insgesamt 139 Modellen von Designer-Sesseln und Sofas auch noch 41 aus diesen Sitzgelegenheiten zusammengestellte Sitzgruppen, die allerdings ausschließlich im (texturierten) VRay-Max-Format vorliegen. Die übrigen Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Einige wenige JPG-Texturen sind auch 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



herunterladen. Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim

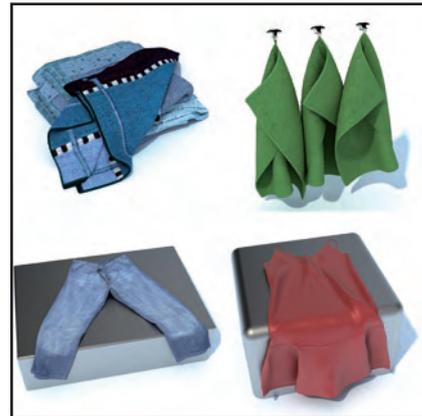
Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

Archmodels Vol. 30

Textilien. 78 „stoffige“ Modelle, die es in sich haben. Eine sehr schöne Sammlung mit Handtüchern, Decken, Gardienen/Vorhängen und Kleidungsstücken in verschiedenen Positionen. Wohl drappiert, aufgehängt, zusammengelegt oder hingeworfen – alles vertreten um den Innenszenen des Bads, Wohn- oder Schlafzimmers Leben einzuhauhen.



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. Über 24 MB an JPG-Texturen



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 45) CDs der Archmodels-Serie auf einmal zulegen möchte, der kann mit dem „Extreme Pack“ 300,00 EUR sparen.

machen auch das Texturieren der anderen Formate leichter. 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 herunterladen.

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

Archmodels

Vol. 31

Pflanzen

65

hochwertige

Bäume, Büsche, Hecken und Topfpflanzen bilden den Inhalt von Vol. 31. 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. Rund 98 MB Maps im JPG-Format (inkl. Bumpmaps), in einer Auflösung von teilweise bis zu 3000x3000 Pixel, gewährleisten eine realistische



Texturierung. 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. 32

Afrikanische
Dekorationen

99 Modelle

unterschiedlichster Mitbringsel von dem letzten Afrikabesuch: Figuren, Masken, Kelche und Teller aus der afrikanischen Zivilisation findet man in diesem Teil. 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. Rund 72 MB Texturmaps (einschließlich Bump- und Reflectionmaps) im JPG-Format ermöglichen eine realistische Darstellung. 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. 33

Klassische
Möbel

78 Möbel im
klassischen



Design. Stühle, Sessel, Schränke, Sekretär, Bett... das komplette Programm ist enthalten. Die Modelle liegen neben dem nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) auch im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils auch noch eine



texturierte V-Ray Variante je Modell dabei. Rund 112 MB Texturmaps in Auflösungen bis zu 2000x2000 Pixel (überwiegend inkl. Bump-Glossy- und Reflectionmaps) im JPG-Format sind enthalten. 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. 34

Statuen und
Skulpturen

50

Skulpturen, von klassisch bis Modern, vom Gartenzwerg bis zur römisch- griechischen Statue. 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. Rund 142 MB Texturmaps in hohen Auflösungen bis zu 4048x4048 Pixel sind enthalten. 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. 35

PC, TV
und HiFi-
Komponenten
96 Modelle



vom Großbild-LCD-Fernseher über die PC-Maus bis hin zum 5.1 Soundsystem. Die Modelle liegen im nativen 3D-Studio MAX Format (*.max) und als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format und als *.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils



auch noch eine texturierte V-Ray Variante je Modell dabei. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x800 Pixel Größe.

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

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

Archmodels Vol. 36

Betten
Teil 36 hat
erneut die
Schlafmöbel
als Thema. 96 Modelle von
Betten in unterschiedlichsten
Modellvariationen sind
enthalten. Die Modelle liegen
im nativen 3D-Studio MAX
Format (*.max) und als
Wavefront-Dateien (*.obj)
sowie im *.3ds-Format und als
*.dxf vor. Zusätzlich ist jeweils
auch noch eine texturierte V-
Ray Variante je Modell dabei.



6 JPG-Holz-Texturen in hoher Auflösung sind ebenfalls enthalten. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als JPG in 800x800 Pixel Größe.

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

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

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

[DJBJ]



SPACEBONES



Bryce 5 & 6 Tutorial

MODELLIEREN PER TERRAIN EDITOR

Teil 3 - "Die Seiten zum Nachmachen"

Nachdem wir in Teil 1 und 2 dieses Tutorials die vielfältigen Möglichkeiten des Terrain Editors als Modellierwerkzeug kennengelernt haben und seine eher unliebsamen Überraschungen uns nicht mehr erschrecken können, gehen wir "ans Eingemachte". Ziel dieses abschliessenden, dritten Teils ist der Aufbau einer kleinen Szene, ausschliesslich (bis auf ein paar ausschmückende Pflanzen vielleicht) aus Terrains sowie symmetrischen Terrains (Lattices).

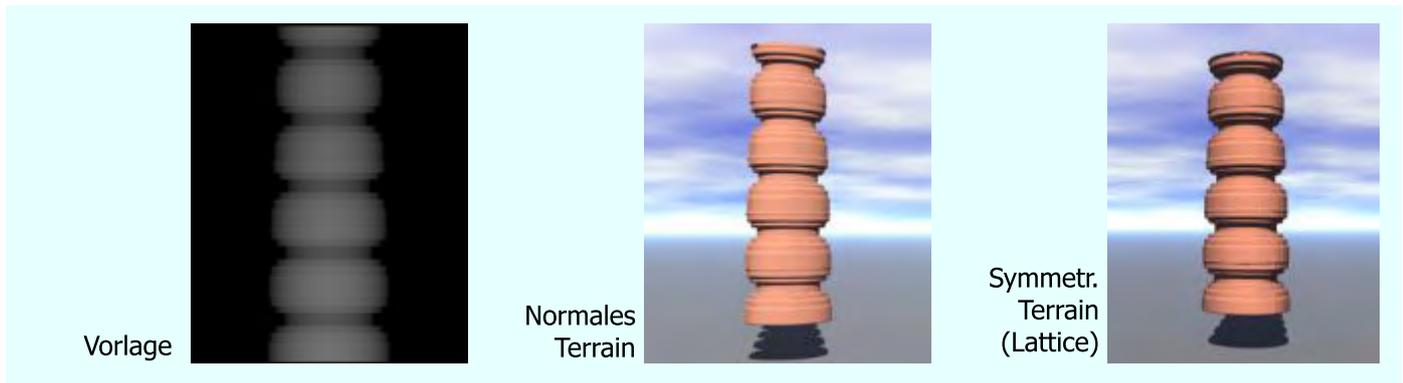
**Das Ergebnis der nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritte:
Toltekische Tempelruinen**



Die Statue und der Mauerrest wird zum Download bereit gestellt, ebenso die unbearbeiteten Graustufenbilder welche als Terrainvorlage benutzt wurden. So haben Interessierte die Möglichkeit mit individuellen Werten zu experimentieren. Die obige Szene ist nur als Demo gedacht...

Da die Erfahrung gelehrt hat, dass man ziemlich leicht mit seinem Projekt in eine Sackgasse geraten kann, empfiehlt es sich einige grundlegende Überlegungen anzustellen bevor man anfängt.

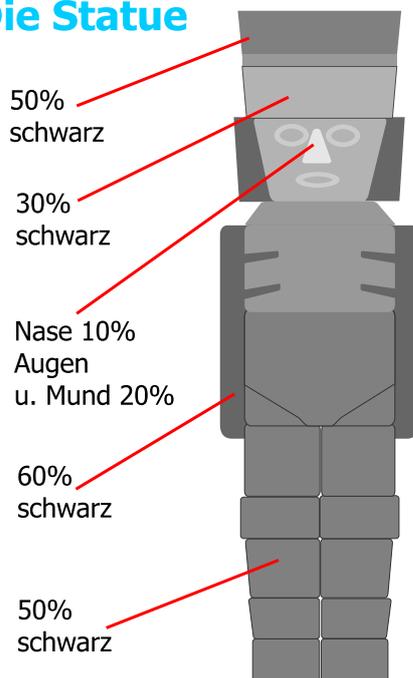
- Wie viele Objekte brauche ich in meiner Szene? (Polygon-Anzahl und somit Speicherbedarf)
- Welche Objekte befinden sich mehr im Vordergrund (höhere Auflösung), welche im Hintergrund?
- In welchem Betrachtungswinkel etwa werden die Objekte letztendlich dargestellt? (Gerade beim Modellieren mit Terrain-Objekten sehr wichtig: verwendet man ein einfaches Terrain, so hat man nur einen engen perspektivischen Spielraum. Ein Halbreief hat nun einmal seinen tiefsten Punkt auf der "Nullebene im Gelände", ein symmetrisches Terrain hingegen lässt sich schon deutlich flexibler einsetzen. Das einfache Terrain sollte generell erste Wahl sein wenn das zu modellierende Objekt ausschliesslich oder grösstenteils aus Geraden besteht.



Da die Elemente in unserer Szene sich auf eine Statue, einige Mauerfragmente und einen Schutthaufen beschränken und sich auch nicht allzuweit im Vordergrund befinden, bauen wir Alles aus symmetrischen Terrains auf. Beim späteren Import unserer Graustufenvorlagen in den Terrain Editor wählen wir eine Auflösung von 512 (Wenn wir ein Objekt näher im Vordergrund zeigen muss der Wert mindestens 1024 betragen).

Beginnen wir also ausnahmsweise mit dem aufwendigsten Teil, der Statue, da diese den grössten Anteil an Bildbearbeitung beinhaltet. Keine Panik - wer nicht zeichnen oder malen kann oder kein Vektorgrafikprogramm oder Grafiktablett sein eigen nennt: Die unbearbeiteten Ausgangsbilder werden ebenfalls zum Download bereit gestellt, damit Jeder in Ruhe rumprobieren kann...

1. Die Statue



Die Figur ist sehr frei einer totekischen Wächterfigur nachempfunden, wie sie im Mittelamerikanischen Hochland anzutreffen sind...

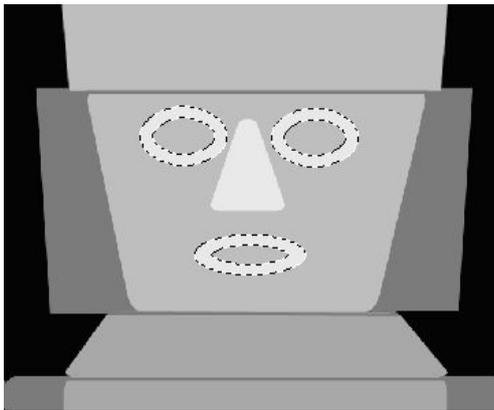
Vorgehensweise: Zunächst wird die Figur flächig angelegt. (in diesem Falle habe ich die Flächen einzeln in Corel Draw angelegt, die dünnen Konturen einiger Flächen dienen der späteren Orientierung bei den weiteren Arbeitsschritten, sie werden dann nicht mehr vorhanden sein.) Optional kann man natürlich direkt im Bildeditor seiner Wahl drauf los malen oder ein Foto als Vorlage verwenden, welches man nach und nach mit den erforderlichen Hell- / Dunkel-Werten übermalt bis die resultierende "Bumpmap" ein überzeugendes Ergebnis abliefert. Eine gute Idee ist es in jedem Falle als Ausgangswert für die Flächen die sich etwa im mittleren Höhen- Bereich der Figur befinden gleich 50% Schwarz anzuwenden. So fällt es leichter zu differenzieren welche Teile heller (weiter vorn/oben) und welche dunkler (weiter hinten/unten) übermalt werden müssen.



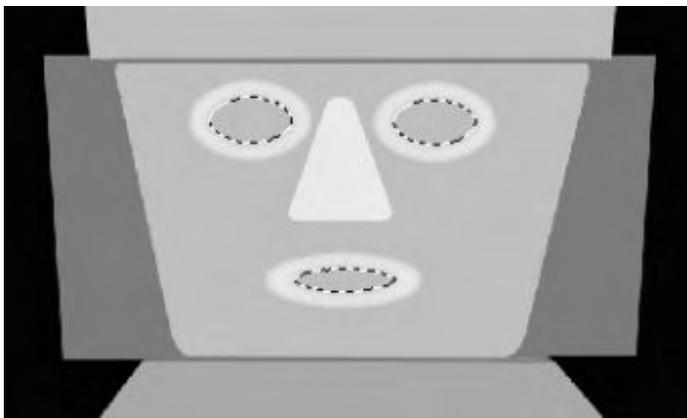
Dieses Basisbild steht zum Download für eigene Experimente bereit.

Dieses "Roh-Layout" exportieren wir nun zunächst mittig in ein schwarzes Quadrat gestellt im RGB Modus als .jpg oder .tif - Format um es in unserer Bildbearbeitungs - Software zu vollenden. (Sofern wir es nicht gleich im Vorhinein in Photoshop, Paintshop Pro o.Ä. angelegt haben). Den RGB Modus müssen wir zunächst beibehalten, da einige Effektfiler nicht im Graustufenbereich funktionieren. Und Effektfiler werden wir anwenden müssen um z.B. dem Stein eine Struktur zu geben. Notfalls kann man natürlich auch ein Sprengel-Werkzeug zum Strukturieren der Flächen verwenden, aber das dauert halt dementsprechend lange...

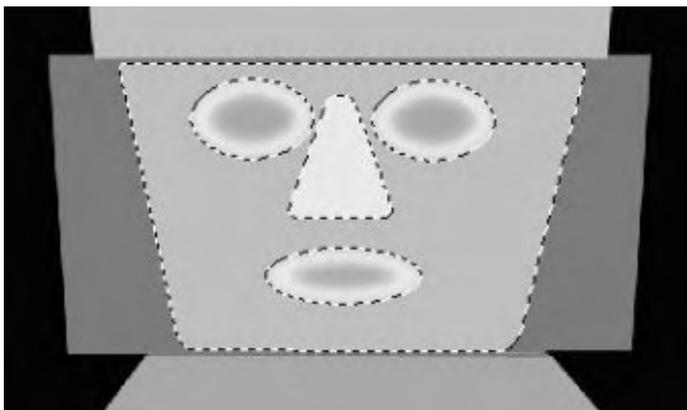
Als Erstes müssen wir nun die Höhenunterschiede fein "justieren", welche der Figur ihre tatsächliche Form geben.



Dabei sollten wir daran denken, dass es nach einem "Aufweichen" von Konturen und Flächenfüllungen immer schwieriger wird, selbige wiederholt zu maskieren. Also beginnen wir mit dem Gesicht, welches die meisten Tonstufungen innerhalb einer einzigen Fläche aufweist. Zunächst maskieren wir die Flächen der Augenwülste und des Mundes. Mit dem Filter "Gausscher Weichzeichner" (Gaussian Blur) und einem Wirkungsradius von 4 px erhalten wir eine erste Verrundung.

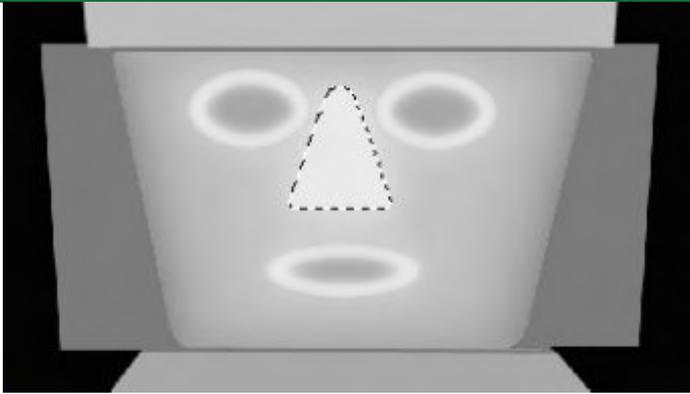


Das Gleiche wiederholen wir bei den Innenflächen. Weil diese etwas tiefer liegen sollen ist es sinnvoll ihren Tonwert gleichzeitig etwas abzusenken, solange sie noch maskiert sind. Der dargestellte Wert soll als Anhaltspunkt dienen und muss natürlich auf das jeweils gewünschte Ziel hin individuell abgestimmt werden.

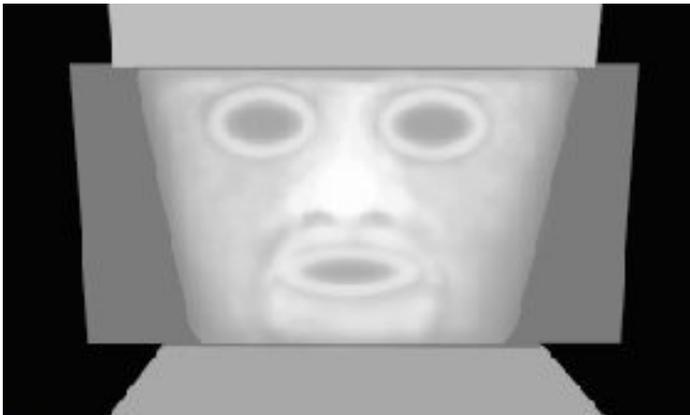


Das Gesicht wird schliesslich der gleichen Prozedur unterzogen, gleichzeitig können wir schon erkennen dass der Effekt -mit höheren Werten angewandt- dem Gesicht bereits eine dritte Dimension beschert. Auch hier sollte man ein wenig herumprobieren...



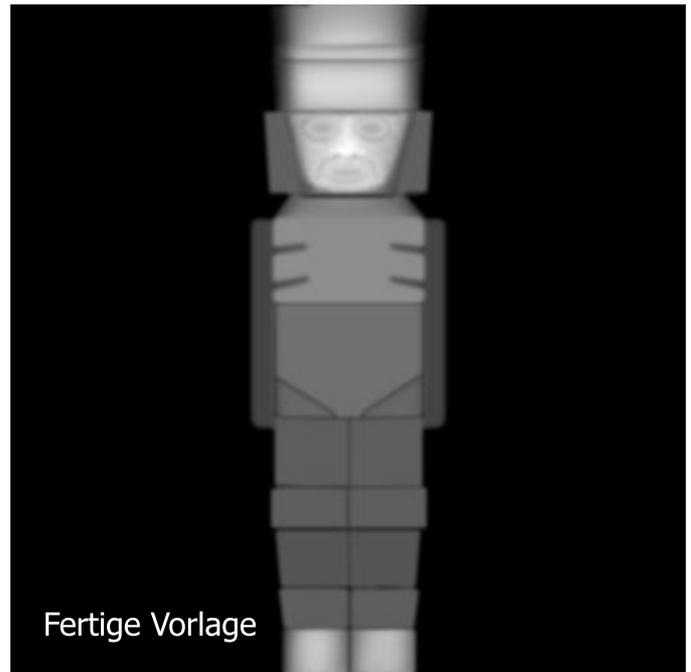
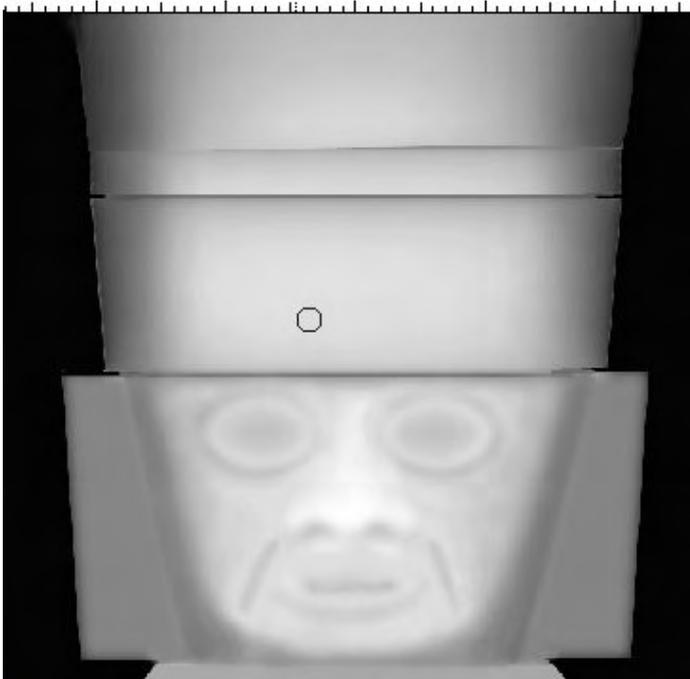


Die Nase muss natürlich ebenfalls gesoftet werden, als am weitesten vorn befindliches Objekt ist sie zugleich die hellste Stelle im gesamten Modell. Womit wir beim sensibelsten Teil unserer Arbeit angelangt sind, der Ausgestaltung der Gesichtszüge!



Wer kein Grafiktablett besitzt oder nicht viel Übung im Zeichnen und malen hat kann genau so gut das Gesicht in Segmente aufteilen die den einzelnen Gesichtspartien entsprechen und dann mit den einzelnen Flächen ähnlich verfahren wie mit den restlichen Körperpartien: die Blöcke maskieren und nacheinander den Weichzeichner anwenden bis alle Flächen homogen zu ihren Kanten verrundet sind.

Es empfiehlt sich, zwischendurch öfter mal ein Test-Rending vorzunehmen um nachzusehen wo man evtl. noch nachbessern oder etwas abändern muss. So musste ich z.B. die Innenflächen von Mund und Augen wieder etwas aufhellen, sie waren einfach zu tief geraten.



Fertige Vorlage



Beim Test-Rending links aussen ist deutlich zu sehen dass das Gesicht der Figur noch einer Glättung bedarf. Auch sind sämtliche Blöcke der übrigen Körperregionen noch nicht mit dem Gauss`schen Filter behandelt worden.

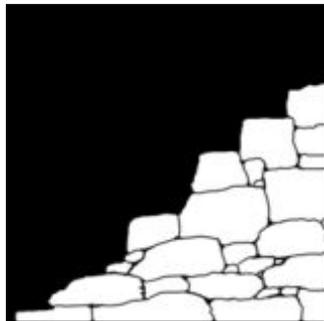
Das fertige Modell lässt trotz seiner Moos-/Dschungel-textur noch den natürlicher wirkenden Zustand verwitterten Gesteins erkennen. Scharfe Kanten wären hier eher störend.

Eine Glättung mit Hilfe der Bryce - internen Smoothing-Funktion des Terrain Editors ist nicht zu empfehlen, da diese sich bei einer Terrainauflösung unter 1024 nicht sensibel genug einstellen lässt.

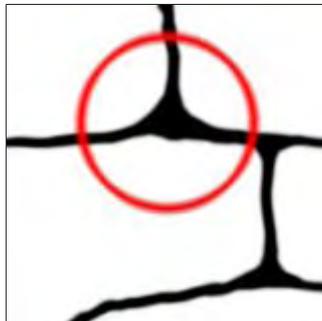
Jetzt können wir also getrost die Figur erst einmal in der Objektbibliothek ablegen um uns den weiteren Szenen-Komponenten zuzuwenden.

2. Die Mauer-Ruinen

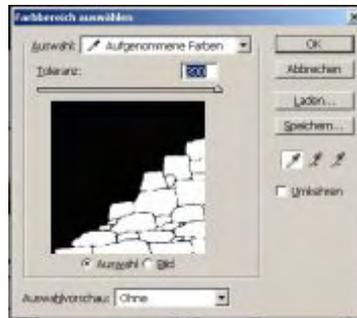
Wo eine Statue anzutreffen ist dürfen natürlich die architektonischen Überreste ihrer Erbauer nicht fehlen. Der nachfolgend beschriebene Weg eignet sich nicht nur für alte, verwitterte Gemäuer. Der Grad der Strukturierung wird durch die Anwendung von Sprenkel-Airbrush, Störungs- oder Strukturfiltern erreicht. Es empfehlen sich auch hierbei in jedem Fall einige Vorversuche und Test-Renderings. Oft erreicht man mit scheinbar geringfügigen Strukturveränderungen schon dramatisch unterschiedliche Auswirkungen im Endresultat.



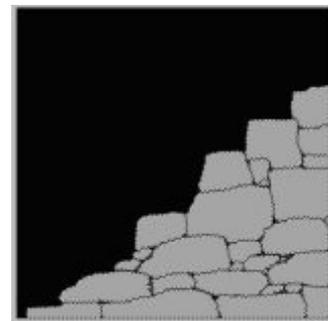
Wir zeichnen zunächst die Grundstruktur der Mauer mit weicher Pinselkante...



Es empfiehlt sich, keine zu scharfen Ecken entstehen zu lassen, da der Stein ja sehr alt und erodiert ist.



Jetzt wählen wir sämtliche weiße Flächen aus (falls vorhanden mit der Funktion "Farbbereich auswählen")...



und füllen sie mit einem mittleren Grauton von ca. 50 - 60%.

Der nächste Arbeitsgang besteht eigentlich gleich aus mehreren Schritten: die von Wind und Wetter rund geschliffenen Kanten der Steine sollen so echt wie möglich wirken. Dazu verwenden wir - wie schon bei der Statue - den Gauss'schen Weichzeichner. Und das gleich mehrfach mit verschiedenen Werten. Die Auswahl muss dafür während des gesamten Vorgangs aktiv bleiben. Für den ersten Durchgang setzen wir einen Wert von 3 Pixeln, für den zweiten Durchgang einen Wert von 1.5 Pixeln und beim dritten Mal 0,7. Warum diese Wiederholungen mit jeweiliger Halbierung des Wertes? Weil das smoothing von der Mitte der ausgewählten Fläche her auf alle Ränder gleichzeitig wirkt und so bei jeder erneuten Anwendung den Effekt verfeinert. Man erhält dadurch eine rundum gleichmässig softe Kante. Bei höher aufgelösten Vorlagen empfiehlt es sich bis auf einen Wert von 0,2 Pixeln herunter zu gehen und diese kleinste Einstellung nochmals mehrfach nacheinander anzuwenden. Dabei lässt sich beobachten wie die Verrundung in kleinsten Schritten von den Kanten her in die Fläche hinein stattfindet und sich somit sehr fein regeln lässt. Das ist auch ein Vorteil beim Modellieren von z.B. komplexen technischen Objekten mit glatten Oberflächen.

Bevor wir die Auswahl aufheben wenden wir jetzt ein Strukturfilter an, welches unseren Vorstellungen am besten entspricht. In diesem Falle habe ich die Sprenkelfunktion des Airbrush-Pinsels benutzt. Die Pinselgröße habe ich auf maximal gesetzt damit eine gleichmässige Verteilung der Sprenkel mit nur einem Mausklick ermöglicht wird. Bei mehrfacher Anwendung würden unerwünschte Nebeneffekte auftreten.



Auf ein symmetrisches Terrain angewendet und mit einer passenden Textur versehen haben wir hier nun unser Resultat...



Schlussbemerkungen

Wenn mit der Funktion "Gauss'scher Weichzeichner gearbeitet wird, sollte man nach dem letzten Smoothing - Durchgang darauf achten, nach Abwählen der Maskierung noch einmal eine vollständige Glättung des gesamten Bildes vorzunehmen, da sich andernfalls im Bereich ausserhalb der Maske störende Artefakte gebildet haben können. Hierfür reicht im Allgemeinen ein Wert von ein bis 1,5 Pixel.

Die in diesem Tutorial vorgestellten Arbeitsschritte wurden in Corel Draw und Photoshop ausgeführt. Natürlich verfügen Viele nicht über diese Programme, es gibt jedoch ähnlich leistungsstarke Software als Freeware zum freien Download im Web. Einige davon habe ich schon im ersten Teil des Tutorials aufgelistet. Auch wenn die Menüs dort vielleicht anders aussehen und die Befehle anders bezeichnet sind, so sollten die hier vorgestellten Techniken doch generell ohne grössere Schwierigkeiten praktisch durchführbar sein.

Sollten dennoch Probleme auftauchen oder Fragen entstehen - hier eine Web-Adresse wo Ihr bei allen Bryce - bezogenen Kriterien mit kostenfreier, kompetenter Hilfe rechnen könnt:

www.bryce-board.de

Happy rendering! :-)



© spacebones
(Waldemar Barkowski)

Artworx Media Design GbR
spacebones@artworx-media.de



Active Rendering Jahres-CD 2006

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

Anzeige

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 von
boki.b (www.boki-b.com) 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 04/2007) erscheint voraussichtlich Ende August 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!