# Active Rendering

Ausgabe 04/2007
www.activerendering.de

## Review Special: Poser

Poser 7

Poser 7 Revealed: The E Frontier Official Guide

Practical Poser 7

Secrets of Poser Experts

## weitere Reviews:

WinZIP 11

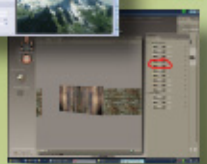
Das Blender-Buch

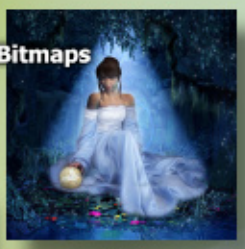
World Machine

## Tutorial in dieser Ausgabe:

Vue 6 Infinite
Realistische Terrains aus Bitmaps

Poser





Poser und Postwork

und mehr...!

Eine Tür öffnen bei Props

## Download des Monats:

Elefont
Version 1.4

Zu dieser Ausgabe:
Über 75 MB Bonus-Content
zum downloaden!

Dieses mal im

# Interview:

Deane (RGUS) und
Dorothea Beer-Kramer (Dotthy)

# Editorial

Vor Euch liegt nun die 10. Ausgabe der Active Rendering, fast ein kleines Jubiläum.
Ein paar besondere Schmankerl haben wir da natürlich für Euch. Dank spacebones stehen für die Bryce-User einige Modelle und Materialien exklusiv im Bonus-Download zu diesem Heft zur Verfügung. Aber auch ein paar weitere Modelle im C4D und 3ds-Format warten darauf von Euch heruntergeladen zu werden – und die gibt es nur hier! So ist der Bonusdownload diesmal auch über 50 MB groß (entpackt sind es sogar mehr als 80MB an Dateien...).

Das Heft selbst steht diesmal ganz im Zeichen von Poser. Neben einem Review zur aktuellen Version 7 sowie drei Büchern zum Thema stellen wir Euch unser Poser-Partnerboard einmal näher vor und es gibt natürlich auch Tutorials zum Thema. Mit RGUS und Dotthy schließlich haben wir zwei sehr interessante Künstler im Interview.

Ich hoffe, auch die Nr. 10 bereitet Euch einmal mehr Spaß beim Lesen. Nun aber genug innegehalten, auch wenn das nächste Jubiläum bereits in zwei Ausgaben ansteht, denn die Nr. 12 bedeutet gleichzeitig 2 Jahre AR... Genießt die X Seiten und gebt uns wieder schön viel Feedback, damit wir immer besser werden können.

Wie immer an dieser Stelle wünsche ich Euch nun viel Spaß beim Lesen!

Bis dahin

Euer

DJ Blueprint

### 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 - entpackt sind es über 80 MB!

Der Link mit dem ihr an den Bonus-Download kommt lautet:

http://bonus.activerendering.de

Dort findet Ihr weitere Infos zum Download. Zum entpacken wird ein Programm benötigt, dass RAR-Dateien entpacken kann(z. B. WinRAR). Außerdem benötigt Ihr ein Passwort zum entpacken. Dieses lautet: AR-?a3AQb

Viel Spaß damit!

[DJB]

# Inhalt

## Rubriken


| | |
|---|---|
| Editorial | Seite 2 |
| Bonus Download | Seite 2 |
| Inhalt | Seite 3 |
| Downloadtipps | Seite 24 |
| Download des Monats | Seite 27 |
| Websitetipp | Seite 43 |
| Zu guter letzt… | Seite 45 |
| Impressum und Hinweise | Seite 45 |


## Reviews


| | |
|---|---|
| Das Blender-Buch | Seite 4 |
| World Machine | Seite 6 |
| Poser 7 Revealed | Seite 14 |
| Secrets of Poser Experts | Seite 17 |
| WinZIP 11 Pro | Seite 22 |
| Practical Poser 7 | Seite 25 |
| Evermotion Archmodels Vol. 37-43 | Seite 28 |
| Poser 7 | Seite 33 |


## Tutorial


| | |
|---|---|
| Professor Brycestein Teil 7<br>Schriftanimation — alles dreht sich | Seite 5 |
| Realistische Terrains aus<br>Bitmaps in Vue6 Infinite | Seite 15 |
| Eine Tür öffnen bei Props (Poser) | Seite 18 |
| Poser und Postwork | Seite 19 |
| Bryce Abstrakt-TUT 2007 | Seite 31 |


## Interview


| | |
|---|---|
| mit Deane (RGUS) | Seite 8 |
| mit Dorothea Beer-Kramer (Dotthy) | Seite 36 |

# Das Blender-Buch

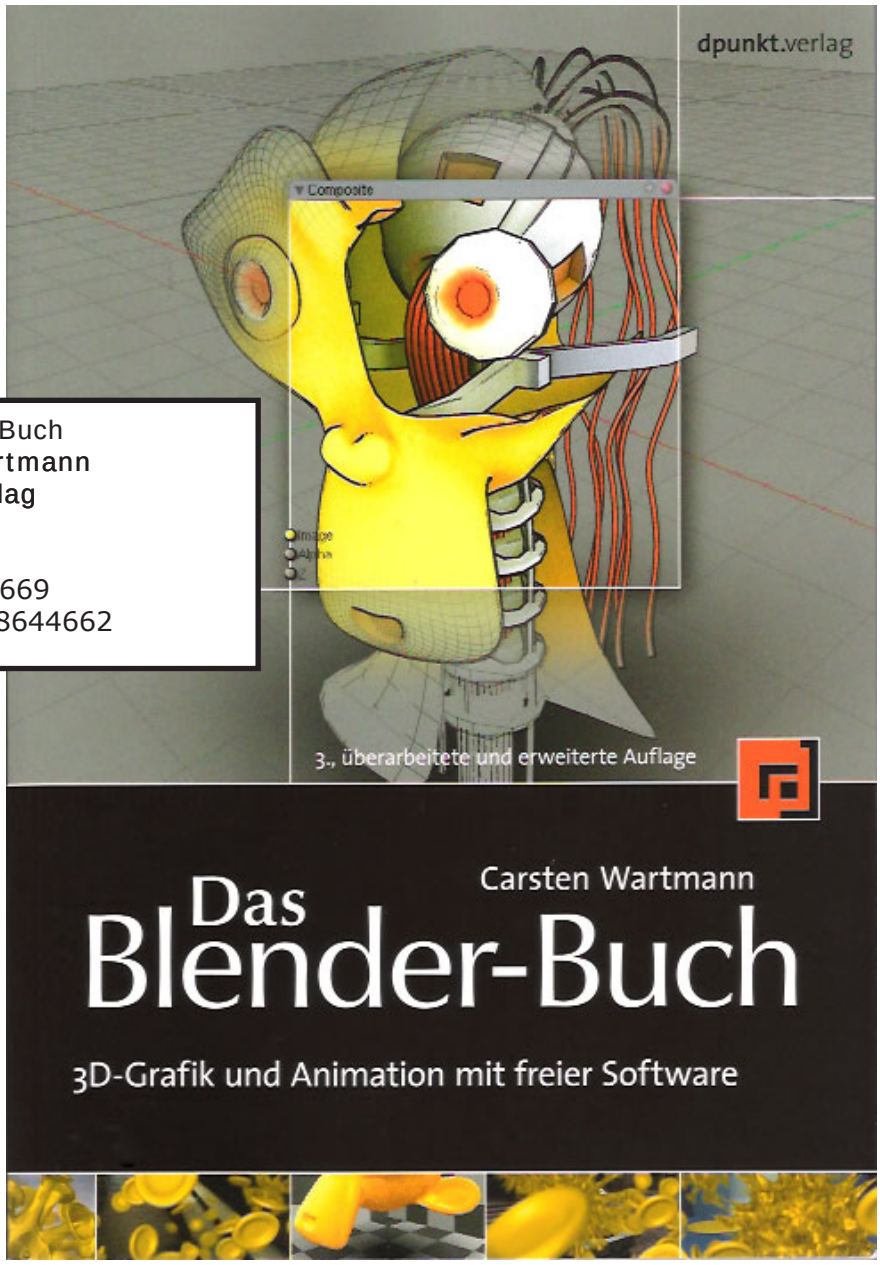
## Ein Review von Lutz Lehmann

Der Einstieg in Blender gilt gemeinhin als kompliziert und nicht gerade Anfängerfreundlich. Um so erfreulicher ist es, dass nun das Blender-Buch wieder erhältlich ist. Inzwischen in der 3. Auflage bietet es den idealen Einstieg in das Programm. Obwohl nicht als Handbuchersatz konzipiert, werden auf den knapp 400 Seiten fast alle wichtigen Themen rund um Blender behandelt.

*Anm. von DJB: Das Buch ist u.a. auch bei Amazon erhältlich. Klick hier um zur Produktseite bei Amazon zu gelangen.*

Das Buch ist, außer einem farbigen Mittelteil, durchgänging Schwarzweiß. Was aber überhaupt nichts macht, da die Bilder in einer guten Qualität gedruckt wurden.
Nach einem knappen Grundlagenkapitel geht es schon ans Eingemachte. Einer wichtigen Einführung in die Bedienung des Programms folgen praxisnahen Tutorials. Es werden Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und Animation erklärt, wobei Raum für die eigene Kreativität bleibt.

Titel: Das Blender-Buch
Autor: Carsten Wartmann
Verlag: dpunkt.verlag
Seiten: 371
Sprache: Deutsch
ISBN-10: 3898644669
ISBN-13: 978-3898644662




Die Gameengine kommt nicht zu kurz, ausführliche werden die Möglichkeiten der Echtzeitgrafik ausgelotet. Eine kurze Einführung in die Pythonprogammierung rundet das Ganze ab. Alles in Allem kann das Buch jeden Blenderneuling, aber auch den Alten Hasen empfohlen werden. Nach Durcharbeitung aller Tutorials ist man zwar noch kein Meister in der Blenderbedienung, aber ein gutes Stück auf dem Weg dahin.

[SPX]

Review

# Teil 7

## Schriftanimation — alles dreht sich

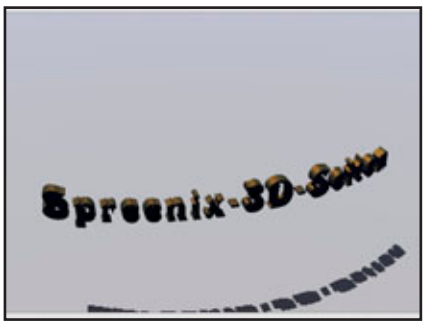
Die Aufgabe war ein Animation zu erstellen, bei der ein Schriftzug um eine Kugel kreist.
Das wär mit einem anderen 3D-Programm sicher komfortabler gegangen, aber für eine Bryceseite sollte die Animation auch mit Bryce erstellt werden.
1.Erstellen des Schriftzuges.

Der Schriftzug wurde in Photoshop erstellt, als Graustufenbild gespeichert.
In Bryce wird ein Terrain erstellt und im Terraineditor weiter bearbeitet.
Die Größe wurde auf 512x512 gestellt und massives Terrain gewählt.
Über Bild (roter Pfeil) wird das Graustufenbild geladen und mit der Beschneidungsklammer (gelber Pfeil) freigestellt.

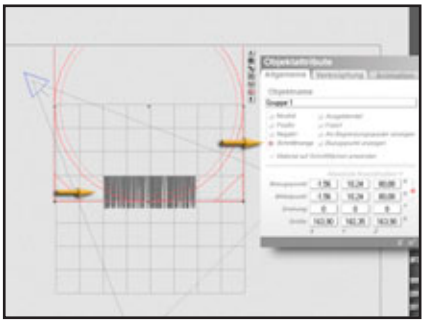
Weiter geht‘s:

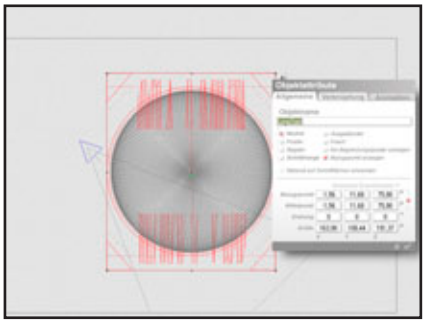
Das Terrain wird um 90 Grad um die X-Achse gedreht.
Dann erzeugen wir 2 Zylinder. Einer wird positiv, einer negativ. Der negative Zylinder wird so skaliert das er, nachdem Beide gruppiert wurden, ein Loch aus dem Größeren herausschneidet.
Wir erzeugen praktisch ein Rohr.

Die Gruppe der beiden Zylinder wird zur Schnittmenge gemacht. Siehe Oben.
Unser Terrain wird positiv und mit der Gruppe1 (der Schnittmenge) gruppiert.
Diese wird so angeordnet wie es das obere Bild verdeutlicht.
Das Ergebnis sollte so aussehen:

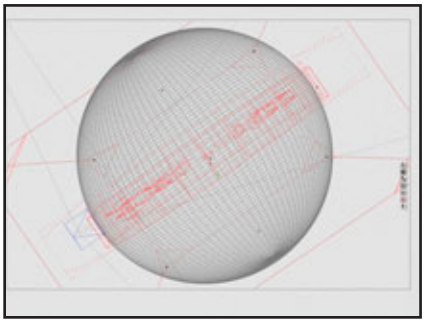



Als nächstes erzeugen wir die Kugel und platzieren sie mittig in der Zylindergruppe.
Sie sollte etwas kleiner, im Durchmesser, als der negative Zylinder sein.
Dann wählen wir die Schnittmenge/Schrift aus und lassen uns den Bezugspunkt anzeigen
Siehe Bild:





Der Bezugspunkt wird nun in die Mitte der Kugel verschoben.
Das gleiche macht ihr mit dem Bezugspunkt des Terrains.
Wenn ihr jetzt das Terrain aktiviert habt, und der Bezugspunkt in der Kugelmitte ist, dupliziert ihr das Terrain und dreht das Duplikat um 180 Grad um die Y-Achse.
(Siehe Oben)
So, das war’s schon.
Materialvergabe nach Geschmack, schon kann animiert werden.
Dadurch dass wir den Schriftzug dupliziert haben, brauchen wir ihn nur um 180 rotieren lassen um ein vollständiges Kreisen zu erzeugen.



Ich hab die Kamera noch etwas schräg gestellt. Und so (Klick) sieht das Ergebnis aus.

[SPX]

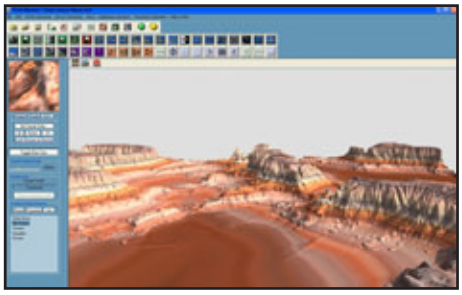
Tutorial

# World Machine

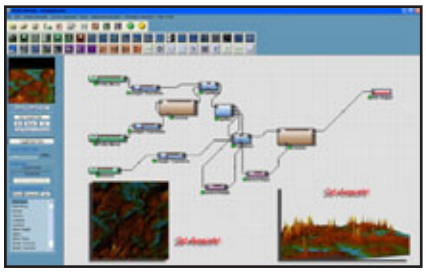
## Ein Review von Lutz Lehmann

Nachdem an dieser Stelle schon einige Landschaftsgeneratoren vorgestellt wurden ist es an der Zeit einen Blick auf World Machine zu werfen. Das Programm gibt es in einer freien Basicversion mit einer auf 512x512 begrenzten Größe des auszugebenden Terrains und weniger Funktionen. Die Standardversion ist für $40 erhältlich. Mit ihr sind Terrainmaps mit einer Größe von bis zu 8192x8192px möglich. Im Gegensatz zur freien Version ist sie auch kommerziell einsetzbar. Dieses Review bezieht sich auf die Standardversion mit der Versionsnummer 1.25.
Die Benutzerführung ist durchweg englisch, allerdings gibt es ein sehr gutes deutsches Handbuch auf der Herstellerseite http://www.world-machine.com.

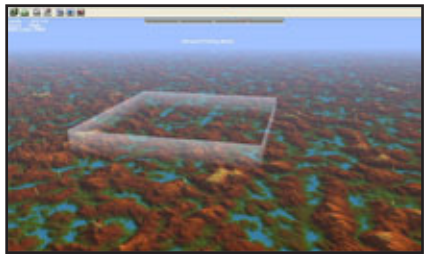
Das Bedienkonzept ist genauso genial wie verwirrend. Die Terrains werden mit Hilfe sogenannter Devices erzeugt. Es ist am ehesten mit dem nodebasierenden Funktionsgenerator von VueInfinite oder den Materialnodes in Blender vergleichbar.
Um ein Terrain zu erstellen beginnt man mit den terrainerzeugenden Funktionen die dann über Ports mit Hilfe der verschiedensten Devices verschaltet werden. Ein Doppelklick auf die einzelnen Devices öffnet die Fenster zur Parametereingabe.



Gerade die große Zahl der möglichen Schaltungsvarianten verleitet schnell zu unübersichtlichen Netzwerken, so dass der Bildschirm bald den Schaltplan eines Computerprozessors ähnelt. Nichts desto trotz lassen sich mit World Machine große realistische Terrains erzeugen. Als Eingabegeneratoren stehen neben einer umfangreichen Perlinfunktion, Voronoi, verschiedene Verläufe und Importformate zur Verfügung. Hervorragend ist die Anbindung an Terragen. Dessen Geländedaten können direkt importiert und exportiert werden. Um das so erzeugte Gelände weiter zu bearbeiten stehen einige umfangreiche und mächtige Funktionen zur Verfügung. Terassen, Erosion, Thermalerosion, Clamp-Funktionen uvm. geben dem erzeugten Gelände ein unverwechselbares, natürliches Aussehen. Höhendaten, wie auch Steigungswerte und Winkel können ausgelesen und dann wieder zur Maskierung verwendet werden. So ist es möglich Geländedaten ganz gezielt zu verändern. Die so erzeugten Terrainmaps können in 2d, 3d und im Explorermode begutachtet werden.



Im Explorermode werden die Terrains zu einer virtuellen Welt erweitert. Sie kann überflogen und durchwandert werden. Wer interessantere Geländeabschnitte entdeckt kann diese ausschneiden und nach einer erneuten Berechnung weiterverwenden.

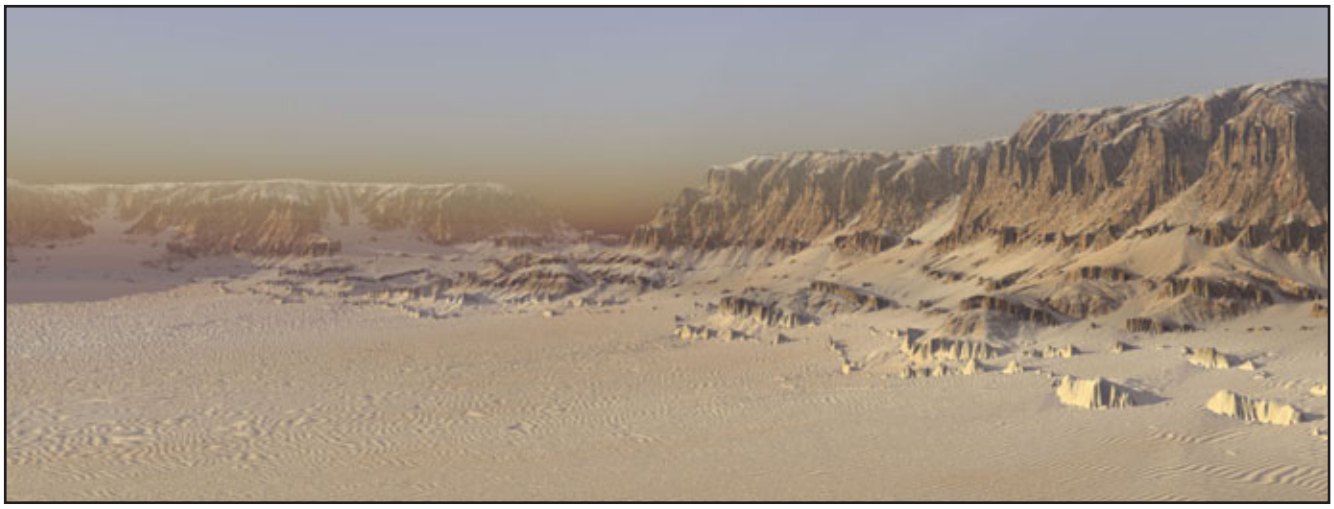


Mit der Macrofunktion kann die Funktionalität des Programms erweitert werden. Aus Schaltungsteilen entstehen so weitere, eigene Devices.

Die Terrains können in den verschiedensten Ausgabeformaten gespeichert werden. Neben der schon erwähnten Anbindung an Terragen lassen sich 8bit Graustufenbilder erzeugen. Interessanter ist allerdings die Möglichkeit Höhenmaps mit bis zu 32bit zu speichern. Allerdings kann nicht jeder Landschaftsrenderer diese Formate verarbeiten.

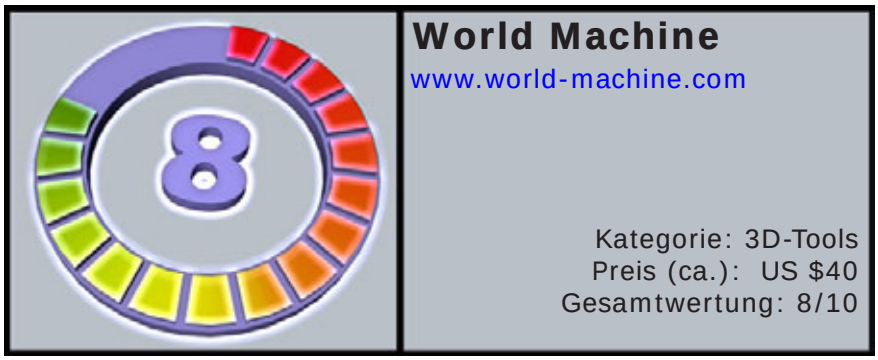
Um Bilder mit bis zu 16bit Farbtiefe in Vue Infinite verwenden zu können, ist eine Umwandlung in Photoshop notwendig.

Review



Fazit:
Wold Machine ist ein interessantes Programm für den experimentierfreudigen Weltenbauer. Wer schnelle Ergebnisse erlangen will wird eher enttäuscht und frustriert das Handtuch werfen.
Wer jedoch eine gewisse Einarbeitungszeit nicht scheut wird mit fantastischen Ergebnissen belohnt.

[SPX]



# ActiveRendering im Gespräch mit Deane (RGUS)

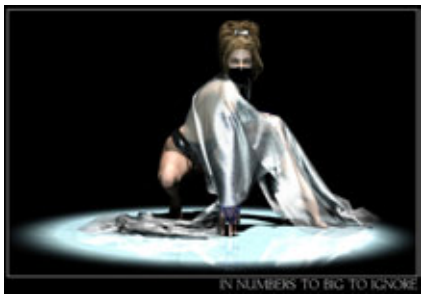
BITE ME

**AR: Hallo Deane, zuerst einmal möchten wir uns dafür bedanken, dass du AR ein Interview gibst. Bitte erzähle uns ein bisschen über dich, für diejenigen unter uns, die dich noch nicht kennen.**

Deane: Also, ich bin ein 50jähriger Neuseeländer, besser bekannt als ein „Kiwi“, der noch nicht wirklich erwachsen geworden ist....
Es gibt noch so viel zu tun im Leben. Ich bin Single... allerdings hoffnungslos in eine brasilianische Poserkünstlerin verliebt (ja, wir werden uns bald treffen).
Meine Arbeitszeit verbringe ich vor einem Computer, ich zeichne in AutoCAD Stahlbaukonstruktionen und Stahlbetonbauten. Die Abend- und teils auch die Nachtstunden verbringe ich dann damit, in Poser 7 herumzubasteln.

**AR: Deine Leidenschaft für 3D, besonders das Erstellen großartiger Bilder mit Poser, ist für jeden offensichtlich, der deine Galerie betrachtet. Wie lange machst du das schon, und wie hat alles angefangen?**

Deane: Dass ich auf Poser gekommen bin, war reiner Zufall. Vor etwa 5 Jahren habe ich ein paar alte Softwarepakete und Computerbücher ausgemustert, und dabei bekam ich eine ungeöffnete Packung mit Poser 3 in die Finger. Ich habe es installiert und habe ein paar Wochen lang damit herumgespielt, und da war es um mich geschehen. Ein weiterer Poser-Süchtiger war geboren.



**AR: Vielleicht ist es mehr als eine Leidenschaft – verdienst du dir deinen Lebensunterhalt mit der 3D-Grafik, oder hast du das in Zukunft vor?**

Deane: Nein, ich verdiene kein Geld mit den Bildern. Ein paar

DISTANT SUNS

habe ich allerdings an eine europäische Bekleidungsfirma verkauft, die sie auf Designer-T-Shirts drucken wollten. Das einzige Geld, das ich mit 3D verdiene, bekommen ich für die Konstruktionsarbeit mit AutoCAD. Es wäre toll, wenn ich einige meiner Poserbilder verkaufen könnte, das würde mir helfen, diese teure Sucht zu finanzieren.

**AR: Welche Programme verwendest du hauptsächlich für deine Arbeit?**

Deane: Poser 7 und manchmal Photoshop, um den fertigen Poserrender aufzuhellen. Ich würde gern auch andere Software verwenden, wie Vue und C4D... aber ich müsste erst Zeit schaffen, um sie zu erlernen und damit zu experimentieren.

**AR: Und welche Hardware verwendest du?**

Deane: Einen Dell PC mit WinXP Pro. 4GB RAM, 600GB Festplattenspeicher,

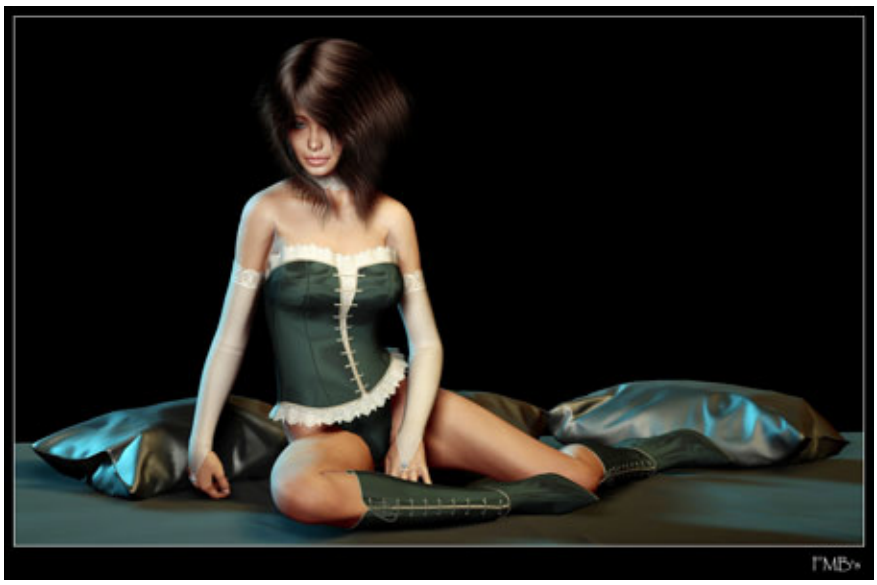
DESERT STORM

eine nvidia Grafikkarte und zwei 29“ Breitbild-Flachbildschirme... das alles müsste erneuert werden, und bald werde ich auf Vista umsteigen – und die Daumen drücken, dass dann alles noch funktioniert.

**AR: Arbeitest du gerade an einem besonderen Projekt oder Bild?**

Deane: Eigentlich nicht. In letzter Zeit habe ich versucht, Gesichtsausdrücke festzuhalten, Bilder, die eine Geschichte außerhalb des Bildschirms erzählen; Portraits und Nahaufnahmen

MEET MY BROTHERS



des Körpers, so dass sich der Betrachter fragt, was denn nun in der ganzen Szene wirklich vor sich geht. Ich möchte, dass sich die Leute das vorstellen, was sie wollen, so kann jeder seine eigene Fantasie schaffen und nicht nur von meiner zehren.

**AR: Gibt es bestimmte 3D-Künstler, die dich besonders beeindruckt haben oder deine Arbeiten beeinflussen?**

Deane: Es gibt so viele Leute, die meinen Zugang zu einem Bild von Anfang an verändern können. Als stärksten Einfluss müsste ich „SaintFox“ nennen, „tabala“ und „suicidegirlz“, alle auf Renderosity, und natürlich „ilona“... sie hat ein gutes Auge, und für gewöhnlich lasse ich sie meine Bilder ansehen, bevor ich sie poste.

**AR: Die meisten Bilder in deiner riesigen Galerie haben einen erotischen Einschlag, wirken aber niemals billig oder geschmacklos. Wie gelingt dir diese Gratwanderung? Hast du einen speziellen Trick, deine Bilder so fein aussehen zu lassen?**

Deane: Ich habe keine spezielle Technik. Die Regeln von Renderosity sind klar... ich gehe an diese Grenzen mit ein bisschen Humor und

Geschmack. Echte Pornobilder bekommt man sowieso schwer richtig hin, also überlasse ich das den Leuten vom Film. Ich glaube, der Trick besteht in Wirklichkeit darin, etwas so suggestiv darzustellen, dass die Betrachter das Bild in ihrer Vorstellung vervollständigen.

**AR: Deine Galerie auf Renderosity (http://www.renderosity.com/mod/gallery/browse.php?username=RGUS) ist riesengroß, da gibt es fast täglich ein neues Bild zu sehen. Woher kommt**

**deine Inspiration, und woher nimmst du die Zeit? Es sieht fast so aus, als bräuchtest du keinen Schlaf...**

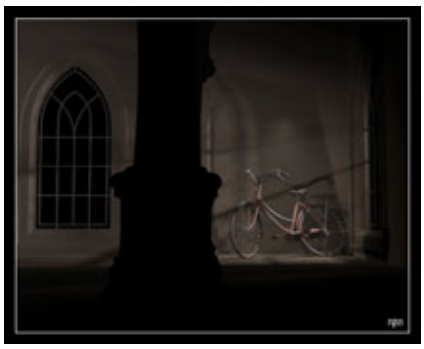
Deane: Es stimmt... das ist einer der Vorteile, wenn man allein lebt: ich bin kein Sklave der Hausarbeit LOL... und ich liebe die Kunst so sehr, dass ich dafür wirklich viel Zeit investiere, spätabends und frühmorgens.

**AR: Wie lange brauchst du, bis du mit einer Szene so zufrieden bist, dass du sie veröffentlichen kannst? Überarbeitest du manchmal alte Szenen?**

Deane: Wenn ich ein Bild nicht an einem Tag fertig machen kann, verwerfe ich es meistens und fange ein neues an. Ich überarbeite nur sehr selten alte Szenen ... mir schwirren zu viele Ideen im Kopf herum, um zu lange an einem einzelnen Bild zu arbeiten.

**AR: Hast du spezielle Ratschläge für Poser-Anfänge***r?*

Deane: Ja: Schraubt an den Lichteinstellungen herum und spielt mit der Kamera. Rendert nicht einfach eine der fertigen Szenen, die mit dem Add-on-Paket geliefert werden. Lernt, in 3D zu sehen, und verbringt einfach Zeit mit allen Einstellungen aller Optionen, auf die ihr Zugriff habt. Viel zu oft rendern Poserkünstler einfach nur dieselbe alte Szene wie alle anderen und entdecken gar nie, was alles möglich ist. Benützt eure Fantasie – es ist Fantasyland da drin, alles ist möglich.



**AR: Kannst du dich an dein erstes 3D-Bild erinnern? Hast du es noch?**

Deane: Seltsamerweise ja, ich kann mich noch daran

erinnern. Ich glaube, ich habe es noch irgendwo auf meinem Computer. Eine Standpose mit einer sehr rosaroten V2 – na ja, das war Poser 3. Aber ich war damals ziemlich beeindruckt, dass man sogar ihre Arme und Beine abbiegen und ihren Kopf drehen konnte. Jetzt ist es ein Erinnerungsstück... damit ich nie vergesse, wie gut ich damals war.

**AR: Welchen Rat oder Gedanken würdest du unseren Lesern gern mit auf den Weg geben?**

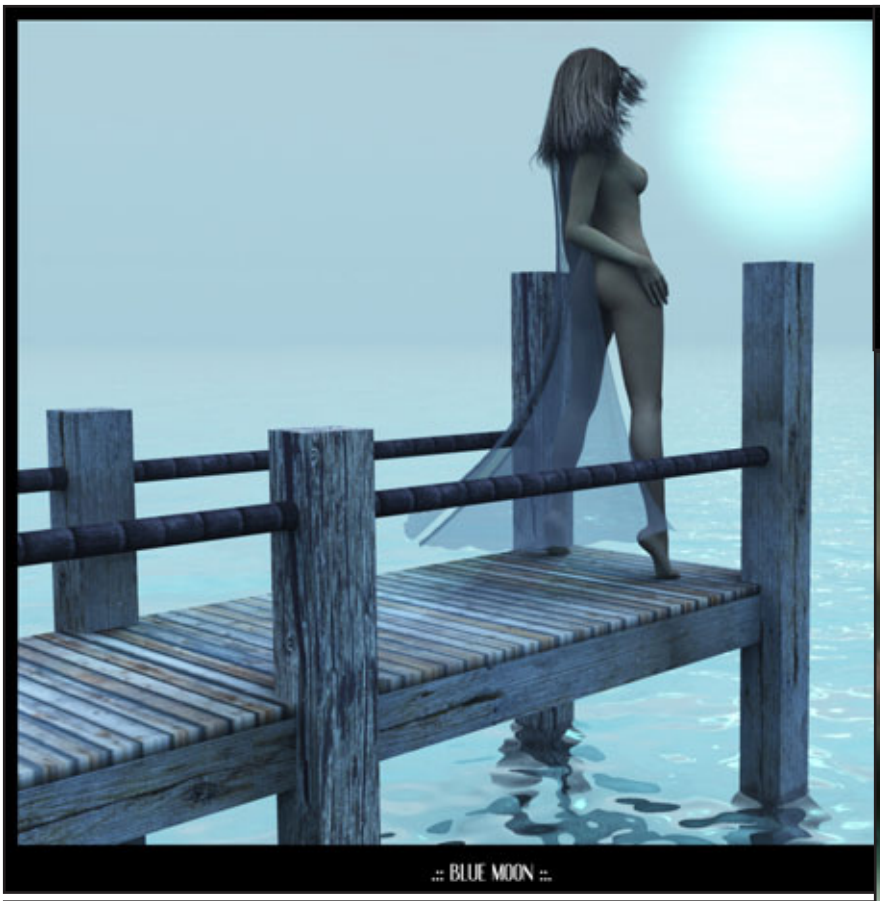
Deane: Rat... hmmm... lass mich nachdenken... Sei bereit, Stunden für deine Leidenschaft zu opfern. Wenn du dazu nicht bereit bist, war es diese Leidenschaft nicht wert, dafür zu kämpfen. Öffne deinen Sinn der Welt und der Fantasie, höre Musik und besuche so viele Online-

Galerien wie möglich auf der Suche nach Stimulation und Inspiration. Dadurch wirst du deine eigene ganz persönliche Muse entdecken.

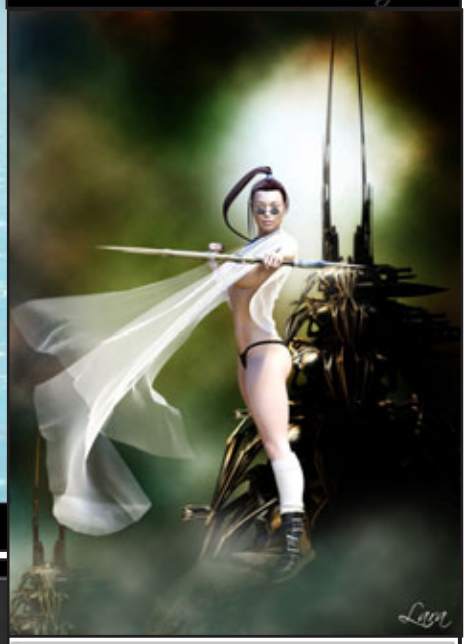
**AR: Nochmals herzlichen Dank für dieses interessante Interview. Ich hoffe, wir bleiben in Kontakt, und wir senden dir die besten Wünsche.**

Das Interview wurde von djblueprint per eMail in Englisch geführt. Die Deutsche Übersetzung stammt von esha. Das Originalinterview in Englisch ist in dem Bonusdownload zu dieser Ausgabe zu finden (siehe Seite 2)!

[DJB]



:: BLUE MOON ::



:: THE LIGHTHOUSE KEEPER ::



Interview

# Poser 7 Revealed

Ein Review von Sascha Hupe

Titel: Poser 7 Revealed:
The E Frontier Official Guide
Autor: Kelly L. Murdock
Verlag: Course Technology
Seiten: 566
Sprache: Englisch
ISBN-10: 1598632965
ISBN-13: 978-1598632965

Das vorliegende Buch in englischer Sprache aus der bekannten Revealed-Serie beschäftigt sich auf 566 Seiten, welche ausschließlich im Graustufendruck erstellt sind, mit den Features von Poser 7. Es ist zwar nicht als Handbucheratz zu verstehen, geht aber dennoch auf so ziemlich alle Features zumindest kurz ein. In 18 Kapiteln werden dem User alle wichtigen Funktionen, vom Aufbau des Interfaces über den Umgang mit Figuren, Licht und Materialien bis hin zum Einsatz von Python-Scripten vorgestellt. Natürlich werden auch die Cloth-, Hair- und Face-Rooms behandelt. Der Aufbau ist logisch und die Erklärungen werden durch diverse Kurztipps aufgelockert. Um dem Leser den Umgang mit dem Programm beizubringen enthält das Buch zahlreiche Schritt-für-Schritt Tutorial und am Ende eines Kapitels eine Zusammenfassung mit Überblick über das gelernte. Beispieldateien sollten über eine im Buch angegebene Internetadresse heruntergeladen werden können, ich konnte sie auf der Seite jedoch nicht entdekken.

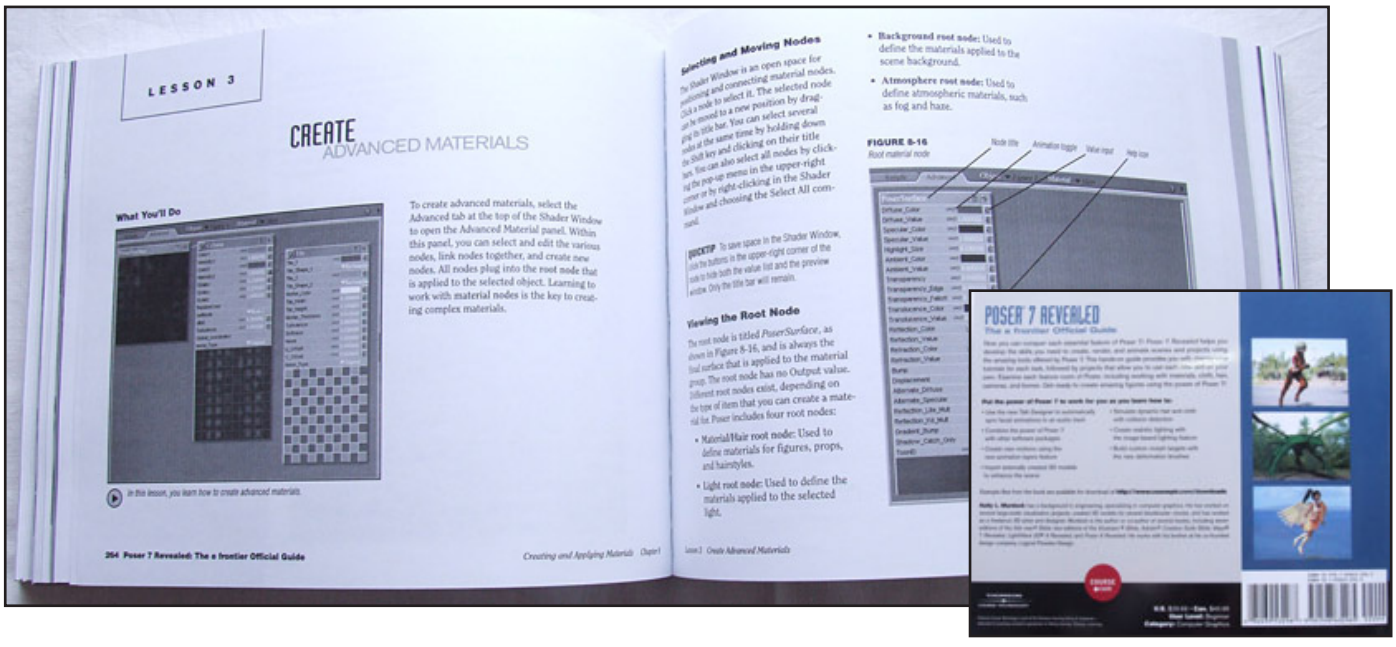
Das Buch ist in Deutschland u.a. über Amazon (Klick zur Produktseite) erhältlich und kostet derzeit nur 20,95 EUR (inkl. Versandkosten!).

Fazit:
Das Buch eignet sich insbesondere für Einsteiger, aber auch der versiertere Poser-Anwender entdeckt den ein oder anderen Tipp für sich. Das Fehlen farbiger Abbildungen ist nicht gravierend, sie würden allerdings das Erscheinungsbild auflokkern und die Lesbarkeit der Screenshots an der einen oder anderen Stelle verbessern.
In der Gesamtwertung einen Punkt mehr erhält das Buch durch den für ein Fachbuch günstigen Preis.

[DJB]

**Poser 7 Revealed**

Kategorie: Bücher
Preis (ca.): 20,95 EUR
Gesamtwertung: 8/10



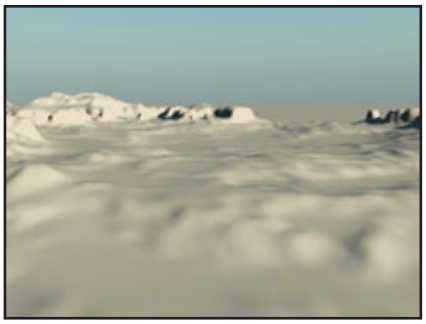

Review

# Realistische Terrains aus Bitmaps in Vue6 Infinite

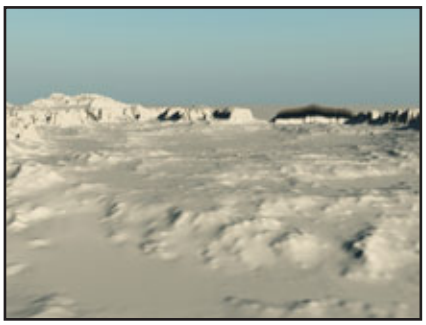
Ein Tutorial von Lutz Lehmann

Die Höheninformationen der in externen Terraingeneratoren erzeugten Gelände können meist als hoch auflösende Bitmaps in verschiedenen Formaten gespeichert werden. So lassen sich die von GeoControl, Wold Machine und Co. errechneten Geländeformationen in den verschiedensten Landschaftsrenderern weiter verarbeiten. Der einfachste Weg aus den Bitmaps Gelände zu erzeugen ist sie im Terraineditor als Bildvorlage zu laden und dann daraus das Terrain zu erzeugen. Vue unterscheidet zwei Geländearten. Das Standardterrain und die auf fraktale Funktionen beruhenden prozeduralen Terrains. Während Standardterrains aus einer festgelegten Anzahl von Polygonen besteht, ist die Auflösung prozeduraler Terrains dynamisch. Das ermöglicht ein detailreiches Gelände, das aber auch rechenintensiver ist. Um den Vorteil des Ganzen zu verdeutlichen hier einmal beide Terrainarten im Vergleich. Grundlage ist das selbe Graustufenbild bei gleicher Auflösung des Terrains. Das Standardterrain hat eine Auflösung von 256x256px. Das erzeugende Graustufenbild ist 512x512px groß. Voraussetzung ist natürlich ein entsprechend hochaufgelöstes Bild. Hier ein 16bit Tiff aus einen World Machine Gelände. Natürlich kann ich auch die Auflösung des Standardterrains erhöhen um gute Ergebnisse zu bekommen.

Auf den nachfolgenden Bildern zeigt sich der Unterschied zwischen Standardterrain und Prozeduralem Terrain:

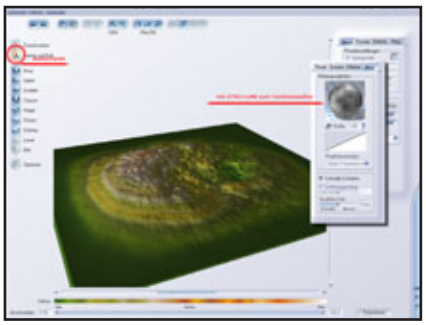


*Standard*

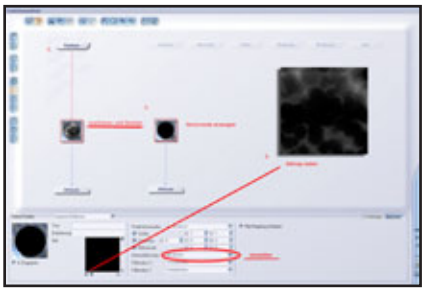


*Prozedurales*

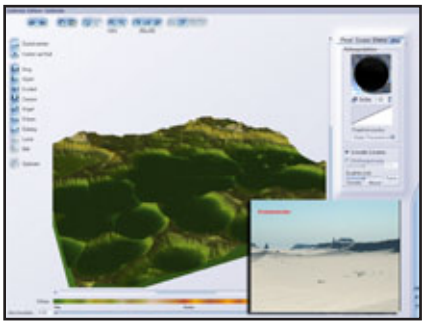
In diesem Tut wollen wir einen anderen Weg gehen. Um unsere Terrains zu erzeugen, wählen wir die prozeduralen Terrains und die Texturenodes im Funktionseditor.
Dazu erzeugen wir in Vue ein neues prozedurales Terrain. Strg+e bringt uns in den Terraineditor. Dort deaktivieren wir den *Kanten auf Null* Button. Im Proztab rechts kommen wir mit *Strg+LMB* auf das Vorschaubild der Funktion in den Funktionseditor.



Hier wählen wir den automatisch erzeugten Funktionsnode über den Altitude-Node und löschen ihn. Danach erzeugen wir ein neuen Texturnode und verbinden ihn mit dem Ausgabenode und laden das Graustufenbild, bei mir ein 16bit Tiff. Die Funktion des Texturenodes wird, wenn sie es nicht schon ist, auf projizierte Bildtextur gestellt. Die Interpolation der Graustufenmap wird auf *bikubisch* geändert. Das ermöglicht ein automatisches Glätten der Geländedaten. So verschwinden kleine Artefakte und die pixelige Struktur bei niedrig aufgelösten Graustufenbildern.



Mit Kick auf *OK* kommen wir zurück in den Terraineditor und können da einen ersten Blick auf unser Ergebnis werfen.



Nun zeigt sich auch ein wesentlicher Nachteil bei der Verwendung von Bitmapbildern. Ihre durch die Pixelanzahl begrenzte Größe, schränkt auch den Informationsgehalt an Höheninformationen ein. Je größer mein Gelände wird umso weniger Pixel stehen auf einer bestimmten Fläche zur Verfügung. In diesem Fall wäre zum Beispiel bei einer Auflösung

Tutorial

von 2048x2048px und einer Geländegröße von 10km jeder Pixel für eine Fläche von rund 10m² zuständig. Abhilfe schafft da nur entweder die Auflösung des Tiffs weiter zu erhöhen oder das Gelände zu verkleinern. Logisch, dass so viele Geländeinformationen verloren gehen. Nun zeigt sich aber der Vorteil unseres Funktionseditors.
Wenn jetzt das erzeugte Gelände zu glatt wirkt können wir im Funktionseditor einfach neue Strukturen hinzufügen. Dazu markiert die blaue Verbindungslinie zwischen den Texturnode und der Ausgabe und fügt einen Kombinierknoten ein.

Ein Klick in die leere Fläche und anschließend auf den Fraktalnode erzeugt eine neue Funktion. Verbindet den Fraktalknoten mit dem Kombinierernode. Da wir das Gelände ja nur etwas Struktur verleihen wollen empfehlen sich kleinere Werte. Hier hilft ein wenig experimentieren.
Ein weiterer Vorteil des Funktionseditors: es können mehrere Gelände kombiniert werden. Hier zum Beispiel gleich drei 16bit Tiff-Bitmaps. Die Verrechnung wird über die Kombinierernode gesteuert.

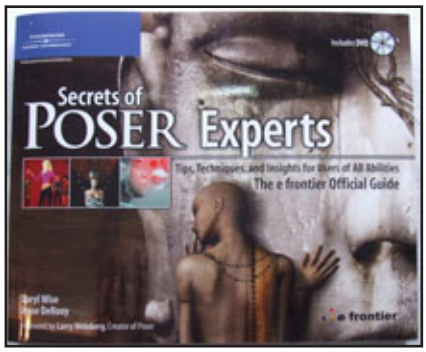
Wie immer erhebe ich nicht den Anspruch auf die Allgemeingültigkeit meiner Aussagen. Für manches gibt es sicher bessere Lösungen. Dies soll euch nur zur Anregung dienen selber mit dem Programm zu experimentieren.
Zum Schluss noch ein letzter Rat: vergesst das Zwischenspeichern nicht.

[SPX]

Anzeige

# Secrets of Poser Experts

## Ein Review von Sascha Hupe



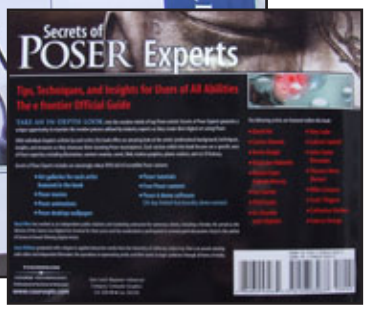

Geheimnisse von Poser-Experten ist ein treffender Titel. Zwar muss man nicht eine hohe Geheimhaltungsstufe innehaben und es wird auch nicht das Geheimnis um Roswell gelüftet, aber das Buch bietet auf 292 englischsprachigen, durchgängig farbigen Seiten im Format 23,1 x 18,7 cm viele Tipps & Tricks echter Poser-Profis. 16 Künstelerinnen und Künstler – darunter z.B. auch der Deutsche Thomas Weiss (Beton, im Interview in der AR 2/06) – werden mit ihren Arbeiten vorgestellt und schildern dann ganz individuell ihre Vorgehensweise. Mal konkret an der Entstehung eines Bildes, mal ganz allgemein. Dabei erhält man nicht nur immer wieder Inspirationen für die eigene Arbeit – dafür sogen schon die zahlreichen, schönen Bilder die das gesamte Buch durchziehen – sondern auch ganz konkrete Tipps zur Lösung verschiedener Aufgaben. Dabei beschränkt sich der Inhalt nicht nur auf Poser selbst sondern, je nachdem welche Programme die Künstler zum Pre- oder Postwork nutzen, ist auch schon einmal ein kleines UV-Mapping, Painter oder Photoshop-Tutorial dabei. Die Vita der Künstler kommt auch nicht zu kurz und ein kleines Interview mit jedem Künstler gibt's obendrauf. Ausgeliefert wird das Buch mit einer Bonus CD die neben Galerien zu jedem Künstler aus dem Buch, Tutorials und einigem mehr auch kostenlosen, kommerziellen Poser-Content enthält (von Content-Paradise).

Titel: Secrets of Poser Experts
Autor: Daryl Wise, Jesse DeRooy
Verlag: Course Technology
Seiten: 292
Sprache: Englisch
ISBN-10: 1598632639
ISBN-13: 978-1598632637

Das Buch ist in Deutschland u.a. über Amazon (Klick zur Produktseite) erhältlich und kostet derzeit 33,50 EUR (inkl. Versandkosten!).

Fazit:
Muss man haben! Das Konzept überzeugt auf der ganzen Linie. Das Buch strotzt nur so vor kreativen Inhalten und hat mich vollends begeistert. Beim Lesen der Texte und insbesondere beim Betrachten der Vorgehensweisen der Künstler und der Galerien kann man die Kreativität quasi spüren. Der Bonuscontent auf der CD zum Buch trägt sein Übriges dazu bei, dass ich Secrets of Poser Experts bedenkenlos jedem Poser-User und Poser-Interessierten empfehlen kann. Einzig schade, dass dieses Werk nicht auch in deutscher Sprache zu haben ist.

[DJB]




Review

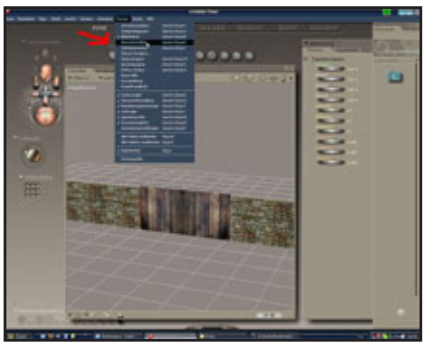
# Eine Tür öffnen bei Props

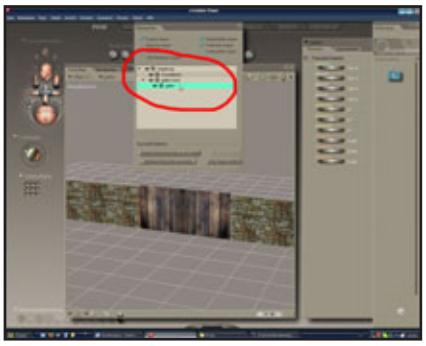
## Ein Poser-Tutorial von Steve & Anja

In diesem Tutorial wollen wir eine Möglichkeit lernen bei einem Prop ein bewegliches Teil einzufügen. Wie gesagt es ist eine von mehreren Möglichkeiten. Vielleicht nicht die eleganteste aber die einfachste und schnellste.

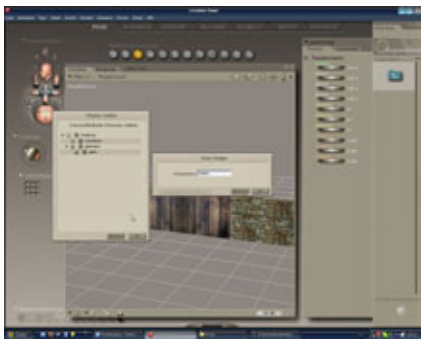
In unserem Tutorial wurde eine Mauer und ein Gattertor benutzt. In Cinema werden nun jeweils das Tor und die Mauer separat als obj exportiert. Wenn du in Cinema bereits beim Modellieren an die Proportionen gedacht und dein Modell dort bereits die richtige Größe hat dann kannst du beim Import des OBJ in Poser alle Haken entfernen.

In diesem Falle landet dein OBJ genau an der Stelle an der du es modelliert hast und auch in der richtigen Größe. Das erspart viel Arbeit mit den Scalierrädchen. Importiere nun alle deine Einzelteile, in unserem Fall die Wand und das Gatter. Nun öffne den Hirarchieeditor und schiebe per Drag and Drop das Gatter in die Wand hinein.



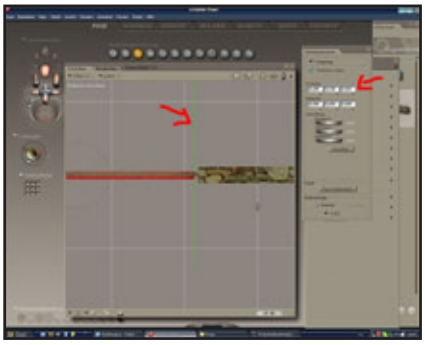


Nun speichern wir unser Prop über das Pluszeichen in die Bibliothek ab. Die Wand muss ausgewählt sein! Poser fragt nun was wir abspeichern wollen. Klicke auf Untergruppe hinzufügen und markiere alles was abgespeichert werden muss. In unserem Fall die Wand und das Gatter.

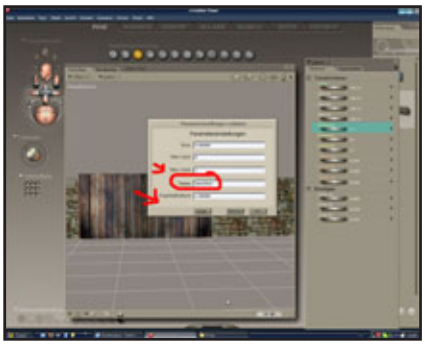


Nun kannst du dein Prop im Materialraum mit einer Textur versehen und das obj extrahieren. Wenn alles komplett fertig ist können wir uns dem Türöffnen zuwenden. Dazu wollen wir den Drehpunkt Y der Tür so versetzen das sie sich an den Scharnieren dreht.

Um das zu erreichen wählen wir unsere Tür aus und öffnen das Gelenkparameter Fenster Mit Hilfe der Zahlen für den Ursprung bringen wir das Grüne Kreuz welches den Drehpunkt symbolisiert an unsere Scharniere heran. Das hört sich nach viel Getüddel an ist aber halb so wild und geht recht schnell.



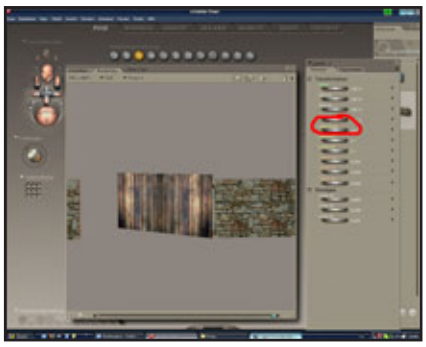
Ist unser Drehpunkt richtig ausgerichtet können wir die Gelenkparameter wieder schließen und machen einen Doppelklick auf das Y-Drehen Rädchen auf der Parameterpalette. Nun öffnet sich ein Fenster in dem wir Einstellungen zu unserem Drehpunkt machen können. Wir geben dem Rädchen einen neuen eindeutigen Namen, Min Limit setzen wir auf 0 und Max Limit auf 1. Wenn du bei der Empfindlichkeit den Wert änderst dann reagiert das Rädchen später schwerfälliger oder schneller. Je nach Einstellung.



Nachdem du mit O.K. bestätig hast, wirst du sehen, dass auf der Parameterpallette nun kein Y-Drehen mehr zu sehen ist, dafür aber unser open/clo-

Tutorial

se und wenn du daran drehst öffnet sich deine Tür. Nun musst du dein Prop nur noch einmal über das Pluszeichen in die Bibliothek abspeichern und fertig.



Wie gesagt diese Variante ist nicht die einzige Möglichkeit, aber eine der schnellsten und einfachsten. Allerdings ist es hierbei nicht möglich die Drehung zu begrenzen. Also der Tür zu sagen das sie nicht weiter als bis zur Mauer drehen soll.

*Anm. d. Red.: Vielen Dank an Steve & Anja vom Poser-Board für dieses Tutorial.*

*[DJB]*

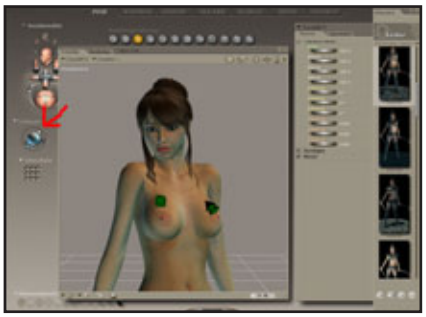
# Poser und Postwork

## Ein Poser-Tutorial von Steve & Anja

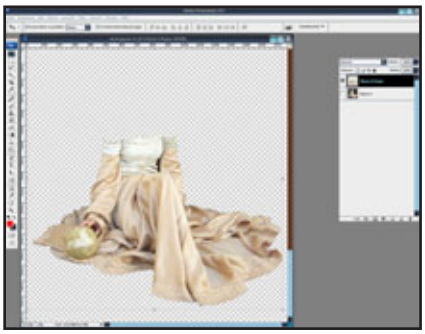
In diesem kleinen Tutorial wird erklärt wie man einer Poserdame ein Kleid von einer Fotografie anzieht und anschließend in einen fertigen Background einpasst. Zunächst suchen wir uns unseren Background, den wir benutzen wollen, sowie das Foto mit dem Kleid heraus. Hier der Background und das Foto welche für dieses Tutorial benutzt wurden.

Foto (C) http://lisajen-stock.deviantart.com

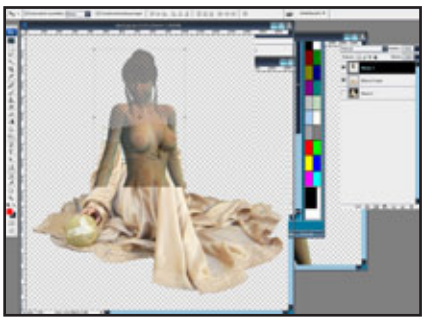
In Poser positionieren wir nun unsere Figur so ähnlich wie die Dame auf dem Foto. Da wir nur den Torso brauchen ist der Unterleib egal und muss nicht berücksichtigt werden. Wichtig ist jedoch die Beleuchtung in Poser. Die muss die gleiche Farbe haben wie unser Hintergrundbild. In diesem Falle Blautöne.



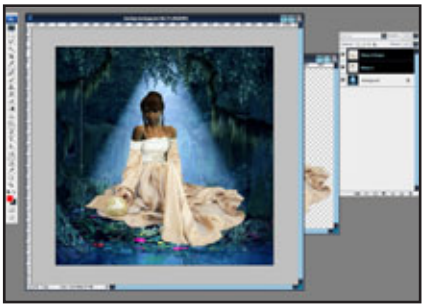
Nun öffnen wir das Foto mit unserem Kleid in Photoshop und duplizieren die Ebene mit dem Kleid. Auf der oberen Ebene schneiden wir nun das Kleid sauber mit dem Polygonlasso aus. Genau so, wie auf dem Screenshot.



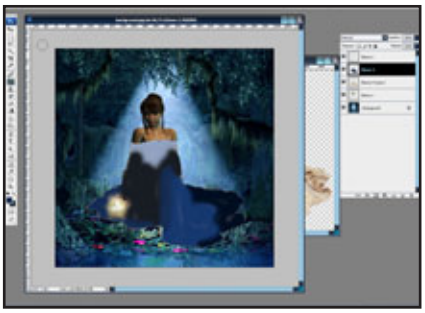
Als nächstes kopieren wir unsere Poserfigur zwischen die beiden Kleiderebenen. Die untere Originalebene benötigen wir nur als Positionshilfe. Wir reduzieren die Deckkraft unserer Poserfigurenebene, so dass das Original Bild durchschimmert. Nun können wir unsere Figur so skalieren und drehen das sie möglichst genau mit der Originalfrau übereinstimmt.



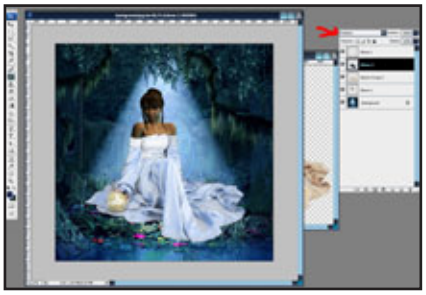
Wenn unsere Figur passt und an der richtigen Stelle sitzt kann das Originalbild gelöscht werden und stattdessen unser Background eingefügt werden. Dazu ist es nötig die Bildmaße entsprechend anzugleichen. Je nach Bild ist das unterschiedlich.



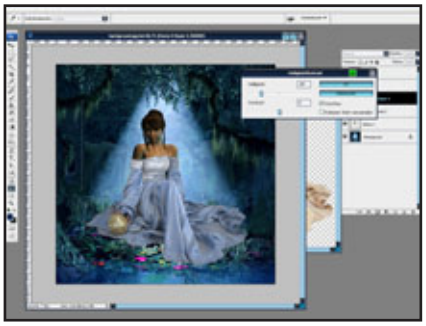
Nun passt das Kleid ja farblich überhaupt nicht zu unserem Hintergrund und unserer Poserdame. Das kann man relativ leicht ändern. Entweder man färbt es ein oder aber man markiert das Kleid, erstellt eine neue Ebene und auf dieser Ebene malt man in den Hintergrundfarben das Kleid aus. Dabei muss man nicht besonders sorgfältig sein, einfach grob drauflos malen. Die schöne goldene Kugel hab ich lediglich frei radiert, weil sie Gold bleiben soll. Das ganze sieht dann so aus:



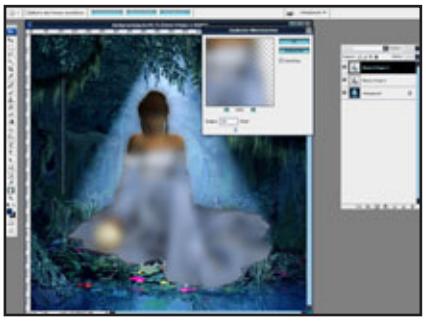
Nun spielt mit den Ebeneneffekten. Probiert alle aus und welcher euch am besten gefällt, den nehmt ihr dann. In meinem Fall hab ich mich für Farbton entschieden.



Allerdings ist mir das Kleid noch zu hell, daher habe ich das original Kleid etwas dunkler gemacht mit Helligkeit/ Kontrast.



Nun können alle bis auf die Ebene mit dem Background verbunden werden, so dass wir nur noch die Backgroundebene und die Vickyebene haben. Die Ebene mit Vicky verdoppeln wir jetzt zweimal, so dass dreimal die Ebene mit der Poserfigur vorhanden ist. Auf die unterste und die oberste Ebene wenden wir den Gauß'schen Weichzeichner mit einer Stärke von ca. 15 an.



Die untere Ebene setzen wir auf negativ Multiplizieren um einen leichten Schein um unsere Figur zu bekommen. Eventuell die Deckkraft verringern wenn der Schein zu stark ist. Die obere Ebene setzen wir entweder auf weiches Licht oder ebenfalls negativ Multiplizieren. Je nachdem was uns besser gefällt. Auch hier eventuell die Deckkraft reduzieren. Damit wollen wir erreichen, dass unsere Figur weicher wirkt und sich besser in den Hintergrund einfügt. Hier kannst du beides miteinander vergleichen:
Negativ Multiplizieren:

Weiches Licht

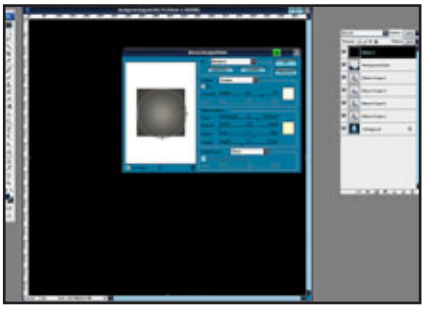
Nun sorgen wir dafür das unsere Figur nicht mehr aussieht als wäre sie auf den Hintergrund aufgeklebt. Dazu verdoppeln wir den Hintergrund und schubsen die Kopie über unsere Figur. Wir radieren nun unsere Figur wieder weitgehend frei, außer unten den Boden.

Nun müssen wir vorsichtig weiterradieren bis an den Saum des Kleides heran ohne ihn komplett frei zu legen. Es soll so aussehen als ob sie in dem tiefen Gras sitzt. Es hilft

Tutorial

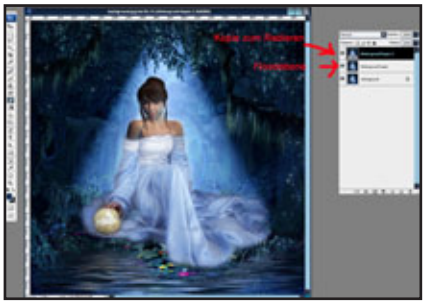
oft wenn du die Ebene auf der du radierst etwas durchsichtig machst, damit du das Kleid sehen kannst.

Nun erstelle eine neue Ebene und färbe sie komplett Schwarz. Diese Ebene muss ganz oben liegen. Wenn du statt Schwarz eine andere Farbe nimmst, kann das oft einen sehr schönen Effekt geben. Einfach mal ausprobieren.
Auf unsere schwarze Ebene wenden wir nun den Beleuchtungseffekt Blitzlicht an. Meine Einstellungen kannst du auf dem Screenshot sehen. So in etwa habe ich das immer eingestellt



Diese Ebene wird nun ebenfalls auf weiches Licht gesetzt und eventuell die Deckkraft reduziert. Nun kommen die Farben kräftiger heraus und man kann sehr schöne Beleuchtungseffekte erzielen mit dieser Technik.

Übrigens die Technik, die ich oben beschrieben habe (Radieren des Hintergrundes), funktioniert auch prima, wenn ihr den Floodfilter von Flaming Pearl angewendet habt. So könnt ihr sehr schöne Übergänge erzielen, wie ihr in dem Beispiel unten sehen könnt.



Das war's auch schon mit unserem kleinen Tutorial. Die verschiedenen Techniken kann man beliebig untereinander austauschen oder verändern und erzielt immer wieder neue, interessante Effekte. Ich wünsche viel Spaß beim Nachmachen.
Hier noch mal mein fertiges Bild und die Ausgangsbilder zum Vergleich:

Foto (C) http://lisajen-stock.deviantart.com

*Anm. d. Red.: Vielen Dank auch für dieses Tutorial an Steve & Anja vom Poser-Board.*

*[DJB]*

Tutorial

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

Review

# WinZIP Pro 11

## Ein Review von Sascha Hupe

In der Rubrik „Blick über den Tellerrand“ nehme ich mir diesmal ein kleines Programm vor, von dem ich behaupten möchte, dass mindestens 90% aller Windows-PC-User schon einmal mit ihm in Kontakt gekommen sind: WinZIP. Das ZIP-Format dürfte aus der PC-Welt kaum noch wegzudenken sein. Sicher gibt es zahlreiche Packprogramme, kostenpflichtige und kostenlose, aber WinZIP ist nun einmal WinZIP, „das Original und das beliebteste aller Komprimierungsprogramme für Windows“ wie der Hersteller Globell B.V. aus den Niederlanden wirbt. Grund genug für mich, dem Programm in der aktuellen Version 11 diese kleine Review zu widmen.

Die wesentlichen markanten Punkte der Benutzeroberfläche hat sich in den Jahren wenig geändert, was insbesondere „Wiederholungstätern“ zugute kommt; lediglich neue Funktionen sind hinzugekommen. Funktional und klar gegliedert kann man selbst wählen, ob man das Programm mit der Classic-Oberfläche oder aber dem Wizard starten will. Mit der Version 11.1, welche Windows Vista™ zertifiziert ist, kommt auch optisch Vista-Feeling auf.

Das Programm bietet einem so ziemlich alle denkbaren Möglichkeiten um Dateien zu packen und zu entpacken, einschließlich Verschlüsselung (128-Bit und 256-Bit AES-Verschlüsselung) und der Möglichkeit eine selbstextrahierende Datei zu erstellen.

Möchte man eine selbstextrahierende Datei erstellen, so kann man zwischen dem standardmäßigen selbstextrahierendem Archiv und dem selbstextrahierenden Archiv zur Softwareinstallation wählen (nur WinZip Self Extractor 3.0). Im letzteren Fall hat man die Möglichkeit, das Symbol und den Dialogfeldtext des Archivs selbst festzulegen. Das selbstextrahierende Archiv legt einen temporären Ordner an, extrahiert die Dateien in diesen Ordner, ruft das Setup-Programm auf und entfernt den im ersten Schritt angelegten Ordner wieder, nachdem der Installationsvorgang abgeschlossen ist.

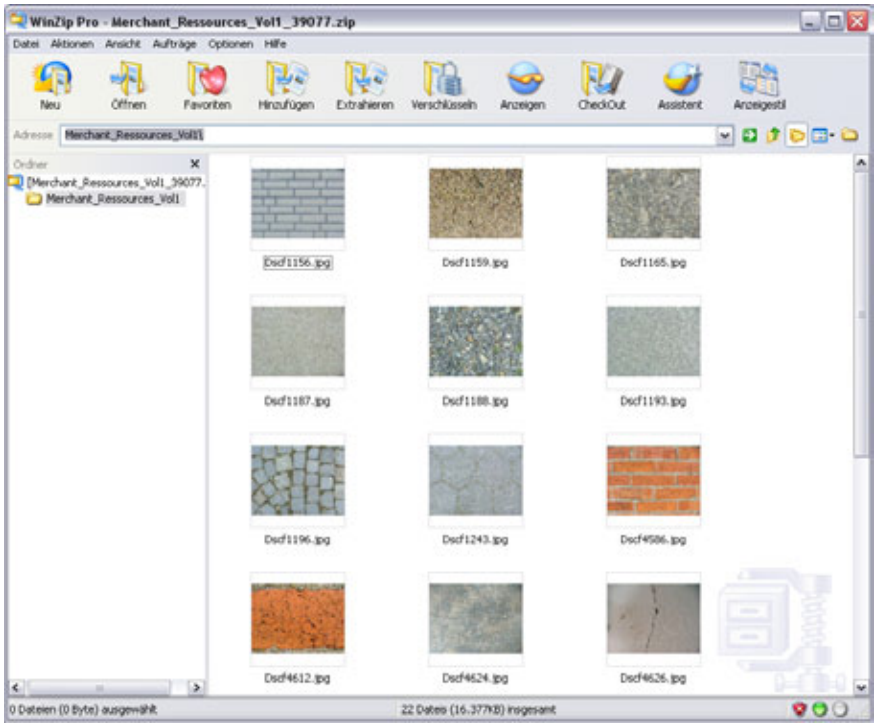
Damit ist ein professioneller Eindruck gewährleistet. Grundsätzlich benötigt der User, der die Datei(en) entpacken möchte, bei selbstextrahierenden Archiven kein Packprogramm auf seinem Rechner, um die auf die Dateien zugreifen zu können, dies gilt für beide Varianten.

Neue Funktionen sind in der 11.1 zahlreich implementiert worden. Dabei sind sowohl nützliche, wie z.B. das Anzeigen von Miniaturansichten in der WinZip Explorer-Ansicht (man fühlt sich direkt heimisch als wäre man irekt im Windows-Explorer), oder die Möglichkeit komprimierte Bilder direkt in der ZIP-Datei anzuzeigen, enthalten, aber auch weniger nützliche, wie z.B. die Möglichkeit vorhandene ZIP-Dateien auf CD oder DVD brennen - das erledigt auch jedes Brennprogramm tadellos...

Längst überfällig und endlich implementiert wurde die Möglichkeit nun auch *.BZ2- und *.RAR-Dateien extrahieren zu entpacken.

Schön ist die neue Funktion, dass WinZIP auch Wunsch die beste Komprimierungsmethode auswählt, je nachdem welche Dateiarten komprimiert werden sollen. Gegenüber den Vorversionen wurde die Komprimierungsrate auch verbessert, WinZIP erreicht meistens dennoch nicht die absoluten Spitzenwerte wie z.B. 7zip. Hier ist durchaus noch potential für Verbesserungen!

Als sehr nützlich empfinde ich die Möglichkeit mit WinZip eine nach Datum sortierte Archivliste verwalten zu können, in der sich meine




ZIP-Dateien unabhängig von Herkunft und Speicherort rasch und mühelos auffinden lassen. Im Gegensatz zum Standarddialogfeld „Archiv öffnen“ werden im Dialogfeld „Bevorzugte Archivordner“ an verschiedenen Speicherorten abgelegte Archive so angezeigt, als befänden sie sich in einem gemeinsamen Ordner. Außerdem steht eine Suchfunktion zur Verfügung, mit der man Archive auffinden kann, die auf der Festplatte „verloren gegangen“ sind, gerade für einen leicht chaotisch veranlagten „Jäger & Sammler“ wie mich Gold wert ;-).

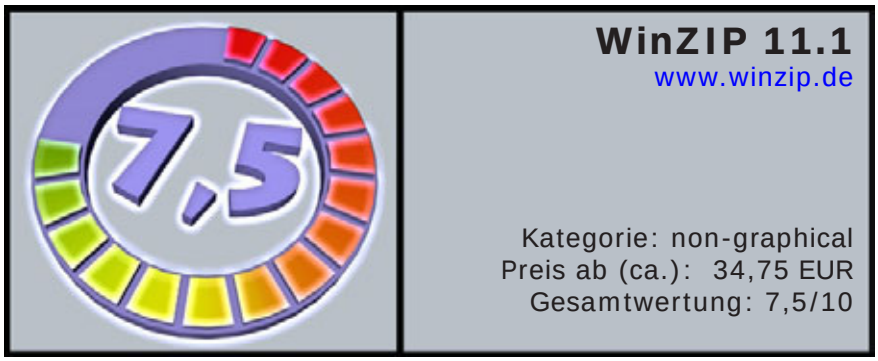
Ein riesen Plus ist weiterhin die umfangreiche Hilfe. Neben dem 240 Seiten starken gedruckten (!) Handbuch, das bei der CD-Version mitgeliefert wird, ist auch die Programm-Hilfe hervorragend und lässt nahezu keine Fragen zur Bedienung offen.

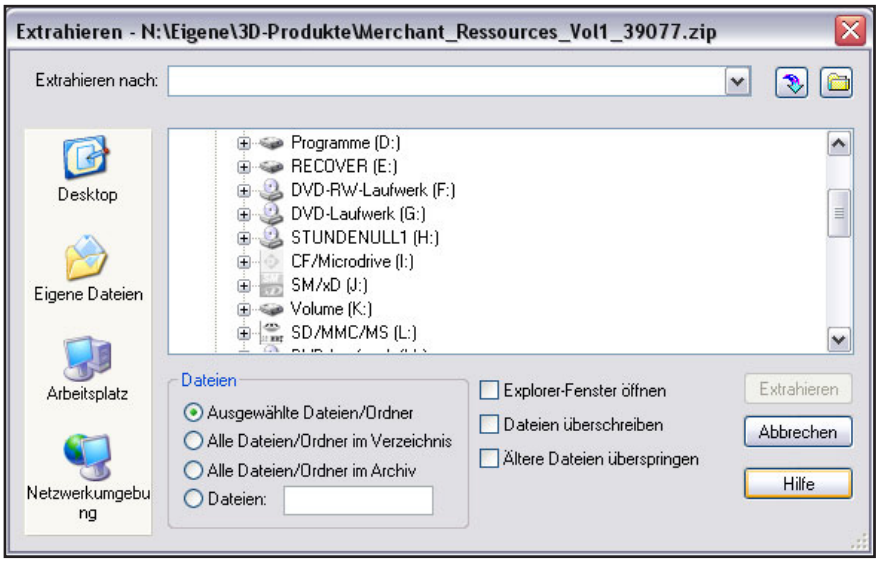
WinZIP ist in verschiedenen Varianten erhältlich und in der Standardversion ab 34,75 EUR und in der Pro-Version ab 57,95 EUR zu bekommen. Kaufen kann man das Programm auf der Herstellerseite www.winzip.de.

Eine 45-Tage-Testversion kann ebenfalls auf der Herstellerseite heruntergeladen werden. Da heißt es Testen und sich selbst ein Bild machen, ob das Programm den individuellen Ansprüchen gerecht wird.

Fazit: WinZIP profitiert sicherlich immer noch vom Mythos des ZIP-Programms schlechthin, immerhin war es einst das am weitesten verbreitete Packprogramm für Windows. Die neue Version bietet aber Gott sei Dank viele Features, die über die eines „normalen“ Dateikomprimierungstools hinaus gehen, denn insbesondere bei der Kompressionsrate kann auch die aktuelle Version nicht gegen alle zahlreichen, teilweise kostenlosen Konkurrenten bestehen. Als Universal-Tool oder wenn es um konsolenbefehlsgesteuerte Aktionen, das Automatisieren von Funktionen, Backups oder eine überaus komfortable Bedienung und Support geht, ist WinZIP jedoch durchaus empfehlenswert.

[DJB]



# Download-Tipps

## Vom Newcomer in der Datenbank direkt in die Active Rendering

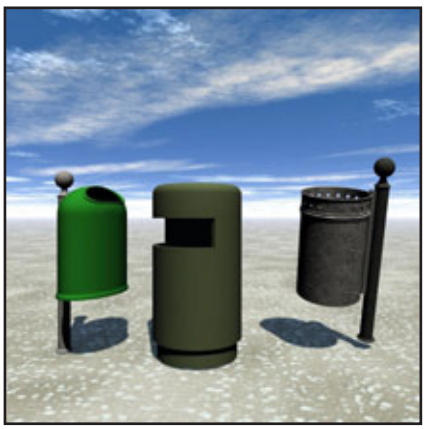
Den Anfang macht Mathias mit einem Prellbock, einem metallenem Schienenstück das verhindert, dass Züge über das Schienenende hinaus rollen können. Die Datei liegt im OBJ-Format vor, gepackt kommt sie in einer 0,2MB großen ZIP-Datei, die auch die Texturen des Bockes als JPG und in einer MTL-Datei enthält. Der Preis für den Download beträgt 10 Bryce-Bottys, Eisenbahnfans sollten also schleunigst zuschlagen.

Der Downloadlink

Wer kennt nicht den knuffigen Pinguin Tux, der als Maskottchen für das Betriebssystem Linux fungiert. Neuerdings ziert er auch die Bildschirmhintergründe vieler Windowsbenutzer. Winne hat sich dem Pinguin angenommen und ihm einige Mimik beigebracht, die er in Poser umsetzen kann. Tux hat 19 Bones mit denen er u.a. den Schnabel öffnen kann oder auch sitzen und stehen kann. Der Pinguin selbst stammt von Andrew Kator & Jennifer Legaz.

Der Downloadlink

Der dritte Download kommt erneut von Mathias, er hat drei Mülltonnen für den Alltagsgebrauch erstellt, die zum Beispiel auf öffentlichen Plätzen, in U-Bahnen oder an Bushaltestellen eingesetzt werden können. Das ZIP-Archiv hat eine Größe von 1,2 MB und beinhaltet nebst drei OBJ-Dateien für die Objekte auch die MTL-Dateien für die Texturen sowie die Originaltexturen im JPG-Format. Der Download kostet 10 Bottys und sollte in keiner Sammlung fehlen.



Der Downloadlink

[ZUZ]

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

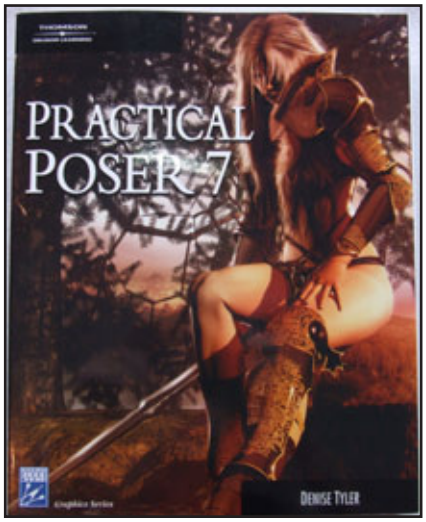
werbung@activerendering.de

Zielgerichtete Werbung, preiswert in der AR!

Active Rendering

# Practical Poser 7

Ein Review von Sascha Hupe



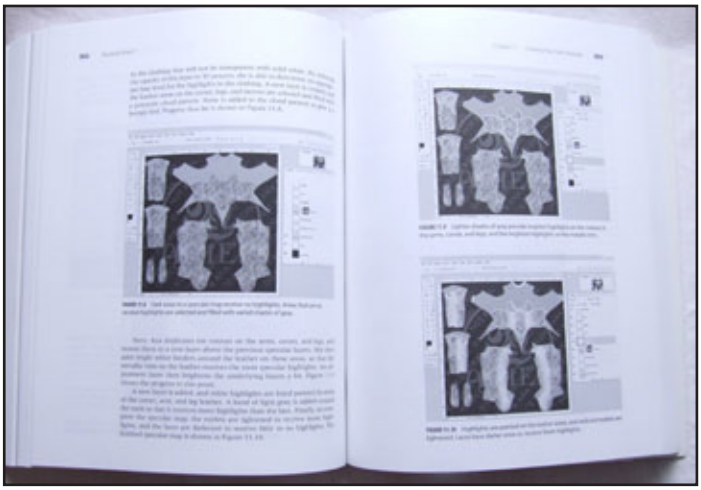

Das 488 Seiten starke Werk hat als Zielgruppe den fortgeschrittenen Poser-User. So wird auch vorausgesetzt, dass man Poser 7 anhand des Reference-Manuals und der mit dem Programm gelieferten Tutorials in der alltäglichen Anwendung bereits sicher beherrscht. Dementsprechend gehen die in dem Buch enthaltenen Kapitel und Tutorial auch jeweils auf konkrete Probleme und Lösungen zu besonderen Techniken und Verfahren ein und setzen die Basics voraus.
Von 8 farbigen Seiten in der Mitte des Buches, die einige Bilder als Inspiration enthalten abgesehen, beschränkt sich der Inhalt auf Graustufendruck. Gerade bei wichtigen Screenshots ist das schade, aber nicht essentiell. Das Fehlen farbiger Abbildungen wiegt auch nicht zu letzt deshalb nicht so schwer, da sämtliche Abbildungen in Farbe als JPGs auf der Bonus-CD enthalten sind.

Titel: Practical Poser 7
Autor: Denise Tyler
Verlag: Itps Thomson Learning
Seiten: 488
Sprache: Englisch
ISBN-10: 1584504781
ISBN-13: 978-1584504788

Die thematische Auswahl die abgedeckt wird ist hervorragend. **Die Namen der 16 Kapitel** sprechen für sich: „Using and Maintaining Poser Content“, „Using Cameras“, „Mastering Lights and Shadows“, „Creating Materials“, „Creating Custom Faces“, „Working with Poser Hair“, „Working with Poser Clothing“, „Creating Custom Morphs“, „UV Mapping“, „Groups and Materials for Models“, „Creating Your Own Textures“, „From Modeler to Poser Library“, „Basics of Joint Parameters“, „Animation Overview“, „Walking, Talking, and More“ und „Rendering“. **Dabei geht die** Autorin immer projektorientiert vor und vermittelt so den praktischen Umgang.

Review

Oft werden verschiedene Lösungswege aufgezeigt, vorbildlich! Beispielhaft sei hier das UV-Mapping erwähnt. Hier wird sowohl der Lösungsweg unter Verwendung von UV-Mapper Pro als auch mit Bodypaint 2.5 ausführlich behandelt. Das Gruppieren der Materialien für Modelle wird sogar anhand dreier unterschiedlicher Methoden (mit Auto Group Editor, UV Mapper Pro und Poser's Group Editor) besprochen.



## Practical Poser 7

Kategorie: Bücher
Preis (ca.): 36,95 EUR
Gesamtwertung: 9,5/10

Das Buch ist in Deutschland u.a. über Amazon (Klick zur Produktseite) erhältlich und kostet derzeit 36,95 EUR (inkl. Versandkosten!). Es kommt mit einer Bonus-CD mit Wahnsinns-Inhalt. Genannt sei nur von DAZ3D: Civil Servant for Aiko 3, Toonimal Lemur, Toonimal Vulture, Toonimal Bat, Toon Bot Chomper, Aiko 3.0 Base; von eFrontier gibt's das Dino-Pack Vol. 1 und Koji 1; Kiss von PhilC und einige weitere Produkte sind auch dabei. Insgesamt mit einem momentanen Wert von weit über $100!

Fazit:
Ein klasse Buch für den ambitionierten Poser-Anwender der mehr aus dem Programm herausholen möchte als nur vorhandene Modelle in einer Szene zu arrangieren. Die Bonus-CD allein wäre den preislich gesehen den Kauf wert.

[DJB]

Anzeige

Virtuelle Schiffswerft

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

hupe - graphics
Danica Hupe
www.hupe-graphics.de

# Download des Monats

## Elefont - Texte in Bryce ohne lästige Terrains erstellen

Bestimmt hat sich schon einmal jeder Brycer mit dem ledigen Thema der 3D-Texterstellung in Bryce beschäftigt.

Lösungsvorschläge wären zum einen das Erstellen in einem anderen 3D-Programm, was umständlich und kompliziert ist, zumal nicht jeder über Kenntnisse im Modellieren verfügt.

Lösungsvorschlag B:
Ein Terrain mit dem Graustufenbild des Textes in Bryce laden. Das Problem hierbei: Der Text hat immer ein paar Kanten und sieht nie richtig gut aus.

Lösungsvorschlag C: Der eine oder andere unter euch mag es schon kennen: Elefont.

Dieses kleine Tool kann 3D-Modelle aus normalen TTF-Schriftarten erstellen. Diese werden als DXF gespeichert und können dann problemlos in Bryce importiert und texturiert werden. Die Benutzeroberfläche ist sehr intuitiv und nach einer Minute des Probierens problemlos zu benutzen.
Die Installation gestaltet sich unproblematisch, einfach die 0,2MB herunterladen und, falls nötig, auch noch eine kleine DLL herunterladen. Die Systemanforderungen sind niedriger als die von Bryce, also sollte jeder Brycer dieses Programm problemlos ausführen können.

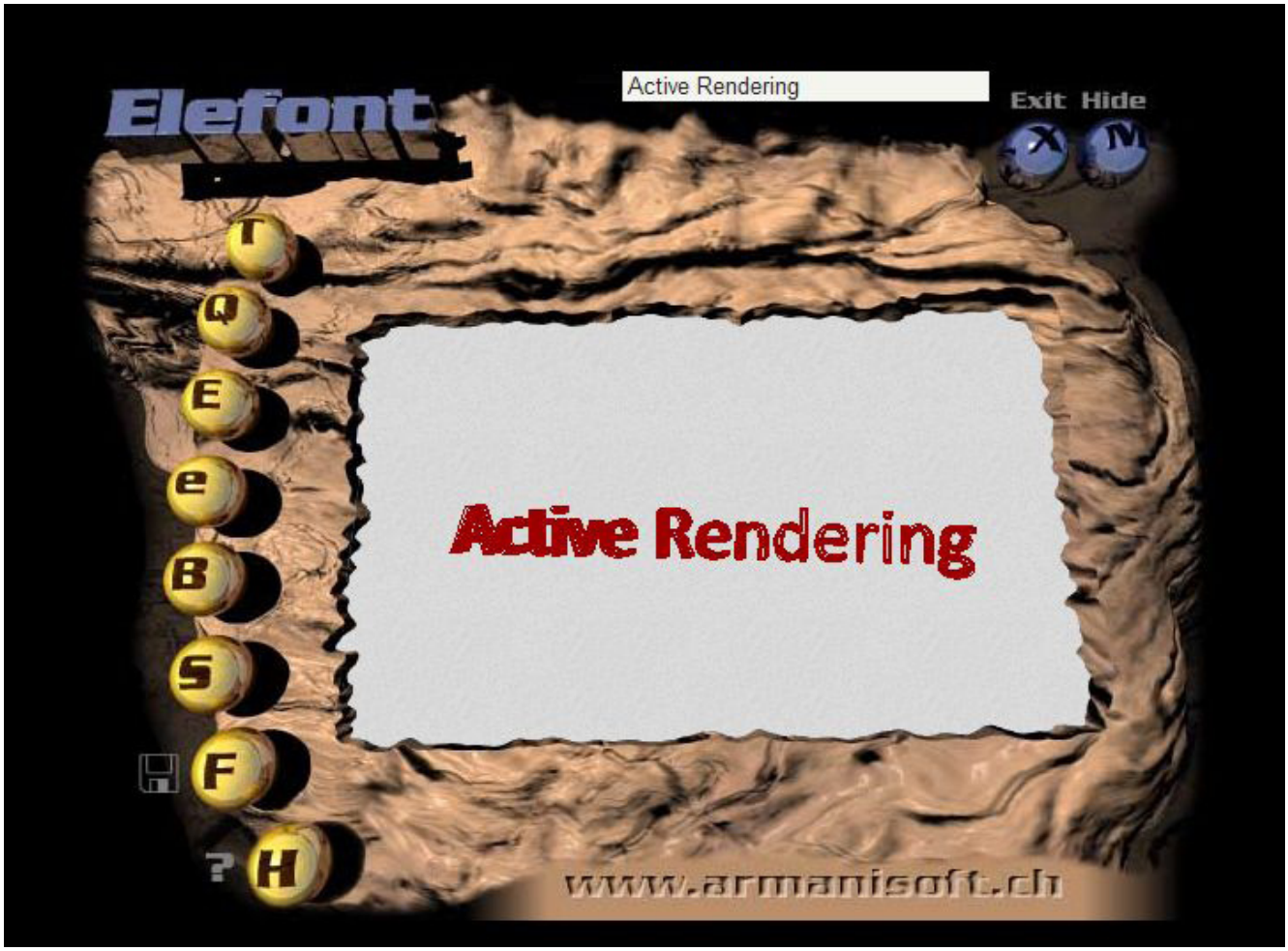
Natürlich lassen sich die von Elefont erzeugten Schriftobjekte in jeder beliebigen 3D-Anwendung verwenden, die 3D-DFX-Dateien importieren kann.

Die „aktuelle“ Version stammt aus dem Jahre 1998, ist jedoch fehlerfrei und immer noch up-to-date, da es nur auf die Schriftarten ankommt, die man auf dem System installiert hat.

Einige ausgefallene Schriftarten gibt es hier kostenlos zum Download:
www.dafont.com

Elefont selbst gibt es hier als Freeware:
http://www.armanisoft.ch/webdesign/elefont/Elefont.html

Viel Spaß und Happy Rendering! [ZUZ]



# Evermotion Modelle

## Eine Review-Serie von Sascha Hupe - Teil 6: Vol. 37-43

Und weiter geht's. Der fünfte Teil unserer Review-Serie zu den Archmodel-CDs von Evermotion befasst sich mit den CDs Vol. 37 bis 43. Nähere allgemeine Infos entnehmt dem Info-Kasten Evermotion-Modelle auf dieser Seite.

**Archmodels Vol. 37**
Betten.
Das Vol. 37 macht da weiter, wo die 36 aufgehört hat. 90 weitere Modelle der verschiedensten Schlafmöbel werden geboten. 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 113 MB Texturmaps in hohen Auflösungen bis zu 2500x2500 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 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. 38**
Lampen.
134 Designer-Lampen gibt es diesmal.
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 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.

**Allgemeine Information Evermotion Modelle**

Mit dieser kleinen Review-Serie werden euch in mehreren Ausgaben der ActiveRendering jeweils einige der großartigen CDs von Evermotion vorgestellt. Eine (gesamte) Wertung wird erst nach Abschluss aller Einzelreviews erfolgen. Es handelt sich um Sammlungen von 3D-Modellen verschiedenster Gegenstände von hoher Qualität, die hauptsächlich zur Architekturvisualisierung gedacht sind – daher auch der Name Archmodels. Durch das Nutzen dieser Modelle vermeidet man größere Zeitverluste, die durch das selber Modellieren von Objekten, die nur zum Füllen einer Szene dienen, entstehen würden. Die Modelle sind in der Regel untexturiert und liegen in verschiedenen Formaten vor, so dass sie in den unterschiedlichsten Programmen genutzt werden 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 48) CDs der Archmodels-Serie auf einmal zulegen möchte, der kann mit dem „Extreme Pack" 300,00 EUR sparen.

Review

**Archmodels Vol. 39**
Regalmöbel. 115 Regale bilden den Inhalt von Vol. 39. 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 281 MB Texturmaps im JPG-Format, in einer Auflösung von teilweise bis zu 2000x2000 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. 40**
Kleinkram. 100 Modelle unterschiedlichster Objekte, welche hervorragend für die letzten kleinen Details einer Szene sorgen, sind der Inhalt dieses Volumes. 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 86 MB Texturmaps (einschließlich Bumpmaps) im JPG-Format in einer Auflösung von teilweise bis zu 2000x2000 Pixel 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. 41**
Zimmerpflanzen. 65 realistische Topfpflanzen verschiedenster Art sind in diesem Teil zu finden. 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 89 MB Texturmaps in Auflösungen bis zu 8000x1868 Pixel (inkl. Bumpmaps) im JPG-Format sind enthalten und sorgen für einen realistischen Look der Pflanzen.
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. 42**
Pflanzen. Die Pflanzenserie wird mit weiteren 65 detaillierten Pfnazen fortgesetzt. Neben Blumen und Bodendeckern sind auch einige Palmen und Hängepflanzen 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 218 MB Texturmaps in hohen Auflösungen bis zu 2912x759 bzw. 2000x2000 Pixel (inkl. Bumpmaps) sind

enthalten und sorgen für einen realistischen Look. 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.

JPG-Format sind auch noch mit 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.

**Archmodels Vol. 43**

Designermöbel.
115 Modelle vom Stuhl über, Sessel, Couch und Regal bis hin zum Tisch. 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 11 MB Texturmaps im

Damit beschließe ich nun den sechsten Teil dieser Review-Serie.

In der nächsten Ausgabe kommt das Finale! Also wie immer – haltet die Augen offen!

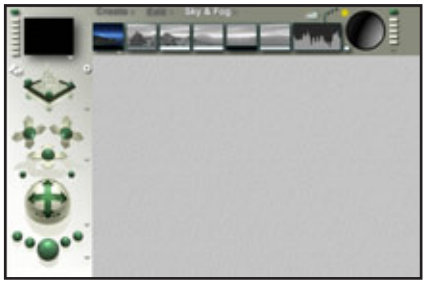
[DJB]

Review

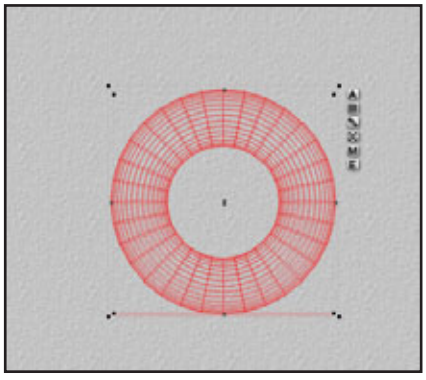
Tutorial

Das Kleingedruckte: Grundkenntnisse in Bryce werden für das Verständnis des Folgenden vorausgesetzt!

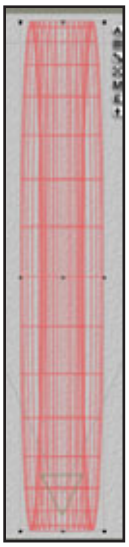
Bryce starten und den Himmel vorbereiten. Alt-Klick auf die jeweiligen Symbole schaltet die Funktionen aus.
Nicht vergessen erstes Symbol Atmosphäre ebenfalls ausschalten und auf schwarz setzen.



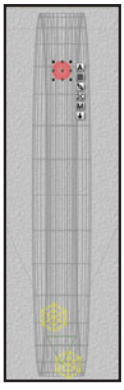
2. Ein Objekt Erstellen. Sehr gut geeignet als Haupt-Spiegelobjekt ist ein Torus.



Ansicht von oben: Das Objekt (Torus) über die Kamera hinaus in die Länge ziehen.



Der Torus wird verspiegelt und nach Gefallen mit einer feinen Bump versehen.

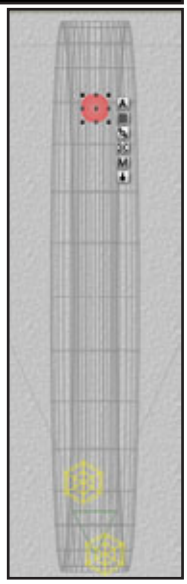


Ein weiteres Objekt einfügen. Beispielsweise eine Kugel.

Sie erhält ein interessantes Material mit gewünschter Farbe des späteren Bildes.

Nun kommt Licht ins Bild. Hier sind es zwei einfache Lampen in der Nähe der Kamera.

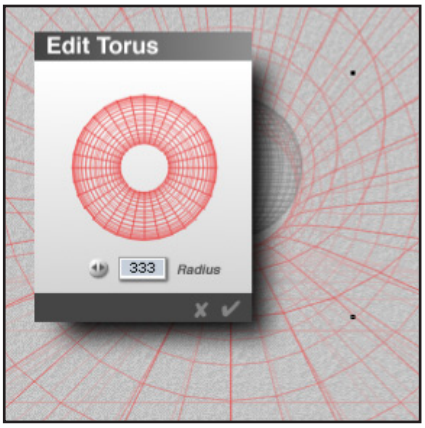
Die Lampen werden nach Geschmack eingefärbt: Einmal rot...



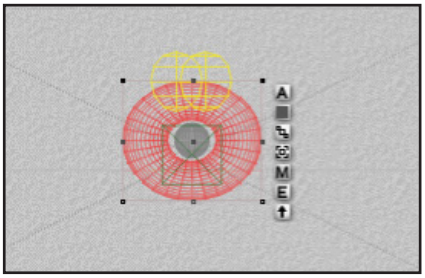
und einmal grün...

In den Render-Einstellungen kann man den Wert „Maximum Ray Depth“ höher setzen
Es erhöht die Anzahl der Spiegelungen (und die Renderzeit).

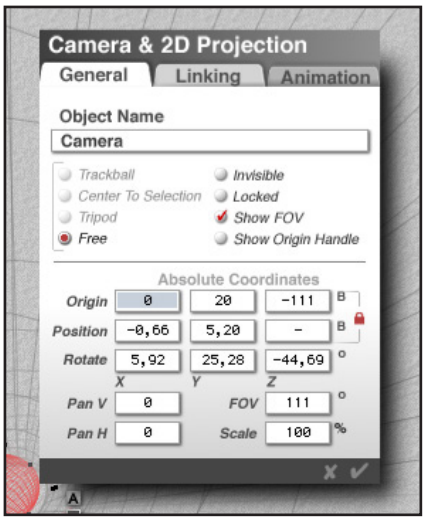
Nach einem Testrender werden die Objekte ganz vorsichtig verbogen/verschoben/...
In diesem Falle genügte es den Torus aufzudicken...



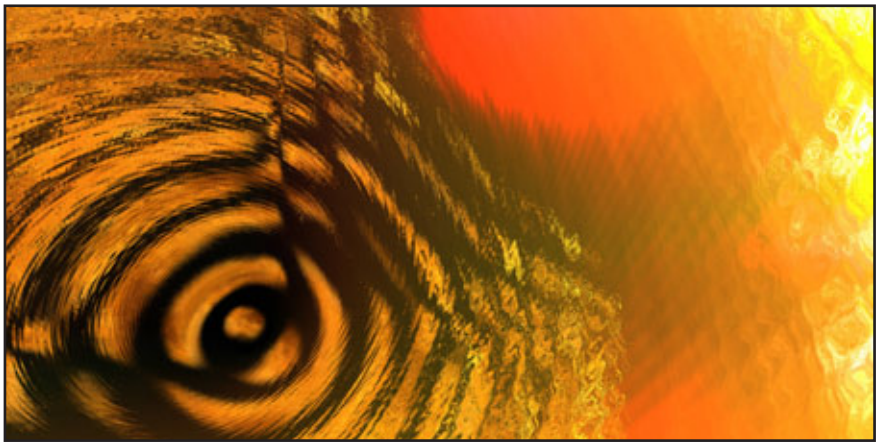

und eine Kleinigkeit in die Breite zu ziehen.



Als letztes wurde die Kamera justiert:
Position, Brennweite, Drehung und Neigung wurden eingestellt.




Rendern und...



... fertig.

Ein ganz klein wenig Nacharbeit in der Bildbearbeitung...

und ganz fertig :-)

Dies war nur ein winziges Beispiel.
Es soll zum Experimentieren anregen.

Viel Spaß mit Bryce
Naoo

*Anm. d. Red.: Vielen Dank an Naoo für diese Tutorial! Das File zum Tut befindet sich im Bonus-Download zu dieser Ausgabe!*

*[DJB]*

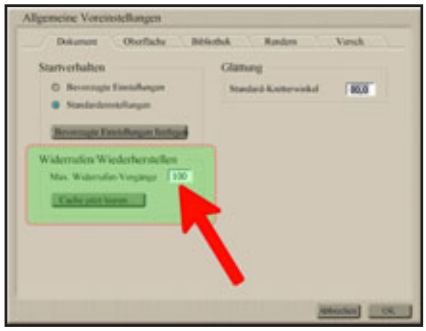
Tutorial

# Poser 7

Ein Review von Sascha Hupe

Auf den ersten, ganz kurzen Blick unterscheidet sich Poser 7 nicht von Poser 6, die Oberfläche ist gleich geblieben. Ein „Blick unter die Haube“ allerdings offenbart eine ganze Reihe an nützlichen und teilweise längst überfälligen Verbesserungen die, um es vorweg zu nehmen, auch für P6-User in meinen Augen allemal ein Update Wert sind.

Mein Favorit, der bei der täglichen Arbeit alleine schon nach kurzer Zeit den Wert eines Updates herausgearbeitet hat, ist die endlich überarbeitete Undo-Funktion. Die letzten 100 Änderungen innerhalb einer Szene können nun rückgängig gemacht oder wiederhergestellt werden. Endlich hat damit mehrfaches Widerrufen und Wiederherstellen auch unter den „Poserianern“ Einzug gehalten!



Aber auch das zeitgemäße Multi-Threaded-Rendering für den FireFly-Renderer - bis zu vier CPUs / Cores werden unterstützt - sowie der HDRI-Support für IBL sind positive Erweiterungen, die mit Version 7 alles andere als verfrüht implementiert wurden.

Neben diesen produktiven Erweiterungen ist die interessanteste Neuerung wohl der ist der neue Talk Designer zur Lippensynchronisierung. Damit kann man leicht den Figuren Sydney und Simon, James, Jessi und Koji und Kelvin Figuren der 2. Generation „das Sprechen beibringen“, also zu einer Audiodatei synchrone Lippen- und Gesichts-Animationen erzeugen. Sicher wird es hier in Zukunft auch Anpassungen für weitere Figuren geben.

Programmumgang zu steigern und einen professionelleren Eindruck zu hinterlassen.

Auch die weiteren Neuerungen, wie z.B. die neuen Morph-Werkzeuge und die Animationsebenen sind fein und erleichtern das Arbeiten. Ebenso die Tatsache, dass die OpenGL-Hardware-beschleunigte Voransicht jetzt auch höher aufgelöste Texturen anzeigt, das verbessert die Voransicht einer Szene immens. Das sind aber noch lange nicht alle Features, die erkennbar darauf ausgelegt sind, den Workflow im Programmumgang zu steigern und einen professionelleren Eindruck zu hinterlassen.

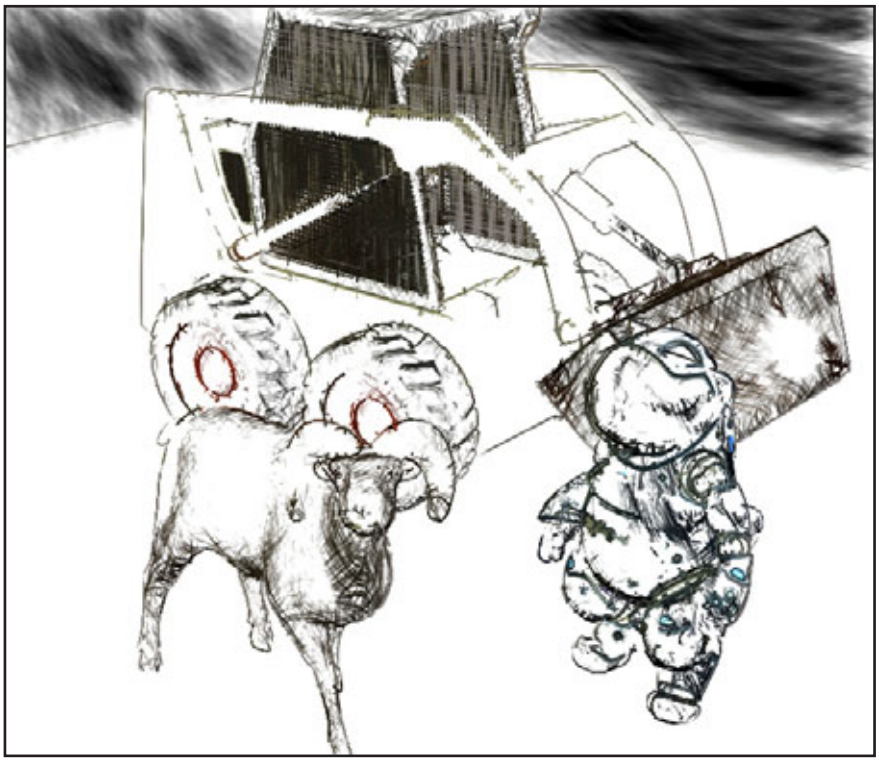
Das Ein-Klick-Duplizieren beliebiger Objekte und Figuren einschließlich vorhandener Posen ist, ebenso wie die Funktion, dass nunmehr jede Art von Licht in einem einzigen Schritt erstellt werden kann, auch erwähnenswert nützlich. Weitere kleinere und größere Verbesserungen runden den gelungenen Versionssprung ab.

Hier (Klick) kann man ein 2-Seitiges Datenblatt in Deutsch herunterladen, dass unter anderem die Funktionen

der Versionen 5, 6 und 7 gegenüberstellt -> anschauen!

Für dieses Review konnte ich sowohl die Englische als auch die Deutsche Version testen und ich möchte es an dieser Stelle einmal positiv hervorheben, dass e-frontier nach wie vor die Programme in mehreren Sprachen, insbesondere Deutsch veröffentlicht, leider nicht für alle Firmen eine Selbstverständlichkeit. Natürlich gibt es auch hier verbesserungswürdige Ansätze, warum nicht ab Poser 8 eine Version mit Language-Files wie es z.B. bei Cinema 4D der Fall ist :-)

Schade und als weitere Anregung für eine spätere Version zu verstehen ist, dass keine automatische Update-Funktion implementiert wurde. So etwas sollte heute eigentlich zum Standard gehören damit man sich nicht



auf der Herstellerseite nach Updates suchen, mehrere Dateien herunterladen und von Hand installieren muss. Zwar kann man in den Voreinstellungen angeben, dass Poser beim Programmstart nach updates suchen soll oder auch die Suche manuell anstoßen, herunterladen und installieren geht dann aber nicht automatisch von statten.

Der mitgelieferte Content ist so umfangreich wie nie. Über 1 GB an 3D-Content in hoher Auflösung findet sich nach der Installation den Verzeichnissen. Allen voran die beiden neuen Figuren Simon und Sydney. Dazu gibt es eine Menge weitere Modelle von bekannten Content-Herstellern, neue Wildtiere, neue Motion-Capture-Daten, Lichtquellen, Posen, Materialien... Auch spezielle Figuren wie die weibliche und männliche Anatomie-Figur – jeweils als Skelett und Muskelversion – sind dabei, sehr fein!
Übrigens, so ganz nebenbei erhält man auch einen Gutschein im Wert von $10 für den Einkauf bei www.contentparadise.com sowie kostenlos eine 6-monatige Passport-Mitgliedschaft (Normalpreis $49,99) bei Content Paradise, die Zugang zu kostenfreiem sowie

wesentlich vergünstigtem Content ermöglicht.

Für die Einarbeitung und als Unterstützung gibt es neben dem 462 Seiten starkem Referenzhandbuch ein Poser-Übungshandbuch mit weiteren 364 Seiten sowie ein Poser Python-Handbuch.

Hinzu kommt neu ein interaktives Training das über ein sogenanntes Projekthandbuch verschiedene Situationen trainiert, top!

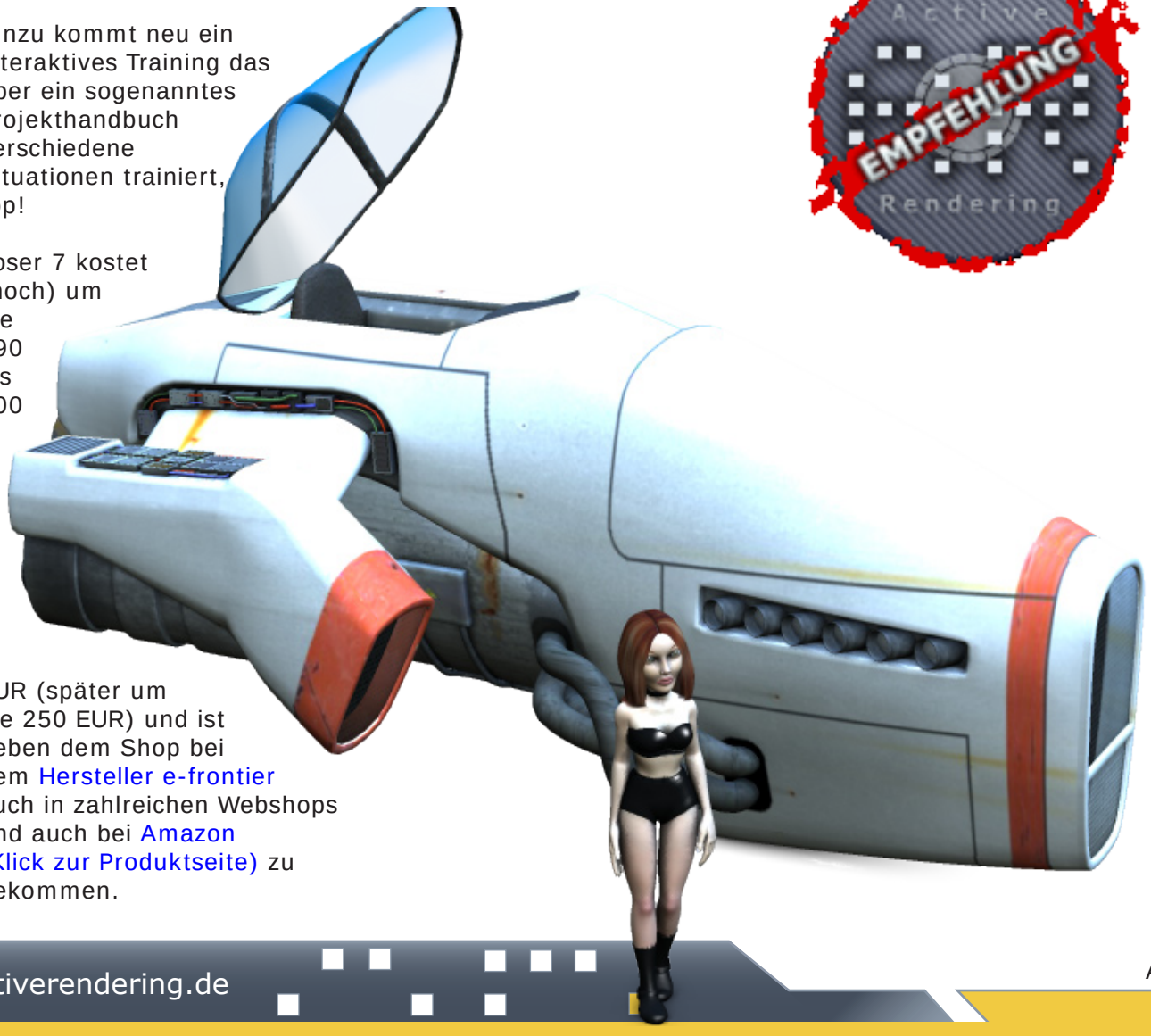
Poser 7 kostet (noch) um die 190 bis 200 EUR (später um die 250 EUR) und ist neben dem Shop bei dem Hersteller e-frontier auch in zahlreichen Webshops und auch bei Amazon (Klick zur Produktseite) zu bekommen.

Fazit:
Blöder Spruch, trifft aber zu: Poser 7 ist das beste Poser aller Zeiten ;-)
Äußerst Stabil und mit Unmengen an Content ausgestattet ist Poser 7 erwachsener geworden und wird – nicht zuletzt dank der ständig steigenden Zahl an Importschnittstellen in den verschiedensten 3D-Programmen - zunehmend auch im professionellen Bereich nicht mehr so belächelt wie es noch vor drei bis vier Jahren der Fall war. Die Konkurrenz, wie z.B. durch das kostenlose DAZ-Studio oder auch das Make-Human-Projekt wächst stetig, aber noch hat Poser einen Funktionsvorsprung. Poser ist in der vorliegenden Version auf jeden Fall eine Empfehlung wert und für Poser-Begeisterte eine must-have!

[DJB]

**Poser 7**
www.e-frontier.com

Kategorie: 3D-Programme
Preis (ca.): 250,00 EUR
Gesamtwertung: 9/10



Review

# ActiveRendering im Gespräch mit Dorothea Beer-Kramer (Dotthy)

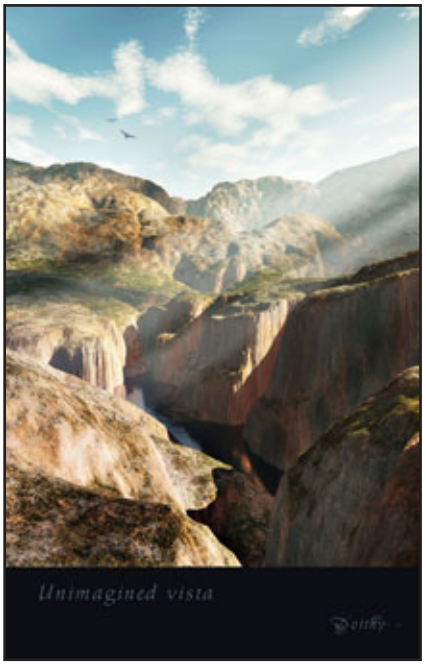
www.duf-net.de

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

Dotthy: Mein Name ist Dorothea Beer-Kramer, im Internet kennt man mich unter dem Nicknamen Dotthy.
In Aachen geboren, zog es mich mit 18 Jahren nach Frankfurt am Main. Seit nun schon mehr als 20 Jahren lebe und arbeite ich in Hessen. Ich absolvierte eine Ausbildung als Einzelhandelskauffrau und später noch zwei weitere Abendschul-Ausbildungen; ebenfalls im kaufmännischen Bereich.

Schon als Kind war meine Lieblingsbeschäftigung das Malen. Mit zunehmendem Alter wurde ich immer neugieriger auf das Thema Kunst. Um fundiertes Wissen über Kunst und ihre Techniken zu erlangen hätte ich gerne ein Studium absolviert, dies war aber aus diversen Gründen unerreichbar für mich. Freunde und Lehrer bestärkten mich darin, mich weiterzuentwickeln. So besuchte ich Kunstkurse, Seminare bei bekannten deutschen Künstlern und verschlang Fachbücher. Ich lernte die Standardtechniken wie Aquarell- und Acrylmalerei, das Malen auf Seide mittels einer Glasplatte und vieles mehr. Nebenbei entwarf, bemalte und schneiderte ich Kleidung, die ich anschließend verkaufte. Ich schrieb einige kleine Artikel über Tipps aus dem Atelier, die von einer Kölner Galerie gedruckt wurden, wirkte bei Gemeinschaftsausstellungen mit und stellte selber aus.

Dann kam eines Tages mein eigener PC und mit ihm die Möglichkeit, mich künstlerisch völlig frei zu entfalten *smile*. In den letzten Jahren entstanden meine Bilder ausschließlich am PC.




Interview

**AR: Was machst du beruflich?**

Dotthy: Einige Jahre war ich als freiberufliche Künstlerin tätig, bin dann aber wieder in meinen alten Beruf zurückgekehrt. Zurzeit arbeite ich als Assistentin des Senior Sales Director für Asien und Australien eines großen Verpackungsmaschinenherstellers in unserer Region.
Das ist zwar eher eine nüchterne Tätigkeit im Gegensatz zu meiner Vorliebe für die CG-Kunst, aber wenn ich abends nach Hause komme, schalte ich zu allererst meinen PC ein und dann beginnt mein anderes Leben. Hier vergesse ich Zeit und Raum und verliere mich in virtuellen Welten. Es kommt sehr oft vor, dass ich bis spät nachts noch an einer Idee für ein Bild arbeite … dann höre ich auch nicht, wenn mein Bett ruft. :-)

**AR: Wie bist du zu 3D gekommen?**

Dotthy: Als ich, wie bereits erwähnt, vor einigen Jahren meinen ersten PC bekam, experimentierte ich anfangs mit Fotos in PaintShop Pro, malte später auch mit der Maus Bilder. Das war sehr mühselig. Dank Internet dauerte es nicht lange und ich entdeckte den kostenlosen Landschaftsgenerator Terragen. Ab diesem Zeitpunkt war es um mich geschehen, ich wurde Terragen süchtig.
Mit der Zeit beherrschte ich Terragen recht gut und ich wurde unzufrieden mit den Möglichkeiten, die das Programm bot. Die vier Optionen: Terrain mit Texturen, Wasser und Sonne reichten mir mit der Zeit nicht aus. Objekte wie Pflanzen, Gebäude oder Individuen konnte man nicht hinzufügen. So erweiterte ich nach dem Rendern mit einem Bildbearbeitungsprogramm die Details meiner Szenen. Auf der Suche nach mehr Ausdrucksmöglichkeit, gesellten sich weitere Programme wie Vue d'Esprit, Poser und Photoshop hinzu. Es ist einfach unglaublich, wie komplex all diese Programme sind. Man erhält unbegrenzte Ressourcen und kann seine virtuellen Träume wahr werden lassen; man muss nur lernen sie zu nutzen. Ich will nicht behaupten, dass ich sie alle voll beherrsche, aber ich wachse stetig hinein und es macht mir riesig Spaß.

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

Dotthy: Nun, durch das Internet und die Teilnahme an Wettbewerben bekam ich einige Auszeichnungen/Awards. Buch- und CD-Cover habe ich erstellt. Von meinen Bildern

verkaufe ich Poster und Fine Art Prints, gedruckt auf Leinwand oder Bütten.
Für 3D-Anwender habe ich ein Produkt zum Thema Weltraum entwickelt. Ich male Bilder, die sich in die meisten 3D-Programme als Hintergrund integrieren lassen. Das Besondere daran, es handelt sich um Photoshopdateien, die dem Benutzer erlauben, auf jeden einzelnen Layer zuzugreifen und mit nur einem Bild immer wieder neue Szenen entstehen zu lassen. Das ist komfortabel für den Benutzer, denn es erlaubt ihm, sich ausgiebig auf seine Szene zu konzentrieren.

**AR: Woher nimmst du die Ideen für deine Bilder?**

Dotthy: Das hört sich jetzt ein wenig seltsam an, aber oftmals, wenn ich früh morgens auf dem Balkon sitze, vor mich hinträume und dabei eine Tasse Kaffee schlürfe habe ich plötzlich DIE Idee. Einige Szenen habe ich immer noch im Kopf, die ich unbedingt umsetzen möchte. Zusätzlich inspirieren mich auch Fantasy-Filme, Musik und die Natur in all ihren Facetten. Ich beobachte gerne Dinge bis ins kleinste Detail, dann geht meine Fantasie „spazieren“.

**AR: Wo legst du bei deinen Bildern den Schwerpunkt? Realismus oder doch eher das Surreale?**

Dotthy: Ich denke ein Mix aus beiden beschreibt meine Bilder besser. Ich möchte mich auch gar nicht festlegen, für mich ist es sehr reizvoll zu den unterschiedlichsten Themen zu wechseln. Darum verbinde ich auch gerne Bilder, die mit den verschiedensten Program-

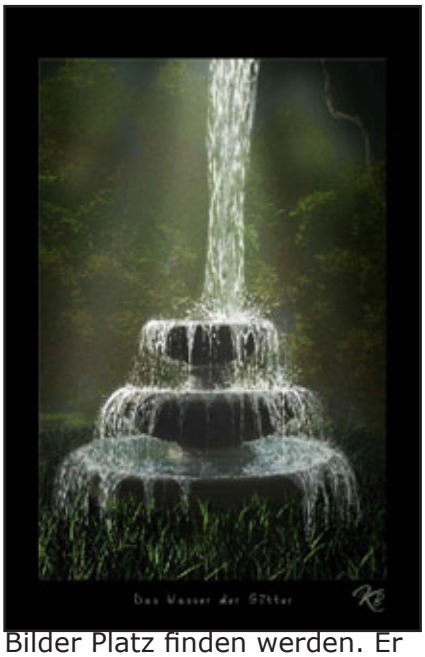
men entstanden sind. Jede neue Idee umzusetzen, ist für mich eine Herausforderung und macht die Arbeit daran sehr spannend. Wenn ich eine Landschaft erstelle versuche ich sie so realistisch wie möglich darzustellen. Wenn ich dann jedoch einen großen Planeten darüber setzte, weiß ich natürlich, dass das eher surreal ist.

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

Dotthy: Mein erstes größeres Projekt war Flowing thoughts. Es ist mit vier verschiedenen Programmen entstanden. An diesem Bild habe ich sehr lange gearbeitet. Während ich an solch einem Projekt arbeite, habe ich immer wieder das Gefühl, noch etwas verbessern zu müssen, darum feile ich noch tagelang an Details. Das zweite große Projekt war ein Auftrag für eine Elektrofirma, ein Bild für einen Lamellenvorhang. Die Aufgabenstellung war, eine Platine in eine Landschaft zu integrieren. In Zusammenarbeit mit dem Lamellenhersteller habe ich mehrere Monate daran gearbeitet. Das größte Lob für mich war die Zufriedenheit des Kunden. Heute hängt der Vorhang in seinem Besprechungszimmer und bedeckt eine sechs Meter lange Wand.

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

Dotthy: Seit geraumer Zeit arbeite ich mit einem Freund, der Modelle entwickelt, an einem neuen Produkt. Auch hierbei handelt es sich um das Thema Weltraum/Space. Mehr möchte ich aber noch nicht verraten.
Ein weiteres Projekt, das ich anstrebe ist, in unserem Haus entsteht gerade ein riesiger Raum, in dem meine PCs und

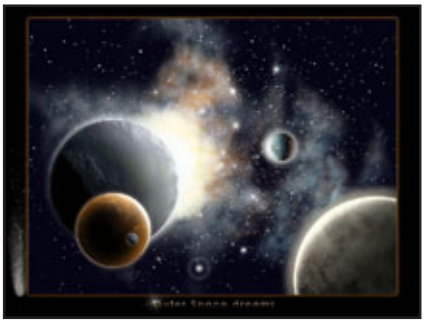


Bilder Platz finden werden. Er soll in Zukunft auch als Atelier dienen. Mal sehen, vielleicht wird das ja das erste 3D-Atelier, offen für Besucher, die dem Künstler über die Schulter schauen möchten.

**AR: Was würdest du 3D-Einsteigern empfehlen?**

Dotthy: Das ist eine schwierige Frage. Ich denke Ausdauer behalten und auf Qualität achten. Sich mit anderen 3Dlern austauschen. Das ist

heute sehr leicht über das Internet möglich. Dort gibt es sehr gute Foren, die wirklich nützlich sind. Nach meiner Erfahrung können sich dort mit der Zeit sehr produktive Freundschaften bilden.



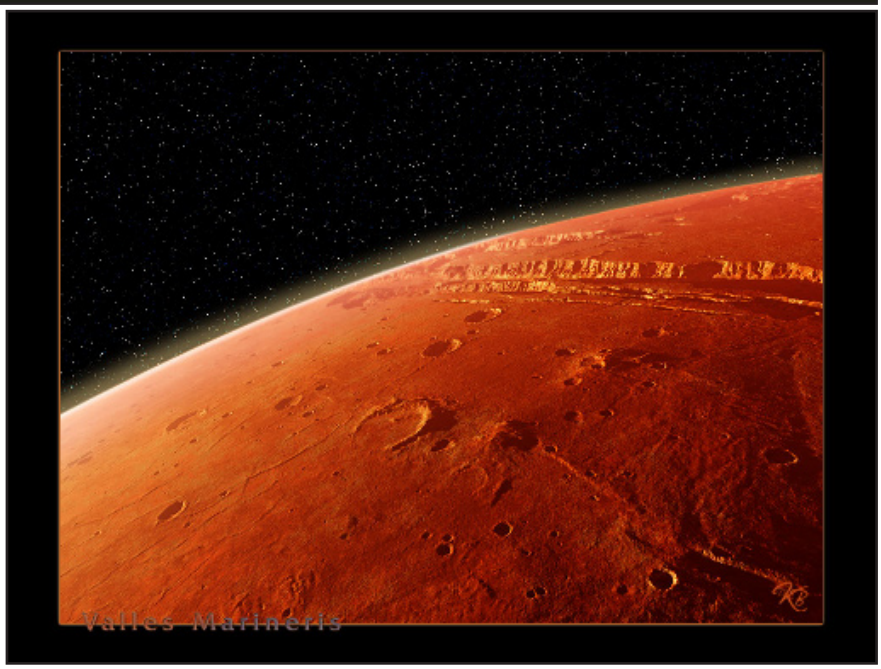
**AR: Danke dass du dir die Zeit für das Interview genommen hast. Wenn du unseren Lesern etwas mit auf den Weg geben möchtest, kannst du dies nun tun.**

Dotthy: Mir hat einmal eine Künstlerin geraten: Sei niemals zufrieden mit deinen Bildern, denn dann bleibst du stehen, wirst träge, entwickelst dich nicht mehr weiter und deine Kunst stirbt. Dieser Satz hat mich damals sehr beeindruckt und bis heute beeinflusst. Vielleicht bewirkt es auch bei dem einen oder anderen Leser etwas.
Vielen Dank für das Interview, es war mir eine Freude.

*Das Interview wurde von Zuzler per eMail geführt. Schaut doch auch einmal auf Dotthy's Internetseite www.duf-net.de vorbei.*

[ZUZ]

Interview



Interview

RAINFOREST

RAINFOREST 2 ... TO THE LEFT

RAINFOREST 3 ... TO THE RIGHT

# Entstehung des Poser-Boards

## Das BB-Partner-Board vorgestellt

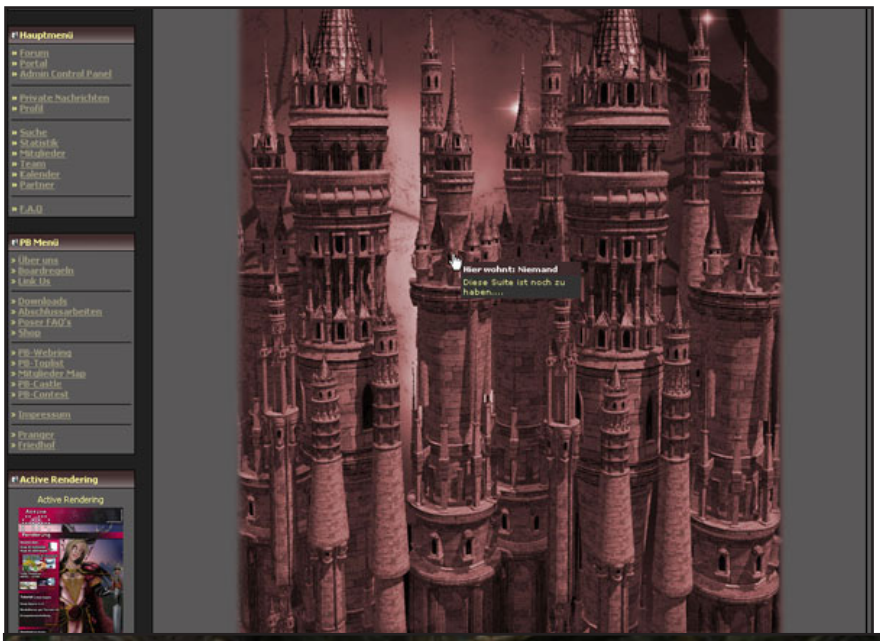
Da sich die vorliegende Auzsgabe der Active Rendering schwerpunktmäßig mit Poser beschäftigt, liegt nichts näher, als die Gelegenheit zu nutzen und euch einmal das Partner-Board des Bryce-Boards in Sachen Poser vorzustellen: das Poser-Board. Ich lasse nun einen der beiden Admins, Anja, zu Wort kommen:

Tja, eigentlich hatten Steve und ich nie vor ein eigenes Board zu eröffnen um das man sich dann ständig kümmern muss.

Zumal unser eigener Shop Nouschka-Design.com bereits viel Zeit in Anspruch nimmt. Aber nachdem es uns zum wiederholten Male passiert ist das wir in anderen Boards unsere Zeit und unser Wissen investiert haben und diese dann plötzlich aus Lustmangel oder sonstiges von den Betreibern geschlossen wurden, hat sich der Wunsch nach etwas eigenem doch festgesetzt. Nun kann uns niemand mehr die Tür vor der Nase zuschlagen. Ein weiteres Grafikboard oder Poserschule, von denen es ja schon so viele im Netz gibt, wollten wir aber auch nicht haben. Also haben wir überlegt was wir anbieten könnten, was es so noch nicht im Netz gibt. So entstanden dann unsere Workshops für Kleidermodelling, Gebäudemodelling, Kleidertexturen und Charaktertexturen. Wolfgang wurde für die Spezialeffekte zwangsrekrutiert, denn wir kennen niemanden, der mit transparenten Ebenen und Lichtern so gut umgehen kann wie er. Inzwischen hat sich das Board zu einer Plattform entwickelt auf der sich die Mitglieder zu den verschiedensten Themen austauschen und voneinander lernen. Wer tiefer in die Eingeweide von Poser vordringen möchte und nicht nur einfach Bilder machen der ist bei uns gut aufgehoben.

Wir versuchen in unseren Workshops unsere Schüler soweit zu motivieren und ihren Kenntnisstand zu erweitern das sie ohne Probleme ihre Modelle in den diversen Shops verkaufen können. Alle Exponate werden genau so getestet wie in den Shops.

Am 01.05.2006 haben sich die Pforten des Poser-Board zum ersten mal geöffnet. Seit der Eröffnung hat sich einiges getan im Poser-Board. Wir haben uns ein Maskottchen zugelegt welches die Mitglieder ausgewählt haben und auch die Namensgebung von unserem Hugo lag bei den Mitgliedern. Der Gebäudemodelling Kurs kam ebenfalls hinzu. Momentan nur für Hexagon aber für Cinema ist er bereits in Planung und wird hoffentlich bald eröffnet. Weiterhin in Planung, sind noch Animationen und es wird in naher Zukunft der Mappingbereich ein wenig ausgebaut werden. Wir schätzen auch das bis Ende des Jahres ein Shop online geht, der den Erstellern von Posercontent die Möglichkeit gibt diesen anzubieten. All diese Workshopteilnehmer werden soweit betreut, bis ein vollständiges Produkt, welches den üblichen internationalen Shoprichtlinien entspricht, fertig gestellt ist. Um an den Workshops teilzunehmen, sollte man allerdings in Poser im großen Ganzen von der Anwendung her keine Schwierigkeiten mehr haben. Zumindest sollte das Texturenzuweisen von Hand und der übliche Umgang keine Probleme mehr bereiten. Ansonsten sind keine zwingenden Erfordernisse da und das Angebot ist selbstverständlich kostenlos *gg*




Eine Spielerei der besonderen Art Wurde ebenfalls vor kurzem ins Board eingefügt, unser Board Schloss. Alle Mitglieder sind fleißig damit beschäftigt ihre Zimmer darin einzurichten und die Gemeinschaftsräume zu entwerfen. Einen Garten, Weinkeller, Badezimmer und eine besondere Art des Heizsystems haben wir bereits, ebenso wie eine Küche samt Köchin.

[DJB]

Webstetipps

# 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 “djblueprint” Hupe [DJB]
Redakteure:
Stefan “Zuzler” Kübelsbeck [ZUZ]
Werner “wenne” Gut [WEN]
Markus “Psychoraner” Gribhofer [PSY]
Lutz „Spreenix“ Lehmann [SPX]
Korrektur und Übersetzung:
Mag. Sabine Hajostek „esha“ [ESH]

Layout Titelseite by PSY unter
Verwendung des Titelbildes von
RGUS. 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 05/2007) erscheint voraussichtlich Ende Oktober / Anfang November 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 Jahes-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!