

Rendering

Reviews über:

RealFlow 4



Add-the-Sea Reloaded



UV Layout

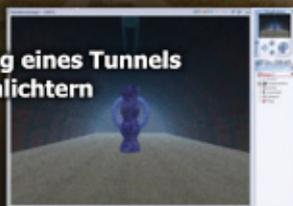
Evermotion Modelle
(Finale der Review-Serie)

und mehr...!

Tutorial in dieser Ausgabe:

Vue 6

Beleuchtung eines Tunnels
mit Flächenlichtern

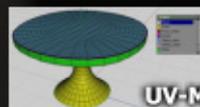


Blender

Modellieren einer Telefonschnur

Hexagon

Modeling eines Stuhls



UV-Mapping Tutorial und mehr...!

SPECIAL:
Wie wird
man ein
verdammter
guter
Rendercrack



Zu dieser Ausgabe:
Über **80 MB** Bonus-Content
zum downloaden!

In dieser Ausgabe im
Interview:
Heike alias Kyrline

Editorial

Der Garten ist Winterfest, die Uhren sind umgestellt, der erste Frost war da und die dunkle Jahreszeit betrübt viele Menschen. Für 3D'ler bedeutet dies jedoch meist den Vorteil, mehr Zeit für das geliebte Hobby zu haben. Mal ehrlich an einem regnerischen, trüben Novembertag sitzt es sich auch gleich viel besser vor dem PC als im Hochsommer! Vor euch also nun Nummer 11 der Active Rendering. 51 Seiten, wie gewohnt mit Tutorials, Reviews, Interviews und mehr. Besonders interessant dürfte auch der Artikel von Yoro ab [Seite 24](#) sein, der sich mit einer gehörigen Portion Humor mit dem Ein- und Aufstieg in der 3D-Szene beschäftigt. Als alter Meeres-Fan

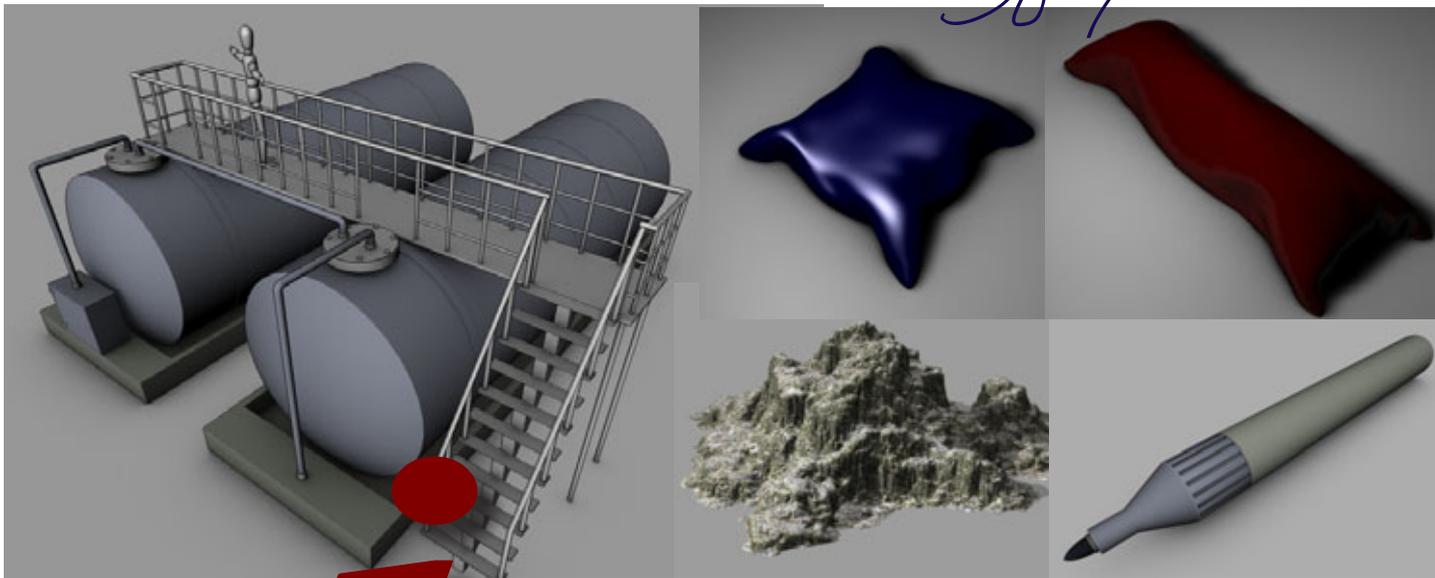
möchte ich euch aber auch die Reviews zu RealFlow 4 ([Seite 15](#)) und Add-the-Sea ([Seite 38](#)) besonders ans Herz legen. Davon abgesehen haben wir in dieser Ausgabe eine Premiere der besonderen Art: Das erste Blender-Tutorial hat den Weg in die Active Rendering gefunden – und es werden noch mehr folgen, versprochen! Da nutze ich doch gleich auch mal dieses Editorial, um alle neuen Leser herzlich zu begrüßen (nicht nur die Blenderaner)! Verbinden möchte ich dies noch mit zwei Aufrufen: Schickt uns weiterhin fleißig eure Meinungen und Anregungen! Und: Wenn ihr Lust habt, euch aktiv als Redakteur an der AR zu beteiligen, schreibt mir eine [eMail](#), wir suchen weiterhin ambitionierte Leser,

die uns bei der Arbeit unterstützen!

So, nun genug der Vorworte. Zum Abschluss mache ich euch noch ein bisschen Neugierig auf die nächste Ausgabe die gleichzeitig 2 Jahre AR begründet. Aus Anlass des Jubiläums wird es einige Highlights geben, bei denen u.a. etwas zu gewinnen sein wird, also haltet die Augen offen (oder abonniert unseren Newsletter). Viel Spaß wünsche ich euch derweil mit der Nr.11 und dem umfangreichen, über 80 MB großen Bonusdownload!

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-!A7Sdr

Viel Spaß damit!

[DJB]

Inhalt

Rubriken

Editorial	Seite 2
Bonus Download	Seite 2
Inhalt	Seite 3
Downloadtipps	Seite 23
Special	Seite 24
Download des Monats	Seite 29
Zu guter letzt...	Seite 51
Impressum und Hinweise	Seite 51

Reviews

Cinema 4D 10 - Das Praxisbuch	Seite 4
Headus UV Layout	Seite 6
RealFlow 4	Seite 15
Evermotion Modelle (Teil 44-48)	Seite 30
Add-the-Sea Reloaded	Seite 38

Tutorial

Professor Brycestein Teil 8 Brycestein und Pfade	Seite 5
Beleuchtung eines Tunnels mit Flächenlichtern (Vue6)	Seite 19
Telefonschnur modellieren (Blender)	Seite 21
UV-Mapping	Seite 33
Stuhlmodellierung in Hexagon	Seite 41

Interview

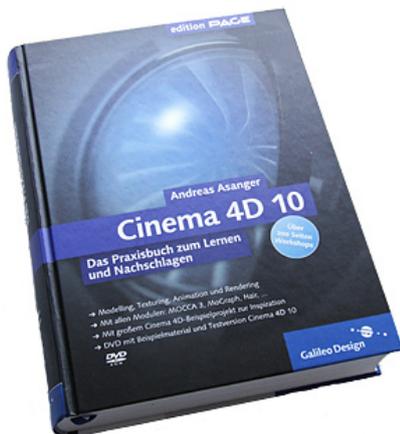
mit Heike (Moddy / kaiZ / Kyrline)	Seite 10
------------------------------------	----------

Cinema 4D 10

Das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen

Ein Review von Sascha Hupe

Deutschsprachige Bücher stellen im CG-Bereich immer noch die Ausnahme dar. Das ist schade, soll uns aber nicht davon abhalten, gerade auf die wenigen verfügbaren Bücher besonders hinzuweisen. Eins



Titel: Cinema 4D 10. Das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen

Autor: Andreas Asanger

Verlag: Galileo Press

Seiten: 606 Seiten

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 3898428869

ISBN-13: 978-3898428866

von ihnen ist „Cinema 4D 10 – Das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen“ von Andreas Asanger.

Auf über 600 durchgängig farbigen Seiten des mit Hardcover gebundenen Buches bringt der Autor dem Leser den Umgang mit Cinema 4D anhand eines durchgängigen Beispielprojektes näher. „Hauptdarsteller“ ist hierbei der knuffige aulwurf Francesco.

Das Buch ist in 8 Teile eingeteilt. Nach einem Einstieg in die Grundlagen von Cinema auf den ersten 72 Seiten geht es auf den dann folgenden Seiten beginnend mit Teil II – Modelling – ans Eingemachte. Die Teile II bis VI vermitteln zunächst die Grundlagen des jeweiligen Themas und stellen die ent-

sprechenden Tools in Cinema vor. Sie schließen dann jeweils mit dem Thema entsprechenden Workshops ab, wobei das gesamte Workshopprojekt kontinuierlich aufeinander aufbaut. So wird dem Leser vom Modelling aller für das Projekt benötigten Objekte über die Texturierung inklusive Boddypaint, das in Szene setzen, die Animation und schließlich das Rendering der komplette Workflow eines umfangreichen Projektes anhand konkreter Tutorial vermittelt. Insgesamt 186 Workshop-Seiten sorgen dafür, dass alle Schritte nachvollzogen werden könne.

Die zahlreichen Abbildungen helfen dabei, die Vorgehensweise einer Übung zu erfassen, oft bereits ohne den Text gelesen haben zu müssen. Die Qualität der Abbildungen ist dabei so gut, dass erforderliche Informationen immer problemlos erkannt werden können – sei es eine eingeschränkte Selektion oder die Lage und Form eines Splines.

Neben den Standardfunktionen geht der Autor auch auf alle Module der Studioversion sowie MoGraph mehr oder weniger ausführlich ein.

Das Buch kostet 49,90 EUR und ist unter anderem versandkostenfrei [über Amazon \(Klick für mehr\)](#) zu beziehen. Auf der mitgelieferten DVD ist

neben der fertigen 32-Sekunden Animation und den Beispieldateien zu unterschiedlichen Stadien der Workshops auch eine Demoversion von Cinema 4D R10 enthalten.



Fazit: Empfehlenswert. Wenn man das Buch möglichst kurz beschreiben müsste, würde es „erweitertes Handbuch mit Tutorial-Workshops“ am ehesten treffen. Die Werkzeuge und Vorgehensweisen in Cinema sind in allen Bereichen auch für Einsteiger verständlich beschrieben und die Routine des Autors aus den zahlreichen Voraufagen merkt man deutlich an dem durchgängig logischen und konsequenten Aufbau. Dank der guten Strukturierung des Buches insgesamt findet man sich auch im Nachhinein schnell zu Recht. Dadurch kann man die Lektüre nicht nur als guten Einstieg in Cinema, sondern später auch leicht als Nachschlagewerk zu konkreten Themen benutzen.

[DJB]



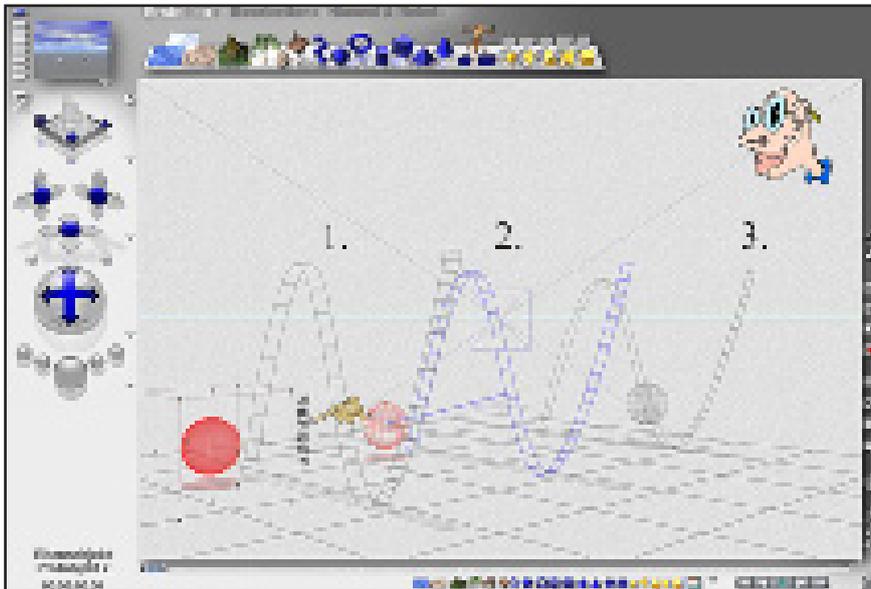
Cinema 4D 10
Das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen

Kategorie: Bücher
Preis (ca.): 49,90 EUR
Gesamtwertung: 9,5/10



Teil 8

Brycestein und Pfade



Achtung:

- * erzeugte Wegpunkte können nicht gelöscht werden
- * das Erzeugen neuer Wegpunkte funktioniert nur wenn der Pfad solo ist, er also noch nicht mit einem Objekt verknüpft ist.

Jeder Punkt kann einzeln bewegt werden (mit gedrückter Shift-Taste können mehrere ausgewählt werden) und man kann so die Form des Pfades verändern.

Nutzen könnt ihr Pfad beim Animieren von Objekten, oder zum Erstellen von Ketten, oder wie hier um Schläuche oder Würmer mit Metaballs zu erzeugen.

Also viel Spaß auf dem Kriegspfad...

1. Pfade werden in Bryce über das Objektmenü - Pfad neu, oder mittels ALT + p erzeugt. Pfade werden nicht gerendert, sie dienen viel mehr, als „Gleise“ um andere Objekte auf ihnen entlang zu transportieren.

Objekt durchführen auf den Pfad beschränkt.

Wenn der Pfad markiert ist, sieht ihr, blaue Wegpunkte. Neue Wegpunkte werden erzeugt, indem ihr mit gedrückter ALT-Taste auf die gewünschte Stelle im Pfad klickt.

Dies geschieht in dem der Pfad dem Objekt (hier der Metaball), als Elternobjekt zugewiesen wird.

Das passiert entweder über den Attributeditor, unseres Objektes oder,

2. indem wir mit der Maus auf das Elternobjekticon (siehe Hand) klicken und es mit gedrückter Maustaste auf das Elternobjekt unserer Wahl (hier der Pfad) ziehen.

3. Automatisch wird das Objekt mit dem Pfad verknüpft.



Jetzt sind sämtliche Bewegungen die wir mit dem Ob-

Headus UV Layout

Ein Review von Sabine Hajostek

Wer sich etwas intensiver mit dem Modellieren von 3D-Objekten beschäftigt, kommt ums UV-Mapping einfach nicht herum. Es wird spätestens dann fällig, wenn ein Objekt gezielt mit einer Bildtextur belegt werden soll.

Was ist UV-Mapping überhaupt?

Beim UV-Mapping geht es darum, die Oberfläche eines 3D-Objektes gewissermaßen „abzuschälen“ und flach aufzulegen. Damit das möglich ist, müssen an manchen Stellen Schnitte gesetzt werden. Die Koordinaten der entstehenden Textur-Map (auch Template genannt) werden mit den entsprechenden Koordinaten des Objektes verknüpft; diese Daten werden in der .obj-Datei gespeichert und von den verschiedenen 3D-Anwendungen dann beim Auftragen der Textur umgesetzt.

Allgemeine Mapping-Probleme

Geometrische Körper lassen sich relativ einfach mappen, dafür gibt es auch Freeware wie z.B. UVMapper Classic. Doch diese Programme stoßen recht schnell an ihre Grenzen, wenn es um komplexe organische Formen geht. Doch seit einigen Wochen ist eine neue Mapping-Software auf dem Markt, die genau hier ihre Stärken zeigt.

UVLayout

UVLayout der Firma Headus macht das Mappen erstaunlich unkompliziert. Als Anwender braucht man sich keine Gedanken darüber zu machen, ob man das Objekt nun zylindrisch, sphärisch oder sonst wie mappen soll, die Software verwendet nämlich eine völlig andere Berechnungsweise. Mit

wenigen Klicks bzw. Tastendruck bekommt man bereits recht gute Ergebnisse, die Feinheiten erfordern natürlich auch hier ein wenig mehr Arbeitsaufwand.

Oberfläche und Bedienung

Die Software selbst ist etwas gewöhnungsbedürftig. So startet man z.B. nicht etwa das Programm und lädt dann ein Objekt, sondern man zieht die Datei aus dem Explorer auf das Icon von UVLayout, damit öffnet sich die Anwendung und lädt nach Bestätigung die Datei. Ungewöhnlich, doch wenn man es erst einmal weiß, ist es kein Problem mehr. Sobald das Programm geöffnet ist, kann man ganz normal Dateien laden, ohne es dazwischen wieder schließen zu müssen.

Die Oberfläche ist schlicht und zweckmäßig. Im Grunde besteht das gesamte Programm nur aus zwei Fenstern. Das Menü befindet sich in einem kleinen Fenster mit verschiedenen Schaltflächen. Es kann nach Belieben verschoben werden. Einige Schaltflächen klappen Untermenüs auf und zu, so dass man wirklich nur die Werkzeuge vor sich hat, die man auch haben möchte. Das Arbeitsfenster liegt neben dem Menüfenster. Hier kann

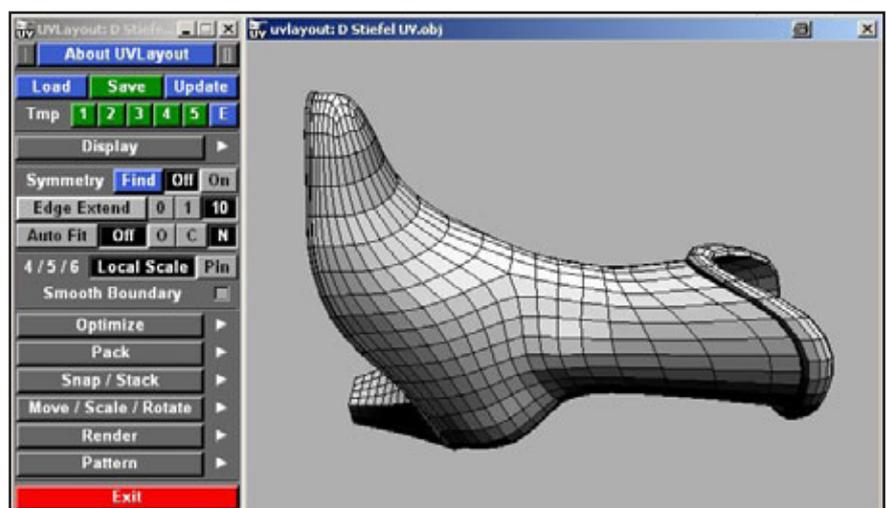
man das Objekt sehen und bearbeiten. Für UVLayout ist die Verwendung einer Drei-Tasten-Maus zu empfehlen, denn alle drei Maustasten sind mit Funktionen belegt. Ohne zusätzlichen Tastendruck kann man mit den Maustasten die Ansicht drehen, zoomen und verschieben.

Werkzeuge zum Bearbeiten des Objektes gibt es keine. Die verschiedenen Funktionen werden durch eine Kombination von Keyboard-Tasten und Mausektionen angesteuert. Man muss also zuvor das Handbuch studieren oder die Lehrvideos ansehen (beides existiert zur Zeit nur auf Englisch, doch in Kürze soll es eine deutsche Übersetzung geben).

An der unteren Kante des Arbeitsfensters erscheinen bei Bedarf kurze Hinweise auf die zur Verfügung stehenden Hotkeys.

Schnittlinien setzen

UVLayout lässt den Anwender beim Laden von Objekten entscheiden, ob eine bereits bestehende UVMMap weiter bearbeitet werden soll oder ob das Mapping komplett neu gemacht werden soll. Wenn man sich für die Neuerstellung entscheidet, wird das Objekt



in den „Ed Space“ (Editier-Ansicht) geladen. Hier muss man nun festlegen, wo die Schnitte für das Abwickeln der Textur gesetzt werden sollen. Für symmetrische Objekte gibt es eine Art Spiegelfunktion, so dass man nur eine Hälfte bearbeiten muss, was sehr praktisch ist und viel Zeit spart. Man markiert also die Schnittlinien, wobei es auch hier eine zeitsparende Funktion gibt: UVLayout kann den Linienverlauf 10 Polygone weit „vorausahnen“, man markiert also eine Kante in der Mitte des Objekts, und automatisch werden auf beiden Seiten 10 weitere Kanten markiert. Eine manuelle Korrektur ist natürlich jederzeit möglich, man kann diese Funktion auch ganz ausschalten.

Bei röhrenförmigen Objekten (Arme, Hosenbeine usw.) braucht man nur einen Schnitt zu setzen. UVLayout rollt das Teil dann von selbst auseinander. Man hat also nur eine Nahtstelle, um die man sich kümmern muss, was beim Mappen und dann später beim Texturieren eine große Arbeitserleichterung darstellt.

„UV Space“ (UV-Ansicht). Einzelne Schnitte kann man auch später noch in der UV-Ansicht setzen, man kann auch bestehende Schnitte wieder verschweißen. Für größere Bearbeitungen, wenn man etwa die Schnitte völlig anders setzen möchte, kann man die Teile wieder in die Editier-Ansicht zurückholen.

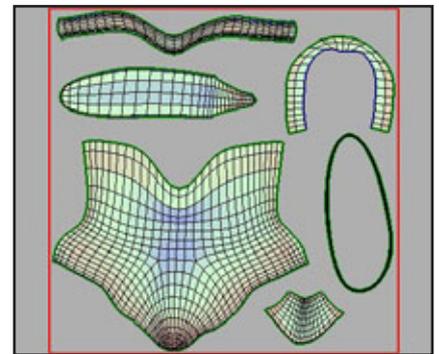
Das Mapping

Nun beginnt der Spaß. Mit der Taste „F“ wird das Objekt abgerollt und flach aufgelegt. Man drückt sie einfach so oft wie nötig, mit jedem Tastendruck wird das Teil ein Stück weiter berechnet. Sollte das noch nicht den gewünschten Erfolg bringen, kann man mit Umschalttaste-F einen komplexeren Berechnungsvorgang starten, der zwar etwas länger dauert, aber dafür bessere Ergebnisse bringt. Der Vorgang spielt sich in zwei Bearbeitungsschritten ab, durch Drücken der Leertaste bestimmt man, wann der zweite Schritt beginnen soll.

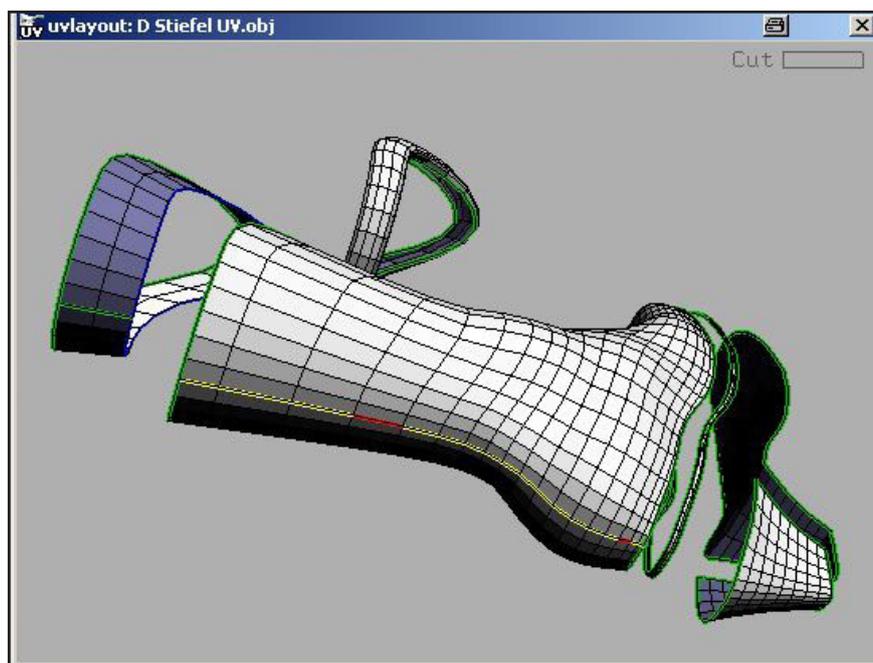
UVLayout bestimmt auch gleich die richtigen Proportionen für die UVMaap. So wird

blem; bearbeitet wird immer das Teil unter dem Mauszeiger. So kann man die Teile einfach verschieben, drehen und skalieren, ohne dabei irgendwo Polygone zu „verlieren“.

Auf dem Template zeigt ein Farbcode den Grad der Texturverzerrung an. Grüne Polygone sind verzerrungsfrei, Rottöne bedeuten Streckung der Textur und Blautöne Stauchung. Eine gewisse Verzerrung ist akzeptabel, leuchtend dunkelrote bzw. -blaue Stellen sollten manuell nachbearbeitet werden.



Zur Nachbearbeitung kann man einzelne Punkte oder Bereiche von mehreren Punkten ziehen. Man kann die Schnittkanten begradigen und auch im Inneren des Templates gerade Linien erzwingen. Durch verschiedene Magnet- und Einrastfunktionen kann man die Schnittkanten so genau ausrichten, dass die Textur schließlich an den Kanten perfekt aneinander passt. Wenn man die ideale Außenkontur gefunden hat, kann man sie feststecken, so dass bei weiteren Bearbeitungsschritten die Änderungen nur innerhalb dieser Konturen stattfinden. Die Software versucht immer, die Polygone so verzerrungsfrei wie möglich zu mappen, doch durch das Feststecken der Kanten lassen sich auch gewünschte Verzerrungen erzwingen.



Wenn nun alle Schnittlinien festgelegt sind, trennt man die Einzelteile, „Schalen“ genannt, ab und verfrachtet sie in den

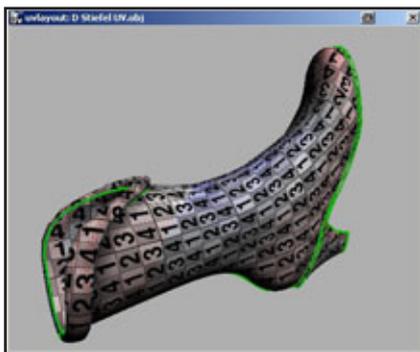
ein versehentliches Verzerren vermieden. Sollten sich die Templates der einzelnen Teile überlappen, ist das kein Pro-

Wirklich überzeugend ist die Geschwindigkeit. Meist ist das Ergebnis so gut, dass man nur an wenigen Stellen Hand

anlegen muss. So hat man in kürzester Zeit fertig gemappte Objekte. Das Mapping des Stiefels, den ich für diesen Test verwendet habe, hat inklusive Ordnen der Teile auf dem Template nur etwa 10 Minuten gedauert. Bei einem ähnlichen Objekt habe ich mit einem anderen Mappingprogramm schon einen ganzen Nachmittag verbraten, und das Ergebnis war bei weitem nicht so überzeugend.

Zusatzfunktionen

Durch Umschalten in die 3D-Ansicht kontrolliert man das Ergebnis. Es stehen drei verschiedene Kontrolltexturen zur Verfügung: der bereits erwähnte Farbcode, ein Schachbrettmuster und ein feines Karonetz mit Zahlen. Zwischen den Modi kann man einfach hin- und herschalten. Es kann

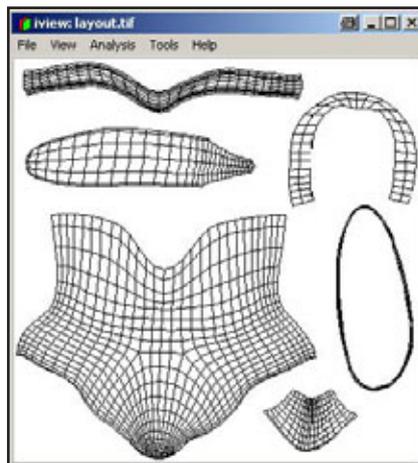


auch eine benutzerdefinierte Textur geladen werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, auch in der UV-Ansicht eine Textur zu laden und deren Deckkraft einzustellen. So kann man die Templates leicht an eine bestehende Textur anpassen.

Teile mit ähnlichen Außenkonturen können mit der „Stack“-Funktion übereinandergestapelt werden. UVLayout errechnet dann eine gemeinsame Außenkontur für alle Teile oder passt die Konturen der anderen Teile an den Basisteil an. Die automatische „Pack“-Funktion errechnet die optimale Verteilung der einzelnen Teile auf dem Template. Es empfiehlt sich allerdings, hier

noch manuell etwas nachzuhelfen, da die Teile nur neu angeordnet und nicht gedreht werden, was aber manchmal nötig wäre.

Das fertige Template kann als tif-Datei ausgegeben werden, die Größe und Glättung der Linien kann man einstellen. Wenn sich die gemappten Teile auf mehrere Templates verteilen, werden automatisch alle Templates erstellt und durchnummeriert.



Es gibt eigene Schaltflächen zum Speichern von Zwischenschritten, bei komplexen Objekten ist das sehr nützlich. Dabei wird nicht das gesamte Objekt gespeichert, sondern nur die Mapping-Informationen im Software-eigenen uvl-Format. Nach Bedarf kann man also auf einen älteren Bearbeitungsstand zurückgreifen.

Einschränkungen und Workarounds

Die aktuelle Version von UVLayout ignoriert Gruppen und Materialien. Die Objekte werden als eine Gruppe mit einem Material gespeichert. Wenn in dem importierten Objekt jedoch bereits Gruppen und Materialien festgelegt waren, kann man diese Datei aktualisieren – vorausgesetzt, man hat diese alte Datei nicht bereits überschrieben. Dabei werden die Gruppen- und Materialinformationen der alten Datei mit den UV-Daten der neuen Datei kombiniert. Das

Ganze wird automatisch als neue Datei gespeichert. Dieser Workaround funktioniert einwandfrei.

Eine weitere Einschränkung: UVLayout benötigt relativ perfekte Objekte. So können z.B. die Normalen nicht umgekehrt werden, weder im ganzen Objekt noch bei einzelnen Polygonen. Bestehende UVMaps werden nicht immer korrekt geladen, ein solcher Fall produzierte den einzigen Programmabsturz in diesem Test. Das Laden desselben Objektes ohne die bestehende UVMap funktionierte jedoch einwandfrei.

Der Preis

Es gibt [hier \(Klick\)](#) eine kostenlose *Demo-Version* mit den Basisfunktionen. Damit kann man ganz normal arbeiten und auch speichern, man muss sie allerdings jeden Monat neu herunterladen. Man kann die Demoversion so einstellen, dass man die Funktionen der Vollversion testen kann, dann ist allerdings das Speichern deaktiviert. Bei diesem Test wird schnell offensichtlich, dass für ernsthaftes Arbeiten (besonders bei komplexeren Objekten) die weiterführenden Funktionen nahezu unentbehrlich sind. Und hier ist der Haken an der ganzen Sache: UVLayout ist relativ teuer.

Es gibt drei Versionen:

Die „*Student-Version*“ kostet 100 US\$, sie läuft für ein Jahr und berechtigt die Anwender für diesen Zeitraum für Updates und E-Mail-Support. Einige der weiterführenden Funktionen sind in der Studentenversion deaktiviert, so z.B. die Symmetriefunktion (auch bei symmetrischen Objekten muss man hier beide Seiten bearbeiten). Doch auch ohne diese Funktionen kann man gut damit arbeiten.

Die „*Hobbyist-Version*“ kostet 200 US\$, für sie gilt das gleiche wie für die Studentenver-

sion, doch sie hat keine zeitliche Einschränkung. Nur Updates und Support sind auch hier auf 1 Jahr beschränkt. Die „Professional“-Version schließlich kostet stolze 350 US\$ und umfasst alle Funktionen. Auch hier bekommt man 12 Monate lang Updates und Support, dann kann man eine Art Support-Vertrag für 50 US\$ pro Jahr abschließen, damit man die Updates weiterhin kostenlos bekommt. (Die Firma Headus plant zwei Updates pro Jahr.) Die Professional-Version wird mit einem Dongle geliefert, daher kommen bei dieser Version auch noch Versandgebühren dazu, der Versand erfolgt aus Australien. Ein Dongle ist ein USB-Stecker, der einfach an den PC angeschlossen wird. Wenn der Stecker nicht angesteckt ist, läuft die Software nicht. Für Firmen mit mehreren Anwendern im Netzwerk gibt es Floating Licenses, so dass nur ein Dongle im ganzen Netzwerk gebraucht wird. Wenn man den Dongle selbst beschädigt, muss man die Version neu kaufen; sollte er einfach so defekt werden, hat

man innerhalb eines Jahres Anspruch auf Ersatz, wenn man den kaputten Dongle zurückschickt. Ich persönlich finde diesen Aufwand reichlich übertrieben, den Einsatz von Dongles kenne ich nur bei Software, die das zehnfache kostet. Dass nach einem Jahr für einen defekten Dongle kein Ersatz mehr geleistet wird, erscheint mir auch nicht ganz fair; es wäre vernünftiger, wenn man hier nur die Kosten des neuen Dongles bezahlen müsste.

genehm. Die Bedienung ist gewöhnungsbedürftig, da man nicht mit Werkzeugen sondern mit Hotkeys arbeitet. Wenn man es also nicht regelmäßig in Gebrauch hat, muss man wieder im Handbuch nachsehen, wie der Tastenbefehl nun lautet. Die Tastenbelegung und das Handling folgen jedoch einer inneren Logik, die man nach kurzer Einarbeitung relativ leicht nachvollziehen kann. Ein wahrer Wermutstropfen ist allerdings der Preis. Wer seine



headus UVLayout
www.uvlayout.com

Kategorie: 3D-Tools
Preis (ca.): ab US \$200
Gesamtwertung: 9/10

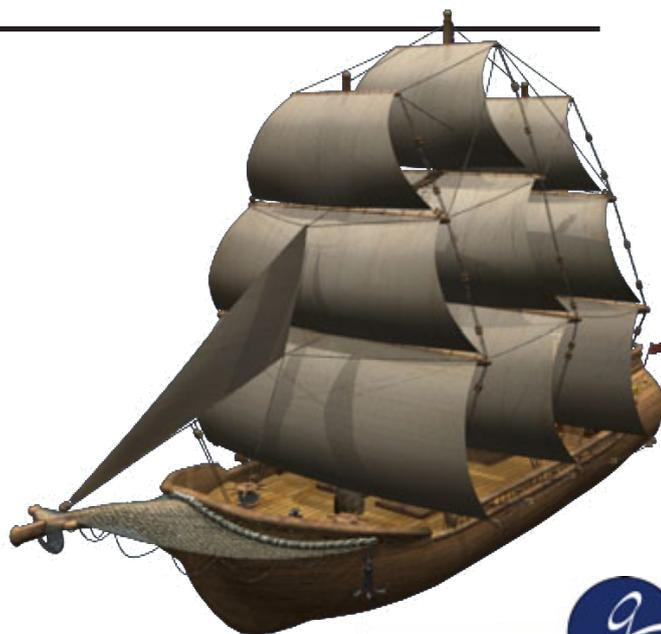
Fazit:
UVLayout ist ein hochinteressantes Programm, mit dem das UVMapping fast schon zum Vergnügen wird. Es läuft stabil und relativ schnell, der Workflow ist logisch und an-

Modelle kommerziell nutzt, hat durch die Zeitersparnis die Investition bald wieder wettgemacht, doch Hobbyanwender dürften wohl eher zur kostenlosen Demoversion mit den Basisfunktionen greifen.

[ESH]

Anzeige

Virtuelle Schiffswerft



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



ActiveRendering im Gespräch mit Heike (Moddy / kaiZ / Kyrline)

www.kyrline.de



AR: Hallo und erst mal vielen Dank, dass du dich spontan zu diesem Interview bereit erklärt hast. Für alle, die dich noch nicht kennen, stell dich doch mal kurz vor und erzähl den Lesern ein bisschen von dir.

Heike: Hallo, ich heiße Heike, bin 44 Jahre alt und komme aus einem Ort bei Hannover. Ich bin verheiratet und habe keine Kinder und meine Hobbys sind meist kreativ angehaucht. Wenn es meine Zeit erlaubt töpfere ich auch schon mal oder mache Tiffany. Beruflich habe ich früher im verwaltenden Bereich gearbeitet und eine Ausbildung im grafischen Bereich habe ich nicht. Zu erwähnen sind noch meine 2 goldigen Miezzen, ohne die das Leben nur halb so schön wäre ;-). Im Internet kennt man mich unter Moddy, kaiZ und Kyrline. Da hat sich etwas verheddert, so sollte das eigentlich nicht sein ;-)

AR: Wie bist du zu 3D im Allgemeinen und zum Modelling im Besonderen gekommen ?

Heike: Quasi wie die Jungfrau zum Kinde. Ich habe Desktop Publishing gemacht und zwar vorwiegend für die



Gastronomie und da gab es erste Berührungspunkte mit Grafiken, wenn es sich auch mehr auf umgearbeitete Cliparts und Bildbearbeitung beschränkte, aber das Interesse war geweckt.

Dann entdeckte ich Poser und war hin- und weg. Das war so das richtige für mich. Vorzugsweise habe ich Frauen verschönert und Make ups gemalt und sehr früh Body und Skin - Texturen hergestellt. Ich fand Poser und co. immer recht selbsterklärend und die Herstellung von Matfiles und ein paar Kniffe lernte ich von Danies damaligen Tutorials.

Relativ früh kommt man als „Poserianer“ fast „automatisch“ auf die Idee Bekleidung etc. selbst herzustellen und ist erstmal gefrustet, dass sich das nicht so einfach gestaltet, wie man sich das erstmal vorstellt. Ich kaufte mir relativ zeitig Cinema 4D und machte die mitgelieferten Tutorials und kaufte mir Bücher zum Thema. Aber das war nicht das was ich wollte. Erst ein Tutorial über Bekleidungsmodellierung brachte mich dann wieder auf die Sprünge und ich fing an zu üben.



AR: Du verkaufst 3D-Produkte bei Renderosity (Klick) und das als Top-Seller sehr erfolgreich! Wie hast du es geschafft, bei Renderosity an die Spitze zu kommen, und wie lange hat sie dafür gebraucht?

Heike: Das wundert mich heute selbst immer noch. Ich habe in einem Forum rumgefragt, wer gerne Topseller werden würde und als alle verneinten, gab ich zu, dass ich das Ziel wohl mal in Angriff nehmen werde. Das muss so April/Mai 2006 gewesen sein. Im Dezember 2006 hatte ich zu meiner Verblüffung mein Ziel erreicht. Allerdings hab ich auch fast rund um die Uhr geposert und das mache ich auch heute noch. Diesen Status muss man sich hart erarbeiten, wenn man kein Naturtalent ist, was ich leider nicht bin :)

AR: Ein Schwerpunkt scheinen Charaktere zu sein, Zufall, oder hat es eine bestimmte Bewandnis damit?

Heike: Ich habe vor Jahren just for fun eine Visagistenausbildung gemacht, weil es mich schon immer fasziniert hat, Frauengesichter und Frisuren zu verändern. Ich drehe manchmal 3 Tage an einem Facemorph rum, weil ich das so faszinierend finde. Ich mag schöne Frauen mit ebenmäßigen Gesichtern und am Ende ähneln sie sich alle ein wenig, aber jeder Seller hat ja so seinen unverkennbaren Stil, das liegt vermutlich in der Natur der Sache.

AR: Greifst du bei Deiner Arbeit viel auf Fremdressourcen zurück oder machst Du alles selbst, die Texturen z.B.?

Heike: Ich würde sagen 65/35. Zu 65 % verwende ich eigene Ressourcen, nutze aber auch gerne Fremdressourcen, obwohl ich dann unterm Strich doch mehr für „do it yourself“ bin.



AR: Was für Soft- und Hardware verwendest du?

Heike: Ich nutze Corel Draw und Corel Photopaint und einige Plugins als Grafikressourcen, Cinema 4D zum modellieren und Vue d'esprit so zur Entspannung und für Hintergrundbilder.

AR: Woher nimmst du die Ideen für deine Werke und Produkte?

Heike: Über Verkaufsprodukte denke ich abends im Bett



nach und forme schon mal im Geiste vor und was dann am Ende rauskommt ist meistens etwas anders geraten als ursprünglich vorgenommen. Charakter entwickeln sich während der Arbeit und werden einige Male umgearbeitet, weil das Make up nicht passt oder mir die Gesichtszüge nicht gefallen

AR: Was ist dein nächstes Ziel/Projekt?

Heike: Ich möchte meine Modellier-Kenntnisse erweitern, damit ich mal ganz tolle Kleider hinbekomme :)

AR: Kommst du noch zum Rendern von Bildern just for fun, oder konzentrierst du dich voll aufs Produkt-Erstellen?

Heike: Ich versuche möglichst viel just for fun zu machen, aber die Zeit ist begrenzt. Ein Bildchen zu rendern liegt nicht immer drin und zur Homepagepflege komme ich auch kaum.



AR: Ist 3D für dich nur ein Hobby oder reicht es inzwischen zum Lebensunterhalt?

Heike: Eine interessante Frage. Ich habe einen Shop im Netz seit 1,5 Jahren der noch nicht mit Ware bestückt ist, weil ich immer Produkte herstelle. Das ist auch wie eine Sucht, aber an sich möchte ich wieder einen Shop für Schmuckkarten machen, wie bereits vor einigen Jahren. Aber so wie es gegenwärtig aussieht, dauert das noch eine Weile :)

Stichwort Lebensunterhalt: das hängt natürlich vom Lebensstandard ab, aber die Sümmchen sind teilweise recht ordentlich und das dürfte durchaus reichen ; -)

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

Heike: Oh, das ist im Laufe der Zeit verschollen aber es



war ein Portrait von Vicky 2 mit einer Textur namens Steena und die hab ich futuristisch geschminkt und ein Tigerdress aufgemalt.

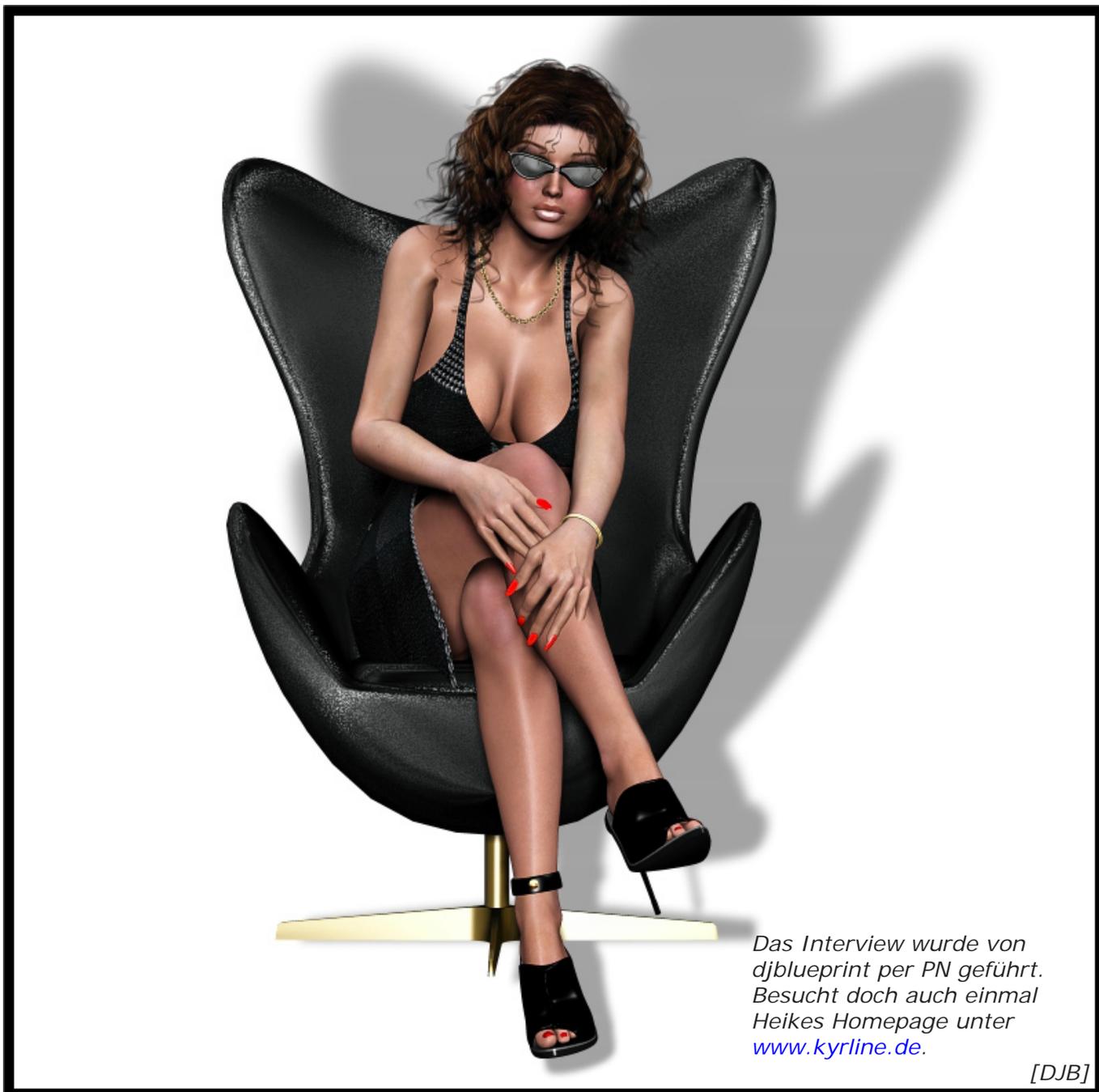
AR: Hast du einen Rat bzw. Tipps für 3D-Einsteigern ?

Heike: Seiner eigenen Linie treu bleiben, immer die Ruhe bewahren und sich nicht nieder machen, wenn etwas nicht klappt und vor allem nichts erzwingen wollen.

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.

Heike: Ich gebe jedem Leser eine große virtuelle Portion Kreativität mit auf den Weg für schlechte und düstere Tage, falls man geneigt ist alles in die Ecke zu schmeißen ; -) Dann bedanke ich mich selbstverständlich bei allen Käufern meiner Produkte und bei allen lieben Menschen der 3D-Szene die mich kennen für den netten virtuellen Austausch.



Das Interview wurde von djblueprint per PN geführt. Besucht doch auch einmal Heikes Homepage unter www.kyrline.de.

[DJB]

CygniCon® Gebäudeplaner & CINEMA 4D Export

Die perfekte Verbindung von Planung und Visualisierung

CygniCon® Gebäudeplaner

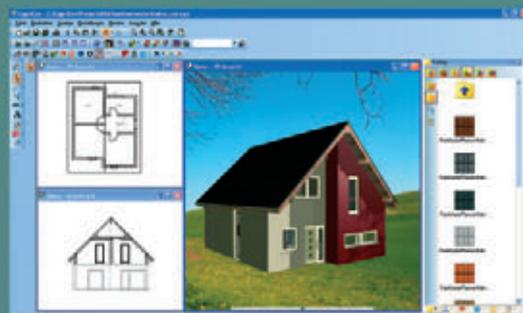
CygniCon® ist eine integrative Softwarelösung für jeden der Planungsbedarf hat - sei es beim Bauen, Einrichten, bei Umzug oder Neugestaltung von Wohn- oder Geschäftsbereichen.

Die Basis für die Planung ist der CygniCon® Gebäudeplaner. Er beinhaltet effiziente Werkzeuge mit denen Bauvorhaben exakt geplant, kalkuliert und dreidimensional visualisiert werden können.

Umfangreiche Grundfunktionalitäten erlauben eine professionelle Gebäudeplanung. Die klare Benutzerführung und die strukturierten Dialoge ermöglichen sowohl Architekten und Planern als auch privaten Anwendern, wie Bauherren oder Heimwerkern, die einfache Bedienung der Software.

Warum Geld bezahlen, wenn man Software kostenlos downloaden kann?

Kostenloser Download der Basis-Software „CygniCon® Gebäudeplaner“ unter:
www.cygnicon-download.de



Planen und visualisieren mit CygniCon®
Ergebnis mit CINEMA 4D, Version 10



CygniCon® CINEMA 4D Export

Die CygniCon® CINEMA 4D Schnittstelle exportiert alle 3D-Daten einer CygniCon-Planung in das CINEMA 4D Format. Die erzeugte Datei kann ohne weitere Konvertierung in CINEMA 4D geöffnet und bearbeitet werden, um so innerhalb weniger Minuten Ergebnisse zu erzielen, die direkt aus dem Planungsprozess gewonnen werden.

Das Plug-in
CINEMA 4D Export
ist für

99,- €

zzgl. Versandkosten und MwSt.
erhältlich.



CygniCon

CygniCon GmbH • Hermannstraße • 3 D-31785 Hameln
Telefon: +49 (0) 5151 / 7843-30 • Fax: +49 (0) 5151 / 7843-31
E-Mail: info@cygnicon.de
Internet: www.cygnicon.de • www.cygnicon-download.de

Rufen Sie uns an, wir
beraten Sie gern.

RealFlow 4

Ein Review von Sascha Hupe

Mit diesem Review möchte ich euch RealFlow von **Next Limit Technologies** vorstellen. Es handelt sich dabei um ein Stand-Alone-Programm das partikelbasiert die Simulation von Flüssigkeiten, Wasserflächen, Rigid Bodies (starre Körper, die ihre Form nicht verändern), Soft Bodies (weiche Körper, die ihre Form verändern können), Fasern und Meshes einschließlich Interaktionen der Objekte untereinander ermöglicht. Es ist also eine Flüssigkeits- und Dynamics-Simulationssoftware. RealFlow ist als 32 und 64 bit Version für Windows, MAC und Linux erhältlich. Aktuell ist die Version 4.3.

RealFlow hat keine eigene Renderengine sondern übernimmt lediglich das Erstellen und Berechnen der physikalischen Simulation, so dass zur visuellen Endausgabe von Bildern oder Animationen basierend auf der Simulation die Ergebnisse aus RealFlow in anderen Programmen verarbeitet werden müssen.

Es existieren Plugins für 3D Max, Maya, Lightwave, Cinema4D, Softimage XSI und Houdini. Sie ermöglichen den einfachen Datenaustausch zwischen RealFlow und den jeweiligen Applikationen. Da RealFlow aber auch die Möglichkeit bietet, die Geometrie-Objekte einer Simulation als obj oder lwo-Files auszugeben, ist die Verarbeitung in anderen Programmen, die diese Files importieren können, ebenfalls möglich.

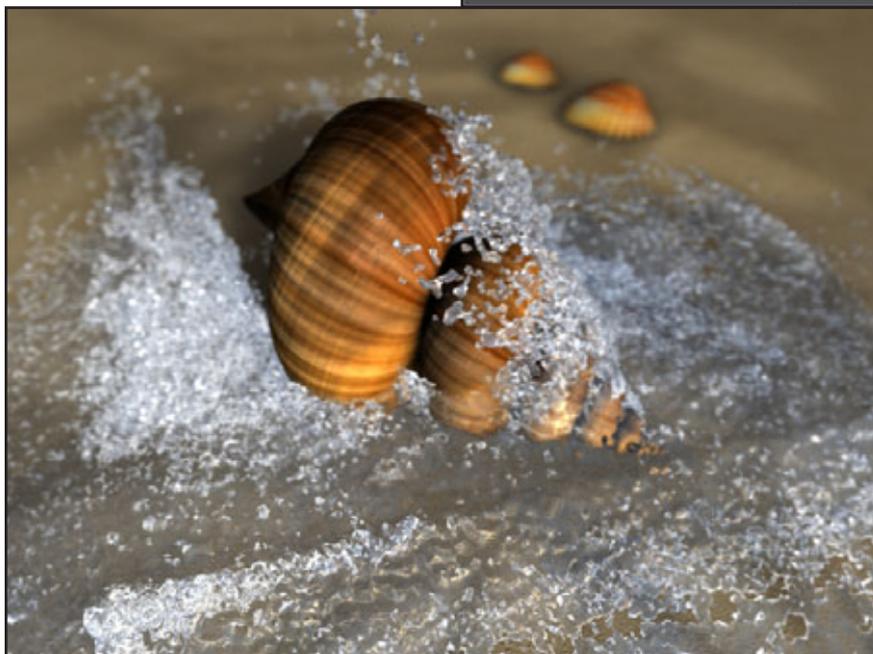
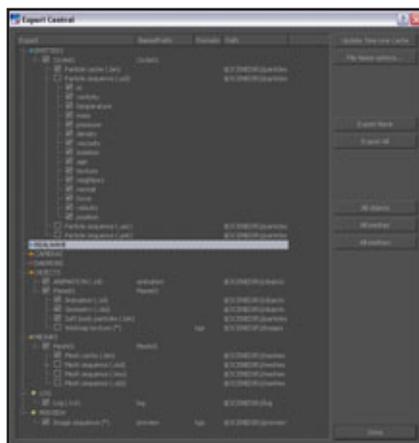
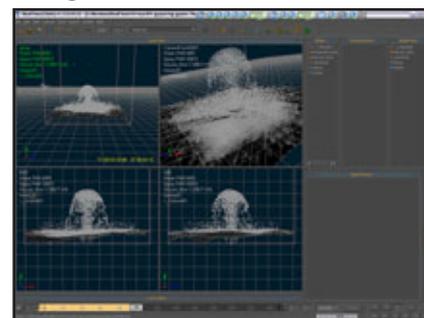


Image: Thomas Schlick, LIQUIDLIGHT.TV / www.rf-magazine.com

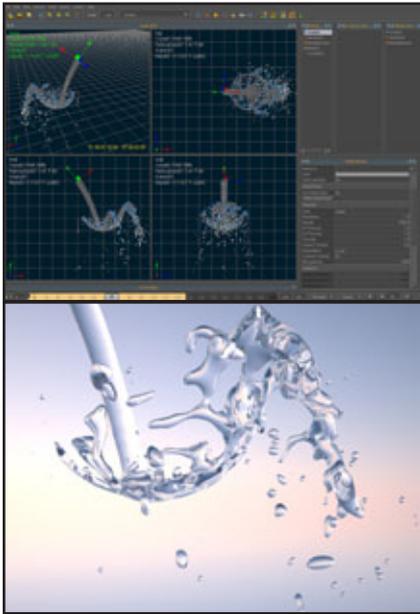


Der generelle Ablauf beim Erstellen einer Simulation ist einfach: Man erstellt eine Szene in seinem bevorzugten 3D-Programm, exportiert diese in ein Format das von RealFlow interpretiert werden kann (am besten nutzt man das entsprechende Plugin sofern man eins der unterstützten 3D-Programme verwendet). Anschließend importiert man die Szene in RealFlow, erstellt dort die Simulation und lässt diese berechnen. Danach wird das Ergebnis als Mesh oder als Partikel gespeichert und wieder in dem 3D-Programm eingelesen wo die Simulation gerendert werden kann.

Das flexibel anpassbare Interface von RealFlow ermöglicht nach kurzer Einarbeitungszeit einen sicheren Umgang mit den Funktionen. Eine einfache Simulation einer fließenden Flüssigkeit die auf ein Hindernis trifft ist bereits mit wenigen Mausklicks erledigt. Es stehen verschiedene Emitter und Deamons zur Verfügung, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Der Realitätsgrad hängt dabei nicht unwesentlich

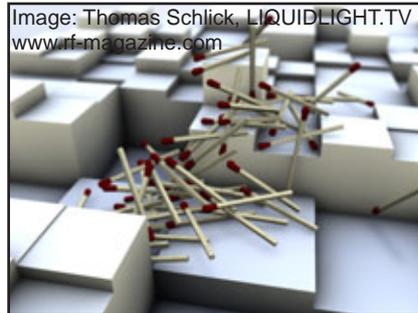


von den Partikel-Parametern wie Dichte, Viskosität, Druckverhältnissen und dergleichen mehr ab. Ein Kreis-Emitter, ein Gravitations-Deamon und eine Halbkugel waren die simplen Zutaten der auf der nachfolgenden Abbildung sichtbaren Szene.



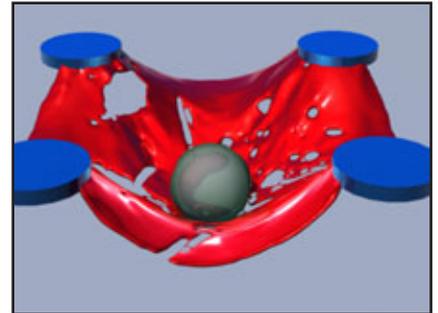
Für die Simulation von Wasseroberflächen, einschließlich Wellensimulationen steht das

besondere RealWave-Objekt zur Verfügung. Auch hier ist selbstverständlich die Interaktion mit Emittlern und anderen Objekten möglich so das schwimmende Objekte und Bug-/Heckwellen ebenso machbar sind, wie die Regentropfen, die auf das Meer treffen.



Aber nicht nur Flüssigkeitssimulationen sind mit RealFlow machbar, nahezu alle denkbaren physikalischen Partikelszenarien sind möglich. So ist die Animation einer Bowling-Szene oder das Einstürzen eines Hauses nachdem es von einer Explosion getroffen wird ebenso denkbare Szenarien wie der Tornado der in einer Szenerie wütet und das gespannte Tuch

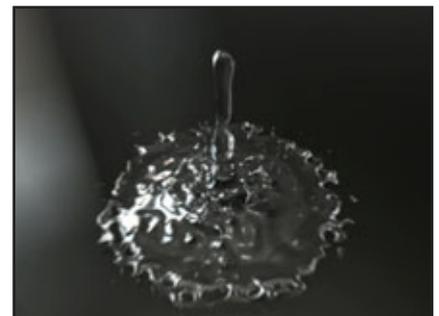
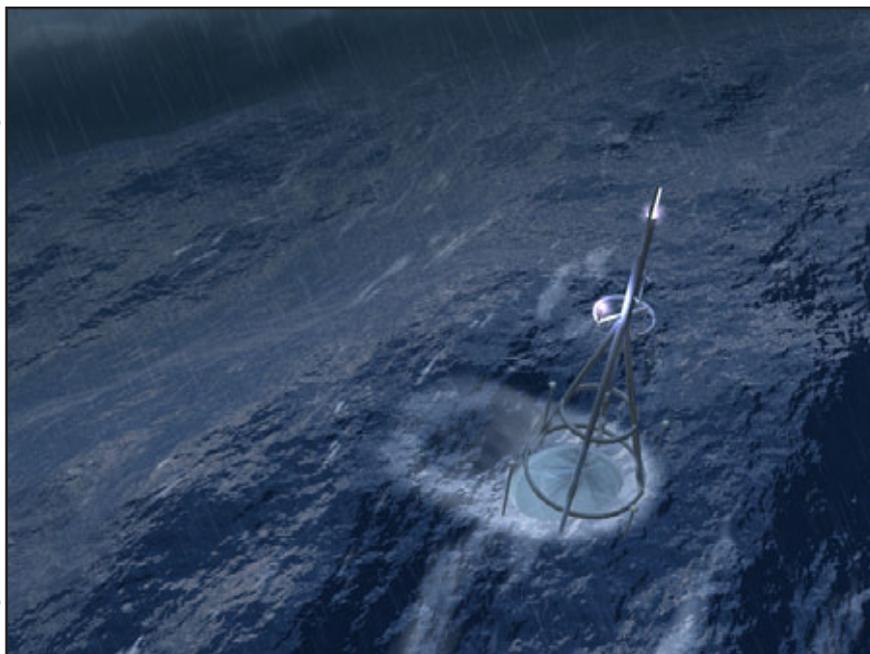
das von einem Auftreffenden Ball zerrissen wird.



Ein weiteres Highlight, auf das kaum ein professioneller Anwender verzichten mag und das erst ermöglicht, die volle Power von RealFlow auszuschöpfen ist das Scripting mittels Python. Der Anwender kann alle wichtigen Funktionen individuell mit seinen eigenen Scripten steuern, dazu gehören die Bereiche Stapelverarbeitung, Ereignisse, Daemons, Wellen und Flüssigkeiten. Next Limit bietet mit einer eigenen [Scripting-Seite](#) Usern die Möglichkeit eigene Scripte zur Verfügung zu stellen und bietet damit eine umfassende Ressource frei verfügbarer Scripte für die unterschiedlichsten Aufgaben.

Image: Christian Zuppinger
www.realflowforum.com

Image: Christian Zuppinger
www.realflowforum.com



Ebenfalls hervorzuheben ist die Möglichkeit, Wetmaps zu erstellen. Immer wenn eine Flüssigkeit auf eine Oberfläche trifft, reagiert diese. Einfach gesprochen: Ein Fußboden, auf den man Wasser spritzt wird Nass. Und eben diese



Image: Christian Zuppinger - www.realflowforum.com

Image: Christian Zuppinger - www.realflowforum.com



Reaktion kann RealFlow als Textur-Map umsetzen um diese im späteren Rendering zu verwenden. Einfach genial!

Das Programm lief in den Tests durchweg stabil und lieferte insofern keinen Anlass zur Beanstandung, allerdings sollte man nicht verschweigen, dass für umfangreiche Simulationen doch erhebliche Rechenpower erforderlich ist, sonst dauert die Berechnung eine halbe Ewigkeit. Das ist allerdings kein Problem von RealFlow, sondern eine Eigenschaft aller physikalischen Simulationen. Sofern man mit der Partikelzahl nicht allzu verschwenderisch umgeht kann man RealFlow sogar als schnell bezeichnen.

Dem Anwender stehen zahlreiche Hilfen zur Verfügung. Neben dem 176-Seiten starken Handbuch und den auf der Herstellerseite verfügbaren Tutorials und Beispieldateien sollte der erste Anlaufpunkt bei Problemen oder Fragen



Image: Thomas Schlick, LIQUIDLIGHT.TV
www.rf-magazine.com

das inoffizielle Real-Flow-Forum www.realflowforum.com sein. Hier tummeln sich erfahrene Anwender, die für nahezu jedes Problem eine Lösung parat haben.

Seit Kurzem steht ist auch ein eigenes eZine zu RealFlow zur Verfügung, in dem Thomas Schlick insbesondere Fortgeschrittenen tiefe Einblicke in die Möglichkeiten mit RealFlow bietet: www.rf-magazine.com.



Die erste Ausgabe befasst sich Schwerpunktmäßig mit der Zusammenarbeit von RealFlow und Cinema 4D. Die zweite Ausgabe wird am 12.11.07 erscheinen und hat eine Einfüh-

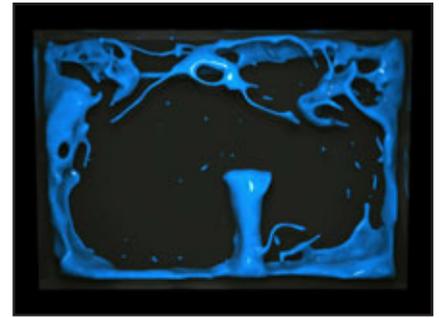


Image: Christian Zuppinger
www.realflowforum.com

rung in das Scripting mit RealFlow zum Thema. Das Magazin ist für jeden RealFlow-Anwender absolut empfehlenswert! Schließlich sei noch erwähnt, dass auch einige Tutorial-DVDs von the gnomon workshop und Digital Tutors auf dem Markt sind.

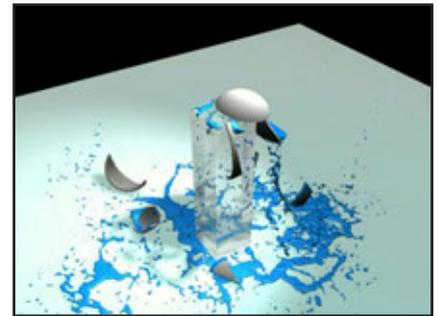


Image: Christian Zuppinger
www.realflowforum.com

Über die Herstellerseite ist eine [Demo-Version](#) zu bekommen. Das Programm kostet als Full-License für 2 CPU derzeit 2.000,00 EUR und ist sowohl in dem [Onlinestore des Herstellers](#) als auch bei diversen Resellern zu bekommen.

Fazit:
RealFlow ist ein absolutes Profi-Programm. Das impliziert schon der Preis, es lässt sich aber auch an den Produktionen ablesen, die RealFlow für Effekte verwendet haben. In der beeindruckenden Liste finden sich Filme wie Primeval, 300, Poseidon, X-Men 3, Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs, Ice Age 2 und mehr. Allerdings benötigt man für einen entsprechenden Einsatz neben sehr guten Kenntnissen in der Anwendung von RealFlow (die man ja lernen kann) auch eine gewaltige Rechenpower um aufwendige Simulationen zu berechnen.

Die Möglichkeiten sind gewaltig und das Austesten mit der Demo nach dem Studium des Handbuches kann nur jedem Interessierten empfohlen werden. Wenn man physikalische Flüssigkeitssimulationen auf hohem Niveau bei geringer Einarbeitungszeit und hohem Workflow benötigt, geht kein Weg an RealFlow vorbei. Abschließend geht ein Dank an dieser Stelle an Christian Zuppinger (ChristianZ) und Thomas Schlick (tsn) die mir einige ihrer Bilder zur Illustration dieses Artikels zur Verfügung gestellt haben.

[DJB]



RealFlow 4
www.nextlimit.com

Kategorie: 3D-Programme
Preis (ca.): 2.000,00 EUR
Gesamtwertung: 9/10

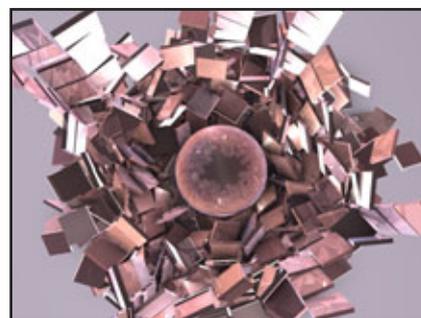


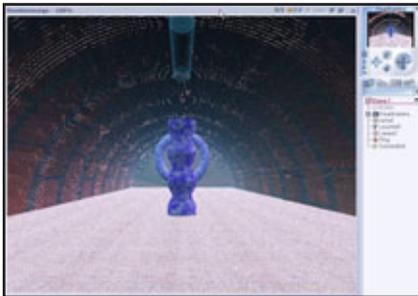
Image: Thomas Schlick, LIQUIDLIGHT.TV / www.rf-magazine.com

Beleuchtung eines Tunnels mit Flächenlichtern (Vue6)

Ein Tutorial von Werner Gut

Dieses Tutorial wurde mit Vue6 Infinite erstellt, sollte aber auch mit Vue6 Esprit oder höher funktionieren.

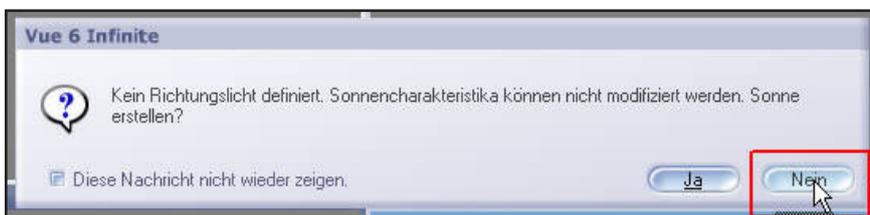
Als erstes habe ich mir einen einfachen Tunnel mit einem Zylinder aus den Vue-Grundobjekten gebaut. In diesen Tunnel sind dann drei Objekte gesetzt worden die später dann für die Beleuchtung sorgen sollen.



Da es in einem Tunnel eigentlich dunkel sein sollte müssen wir nun die Atmosphäre bearbeiten. Dazu löschen wir als erstes das Sonnenlicht.

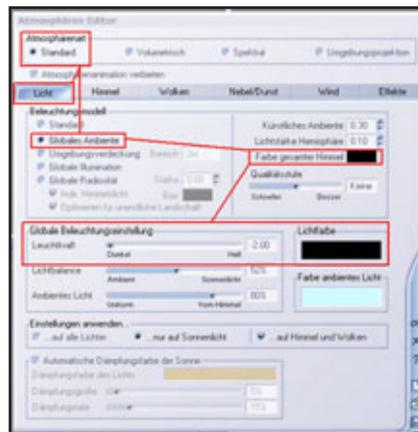


Aber es ist immer noch nicht ganz dunkel! Also gehen wir in den Atmosphäreneditor (F4) und machen es uns dunkel. Die Frage nach dem Sonnenlicht beantworten wir mit ‚Nein‘

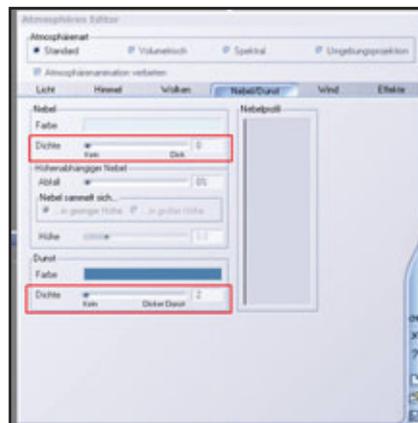


Bei ‚Licht‘ wählen wir ‚Standard‘ mit ‚Globalem Ambiente‘.

Die Farben der Sonne und des Himmels stellen wir zur Sicherheit auf ein dunkles Schwarz und die Leuchtkraft der Sonne auf ganz dunkel. (-2.00)



Auch Nebel und Dunst werden auf ‚0‘ gesetzt.



Wenn wir später die Sache noch verfeinern wollen können wir immer noch mit den Feineinstellungen der Atmosphäre herumexperimentieren.

Auf jeden Fall ist es in unserem Tunnel nun so wie es in einem Tunnel ohne Beleuchtung sein sollte -> ganz dunkel!

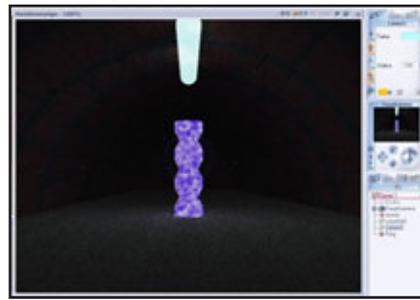


Im Objektmanager sehen wir aber noch drei andere Objekte neben unserem Tunnel. Das ist

- eine ‚Leucht0‘ -> ein importiertes Objekt (.obj)
- eine ‚Lampe2‘ -> ein einfacher Zylinder aus den Grundobjekten von Vue (Menü-> Objekt-> Erstellen-> Zylinder oder Großbuchstabetaste + C)
- ein Ring -> ein einfacher Ring aus den Grundobjekten von Vue (Großbuchstabetaste + R)

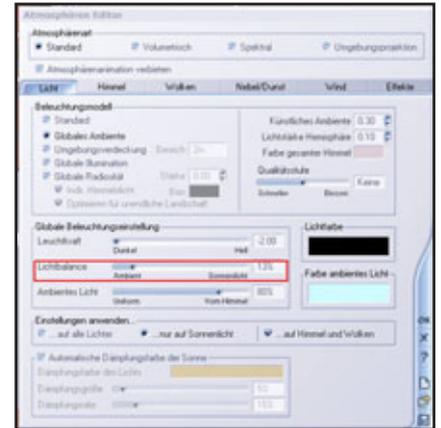
Die sollen uns nun den Tunnel beleuchten. Beginnen wir mit der Leuchte0 Ein Rechtsklick im Objektmanager auf das betreffende Objekt zeigt und das Kontextmenü.

Dort wählen wir ‚In Flächenlicht umwandeln‘ aus.

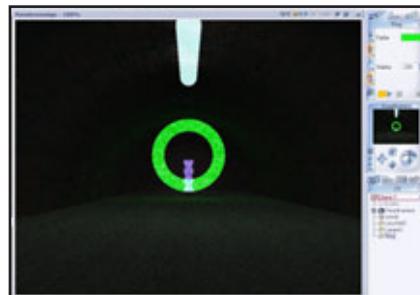
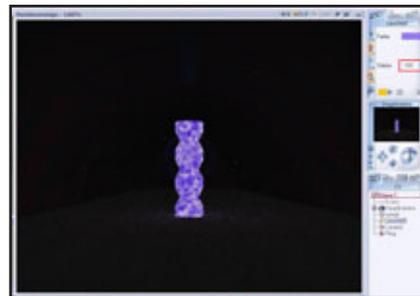


Nun sieht man schon mehr! Aber der Hintere Bereich des Tunnels ist noch etwas dunkel. Wir könnten natürlich eines der vorderen Leuchtobjekte in sich kopieren und dann nach hinten verschieben. Aber, um zu sehen wie sich eine Ringbeleuchtung auswirkt habe ich etwas weiter hinten eben einen solchen gesetzt. Mit dem verfahren wir ebenso wie mit den anderen zwei Objekten. Also Rechtsklick und ‚In Flächenlicht umwandeln‘ Um das Ergebnis besser zu sehen habe ich die Leuchte0 hinter und den Ring etwas nach vorne geschoben.

Ferner habe ich bei den Atmosphäreneinstellungen die Lichtbalance noch etwas weiter zum Ambienten Licht verschoben um die Szene etwas aufzuhellen.



Nun strahlt das ganze Objekt Licht ab und es wird etwas heller im Tunnel. Die Lichtstärke hab ich hier mal auf 100 gesetzt – es soll ja noch nicht zu stark leuchten.



Die Funktion der Flächenlichter ist ganz nützlich und praktisch wenn man zum Beispiel Leuchtstoffröhren haben will. Mit den verschiedenen Leuchtkörpern die Vue sonst bietet erzielt man da ein nur unbefriedigendes Ergebnis. Aber man sollte auch etwas Vorsicht walten lassen da diese Funktion in Vue zu denen gehört, die die Renderzeiten schnell nach oben steigen lassen. Vor allem wenn man viele Flächenlichter verwendet.

[WEN]

Die marmoriert-violette Beleuchtung kommt von der Textur die das Objekt vor dem Umwandeln in ein Flächenlicht hatte. Durch Ändern der Lichtfarbe erscheint es dann auch in einer anderen Farbe.

Ebenso verfahren wir mit Lampe2 – nur dass ich hier die Lichtstärke auf 150 gesetzt habe (Tastatureingabe des Wertes, da Vue mit den Pfeilen, rechts neben dem Feld, nur bis 100 gehen will!)

Für mein Schlussbild habe ich den Ring und die Leuchte0 gelöscht, dann die Lampe2 mehrmals kopiert und nach hinten verschoben. Eine kleine Maus kam in den Tunnel und trug einen leuchtenden Käse mit sich. ;-)

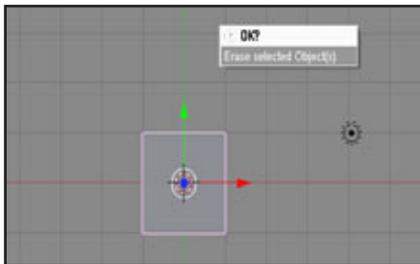


Eine Telefonschnur modellieren

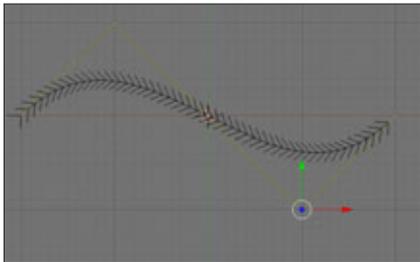
Ein Blender-Tutorial von Richard Nespithal - <http://www.arondix.com>

Eine Telefonschnur zu modellieren ist nicht immer ganz einfach - mit den richtigen Tricks jedoch kommt man mit relativ wenig Aufwand an das Ziel.

Zuerst starten Sie Blender und löschen den bereits vorhandenen Cube mit der Taste „X“. Erstellen Sie einen Path, indem Sie auf die Leertaste drücken und unter „Add“ > „Curve“ auf „Path“ klicken.



In der Draufsicht verändern Sie den Pfad nun so, dass er wie folgt aussieht:

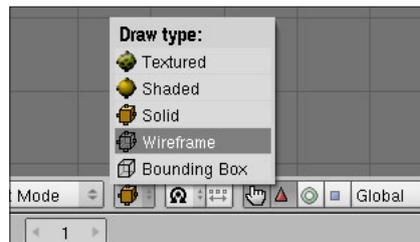


Das gleiche nun auch in der Seitenansicht - je nach dem, wie später die Schnur liegen soll, muss der Pfad ausgerichtet werden. Nun wechseln Sie per TAB wieder zurück in den ObjectMode und erstellen Sie unter „Add“ > „Surface“ > „NURBS Circle“ einen Kreis. Mit der Taste „S“ skalieren Sie diesen ein wenig herunter und verschieben diesen mit der Taste G und X an der X-Achse.

Der Pivot-Point soll dabei noch direkt auf dem Pfad liegen. Dieser Kreis ist der spätere



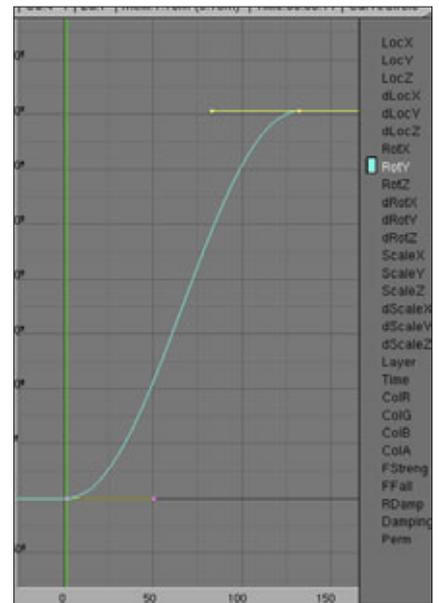
Umfang des Kabels - wir lassen diesen nun um den Pfad rotieren. Dabei wechseln Sie per Tab wieder zurück in den Edit-Mode und schalten in den Wireframe-Modus.



Aktivieren Sie nun mit der rechten Maustaste unseren NURBS Circle und wechseln Sie mit der Taste F7 in das Object Buttons Window. Mit einem Klick auf „Add Constraint“ > „Follow Path“ werden wir zuerst unseren NURBS Circle den Pfad entlangfahren lassen. Geben Sie dazu im Feld hinter „Target“ den Namen des Pfades an - in unserem Fall: Curve. Zudem noch die Option „CurveFollow“ aktivieren, damit sich der Circle je nach Richtung des Pfades ausrichtet.

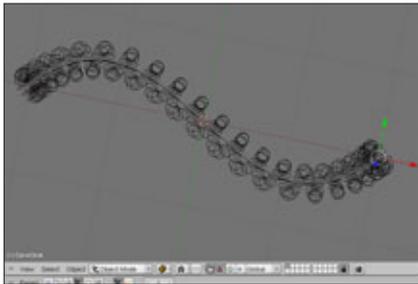
Wenn Sie jetzt Alt+A drücken, fährt der Circle an dem Pfad entlang. Nun müssen wir das Ganze jedoch um den Pfad rotieren lassen. Teilen Sie das Gesamtfenster und lassen das neue Fenster als Ipo Curve Editor anzeigen. Achten Sie darauf, dass Sie das NURBS Circle-Objekt aktiviert haben und klicken Sie dann im Ipo-

Curve-Editor auf RotY. Klicken Sie nun mit gedrückter STRG-Taste auf den Nullpunkt im IPO-Curve-Editor. Klicken Sie ein weiteres Mal etwas weiter rechts mit gedrückter STRG-Taste um einen weiteren Punkt hinzuzufügen. Wechseln Sie mit der Taste TAB in den Edit-Mode und ziehen Sie den zweiten Punkt etwas nach oben. Wenn Sie jetzt die Animation abspielen (Alt +A), rotiert der Circle um den Pfad. Wenn dieser zu langsam rotiert, ziehen Sie die Kurve weiter nach oben.



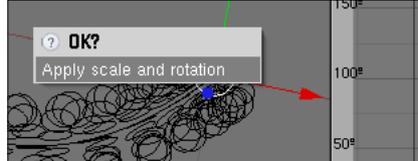
Nun wechseln Sie per TAB wieder in den ObjectMode zurück, wählen den Pfad im IPO-Curve-Editor aus, sodass die beiden Punkte weiß angezeigt werden und wählen dann unter „Curve“ > „Extend Mode“ > „Extrapolation“ aus. Somit wird die Gerade nun endlos ansteigen. Aktivieren Sie den Pfad im 3D-Fenster (Viewport) und klicken Sie im Ipo-Curve-Editor auf Path. Aktivieren Sie nun die IPO-Curve und wechseln per TAB in den Edit Mode. Markieren Sie den zweiten oberen Punkt und drücken die Taste „N“. Unter VertexX geben Sie jetzt den Wert 300

ein. Nun muss der Kreis oft dupliziert werden, damit wir hinterher auch eine Telefonschnur bekommen. Dazu wählen Sie in dem Buttons-Window-Menü Objects (F7) aus, und klicken in der Kategorie -Anim Settings- auf „DupliFrames“. Geben Sie nun hinter DupEnd die Länge des Pfades - also den Wert 300 ein. Das Ganze sollte bei Ihnen nun ungefähr so aussehen:



Wenn nicht, dann passen Sie den Wert RotY des NURBS Circles im IPO-Curve-Editor an, indem Sie den zweiten Punkt

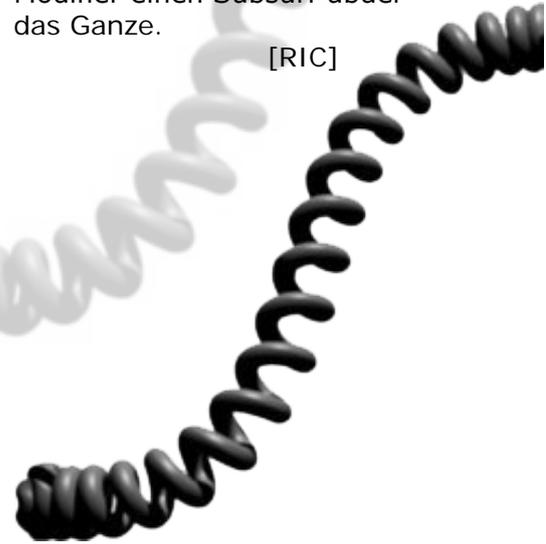
im IPO-Curve-Editor verschieben. Nun sollen die ganzen NURBS Circles real erstellt werden. Dazu wählen Sie den NURBS Circle aus und drücken CTRL + SHIFT + A. Bestätigen Sie das sich öffnende „Make dupli objects real“ mit einem Klick auf dieses. Nun können Sie den Follow-Path-Constraint löschen, da alle Circles ja ausgerichtet und real erstellt sind.



Nun fügen Sie per STRG + J alle Curves zusammen. Wechseln Sie in den Edit Mode und drücken Sie die Taste F um alle Kreise zu verbinden. Löschen Sie nun den Pfad, sowie die RotY-IPO-Curve im IPO-Curve Editor, da sich

sonst die Schnur konstant um die eigene Achse dreht. Konvertieren Sie nun das Ganze mit Alt + C in ein MeshObject. Damit ist Ihre Telefonschnur fertig. Um sie noch etwas schöner aussehen zu lassen, klicken Sie im Editin-Buttons-Menü (F9) auf Set Smooth und legen Sie bei Bedarf unter Modifier einen Subsurf über das Ganze.

[RIC]



Anzeige

Discover the Flow...

This first number is especially dedicated to mastering the Cinema 4D and RealFlow connection.

It takes an in-depth journey through the plug-in, its features, possibilities and limitations. It also includes advanced techniques, tips and everything necessary to accompany the reading: scenes, textures, scripts and models.

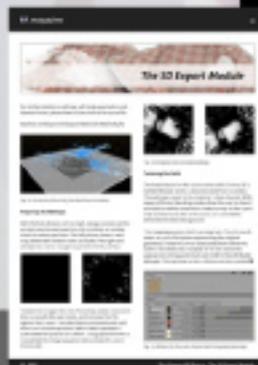
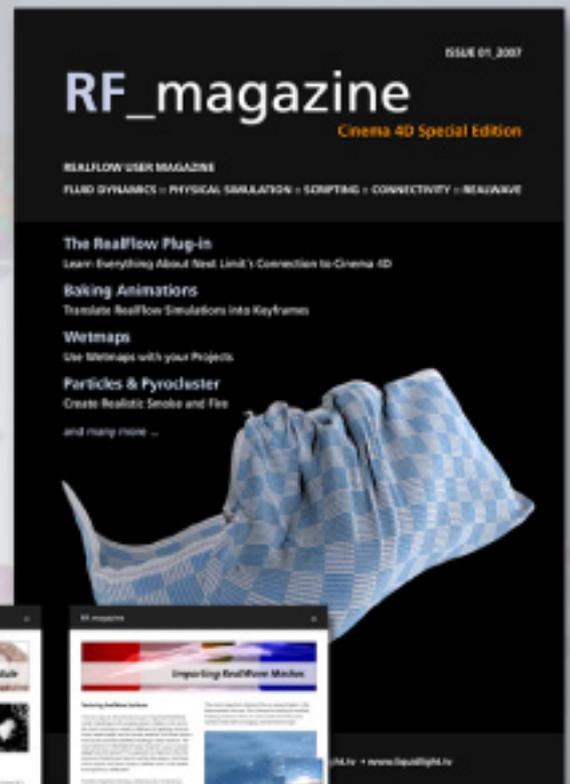
Learn ways to bake dynamics for network rendering, how to connect your particles to Pyrocluster, to import via ThinkingParticles, and how to deal with high a object count, etc... It's packed with information to help your everyday work!

For a full list of contents, please visit

<http://www.rf-magazine.com>

Pssst! Don't miss the next issue:
Scripting with RealFlow - Introduction

Available from 12th November 2007



Certified by Next Limit Technologies

Download-Tipps

Vom Newcomer in der Datenbank direkt in die Active Rendering

Den Anfang macht dieses Man Nancy mit ihrer hervorragenden Petroleumlampe für Bryce (im obp-Format). Der Download ist satte 12,3 MB groß und der Preis für den Download beträgt 25 Bryce-Bottys, aber es lohnt sich.



[Der Downloadlink](#)

Der zweiten Download-Tipp rekrutiert sich aus mehreren Objekten und trägt den treffenden Namen „abgebrannte



Bäume“. Ideal für das „Rettet Mutter Natur“ Plakat! Der Download von Naoo ist 524kb groß und enthält die 6 Baum-Objekte sowohl in einer obp speziell für Bryce als auch einzeln im universellen obj-Format für andere 3D-Programme. Er kostet 23 Bryce-Bottys

[Der Downloadlink](#)

Den Abschluss der Download-Tipps in dieser Ausgabe bildet ein Werbezeppelin im obp-Format für Bryce von Elfmann. Der 7 MB große Download kostet 20 Bottys und sollte in keiner Fluggeräte-Sammlung fehlen.



[Der Downloadlink](#)

[DJB]

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

werbung@activerendering.de

Zielgerichtete
Werbung,
preiswert in
der AR!

Active
Rendering

Downloadtips



Wie man ein verdammt guter Rendercrack wird

Ein kleiner Leitfaden für Neulinge im 3D-Rendern

von Maria Jahn (Yoro)

Ihr kennt das garantiert, man stolpert zufällig irgendwo im Net über ein absolutes Hammerbild, welches ein begnadeter Künstler zustande gebracht hat. Euer erster Gedanke, sobald ihr wieder Luft bekommt:

„Ich brech zusammen, ist das genial! Wie hat er/sie das nur gemacht?“

Darauf folgt mit tödlicher Sicherheit Gedanke Nr. 2:

„Verdammt, so was möchte ich auch können!“

Gefolgt von einem resignierten:

„Das schaffe ich sowieso nie.“

Wenn ihr es jetzt fertigbringt, Gedanken Nr.3 aus eurem Hirn zu verbannen, habt ihr den ersten Schritt auf einem langen Weg getan.

Eine Warnung vorweg: Das hier ist kein Top-Secret-Wissen aus dem allerinnersten Zirkel der Bruderschaft vom heiligen Renderwahn, mit dem man auch als völliger Newbie ein Superbild binnen zehn Minuten fertig hat!! Auch wenn's manche einfach nicht glauben wollen: Ein solches ultimatives Wunderwerkzeug existiert nicht und bis man richtig gut wird, braucht es einiges an Zeit und Engagement.

Erst mal schauen, was es überhaupt alles gibt, dann sich überlegen, was man damit in erster Linie machen möchte...

1. Die Vorarbeit:

Von entscheidender Bedeutung, besonders als völliger Neuling, ist die Wahl des richtigen Handwerkszeugs. Hier entscheidet sich, ob man Spaß an der Sache entwickelt und die erste Durststrecke überlebt, oder ob man schnell wieder restlos gefrustet das Handtuch schmeißt. Ich hab's schon öfters erlebt, dass jemand gemeint hat, ok, der Renderprofi da arbeitet mit dem und dem Proggi, wenn ich gut werden will, brauche ich genau das auch.

Völlig falscher Denkansatz!

Mittlerweile ist die gängige Software durch die Bank in der Lage, jede auf ihre Art ausgezeichnete Ergebnisse zu erzielen. Man muss halt damit umgehen können und genau da liegt der

Hase im Pfeffer. Bevor man sich jetzt blindwütig das erstbeste Programm zulegt, nur weil irgendwer damit super Bilder produziert, ist eine gründliche Phase der Recherche und des Austestens angesagt. Erst mal schauen, was es überhaupt alles gibt, dann sich überlegen, was man damit in erster Linie machen

möchte (Landschaften, Portraits, Modelling etc.). Dann klären, was man ausgeben kann/

will, ob der eigene PC die Anforderungen erfüllt usw. Also ran an die Demo-Versionen, auch Erfahrungsberichte anderer User aus diversen Renderforen sind da Gold wert! Versteift euch nicht auf ein bestimmtes Prog, schaut vielmehr, welches aus der in der in Frage kommenden Preisklasse euch am ‚sympathischsten‘ ist und womit ihr am schnellsten einen ersten Durchblick bekommt. Die Sache soll ja in erster Linie Spaß machen. Es gibt bei dieser ersten Auswahl zunächst kein richtig oder falsch, jedem liegt etwas anderes am besten und man sollte da seine Stärken so gut es geht ausnutzen.

Das komplexeste und teuerste Programm ist nämlich rausgeschmissenes Geld, wenn man bereits am Verständnis der Benutzeroberfläche scheitert.

2. Der erste Start:

Irgendwann hat man sich für ein Programm entschieden, sein Sparschwein geschlachtet und zugeschlagen, jetzt kann's losgehen. Keine Panik, wenn man zuerst kaum etwas schnallt, da gibt es nämlich eine wunderbares Hilfsmittel. Es liegt in Form eines mehr oder weniger voluminösen Ziegelsteins vor, hat nicht selten auch dessen Gewicht und nennt sich – Benutzerhandbuch.

Diese Manuals haben durchaus ihre Daseinsberechtigung und sind nicht dafür gedacht, sie als Türstopper, Wurfgeschöß o.ä. zu verwenden. Tatsache ist, dass man kaum irgendwo eine bessere Erklärung für den allerersten Start bekommt. Auch Anfängertutorials werden i.d.R. mitgeliefert, die einem die ersten Schritte vermitteln. Ich frage mich regelmäßig, warum sich diese Einsteigerhilfe so großer Unbeliebtheit erfreut und von vielen Neulingen dermaßen konsequent ignoriert wird.

Lasst euch von den Ausmaßen nicht abschrecken, es verlangt niemand, dass ihr den Wälzer in einem Rutsch durchhackt!

Zuerst wird darin das Interface erklärt, also wofür die ganzen Knöpfe, Schalter und Schieberegler eigentlich gut sind. Das kann man natürlich auch alles selber ausprobieren, schneller geht's aber mit dieser Hilfe. Man erfährt darin auch so grundlegende Dinge, wie man Objekte importiert, platziert und abspeichert, wie man an die Materialbibliothek rankommt, wo die Himmel zu finden sind usw.

Damit Hand in Hand gehen die Einsteigertutorials, in denen das theoretische Wissen aus dem Manual dann praktisch umgesetzt wird. Zugegeben, die Themen aus diesen Anfängertuts sind oft nicht so interessant und die Lernziele sehen noch sehr nach Anfängerarbeit aus. Aber genau

dort wird die Basis an Grundwissen gelegt, auf das ihr dann aufbauen könnt – und ohne das man über den Anfängerstatus niemals hinauskommen wird.

Es wird auch nicht anders oder einfacher, wenn ihr euch diese Grundlagen von eurer Community erklären lasst. Die können euch nämlich auch nichts anderes erzählen als das, was dazu in den Handbüchern steht. So vielseitig die Möglichkeiten einer 3D-Software auch sind, die Grundfunktionen sind quasi ‚in Stein gemeißelt‘, laufen immer gleich ab und müssen einfach verinnerlicht werden.

3. Vom richtigen Umgang mit Tutorials:

Eine wirklich geniale Hilfe beim Lernen eines neuen Programms sind die diversen Tutorials, die diverse nette Menschen unentgeltlich ins Net gestellt haben. Nach diesen Dingen sollte man gezielt googeln und sich von überall herunterladen, was man kriegen kann. Danach kann man ausprobieren, welche davon einem was bringen und welche nicht; es gibt da ziemliche Unterschiede in Qualität und Brauchbarkeit.

Dabei sollte man zuerst darauf schauen, dass sie dem eigenen Wissensstand auch angepasst sind. Stellt man fest, dass in der Anleitung Wissen vorausgesetzt wird, über das man noch nicht verfügt, ist ein Tutorial noch nichts für euch. Auch wenn einem das behandelte Beispiel noch so gut gefällt, verbeißt euch nicht darin sondern schaut, wo ihr das benötigte Vorwissen dazu herbekommt.

Behaltet bitte im Auge, dass Tutorials für Anfänger, jedenfalls wenn sie gut sind, noch keine Details behandeln. Sie kratzen eher an

der Oberfläche und zielen darauf ab, euch mit einfachen, grundlegenden Abläufen vertraut zu machen. Wenn sie *richtig* gut sind, verzichten sie so weit wie möglich auf Fachausdrücke bzw. erklären dann auch, was damit gemeint ist.

Das Primärziel eines Tutorials ist es, neue Techniken zu vermitteln – und das Gelernte dann auch selbstständig anwenden und umsetzen zu können.

Um das zu erreichen, arbeitet ihr ein Tutorial zuerst einmal Schritt für Schritt nach und haltet euch dabei haargenau an die Anweisungen. Hat alles geklappt? Sehr gut, dann das Ganze nochmal. Jetzt müsste es schon etwas schneller gehen. Danach startet ihr einen weiteren Durchgang, versucht jetzt, dabei so wenig wie möglich in die Anleitung zu schauen. Und so weiter, bis euch die Sache aus den Ohren kommt, ihr dafür aber sämtliche Arbeitsschritte verstanden habt und ihr sie ohne Hilfe reproduzieren könnt. Das klingt etwas nervig – und ist

Eine wirklich geniale Hilfe beim Lernen eines neuen Programms sind die diversen Tutorials...

es oft auch, aber dabei gewinnt man Sicherheit und Übung - und kann dann damit anfangen, das Gelernte nicht nur anzuwenden, sondern auch abzuwandeln und damit herumzuspielen (was wiederum sehr viel Spaß macht).

4. Beliebte Anfängersünden:

- Großer Beliebtheit erfreut sich bei Anfängern das sog. Programm-switchen. Soll heißen, man werkelt mit einem Programm gerade so lange, bis die ersten Schwierigkeiten auftauchen. Dann wird es einem zu mühsam, aber statt dass man sich durch das Problem durchbeißt, schaut man lieber, ob es mit einem anderen Prog nicht einfacher wäre. Gleiches Spiel von vorne, man macht damit herum, bis es auch hier anfängt, etwas komplizierter zu werden ... und so weiter, ein Ende ist erst dann abzusehen, wenn das Geld knapp wird. Das Ergebnis ist, dass solche Leute dann zwar mit einem immensen Softwarefuhrpark aufwarten können, dafür aber von allem nur ein bisschen was und nichts richtig beherrschen.

- Mindestens genauso verkehrt ist es, sich als Renderneuling gleich mehrere Progs auf einmal zu kaufen und sie dann alle gleichzeitig lernen zu wollen. Das haut einfach nicht hin, da überall das Handling unterschiedlich ist und teilweise sogar für dieselben Sachen in unterschiedlichen Programmen entgegen gesetzte Handgriffe nötig sind.

Jedes neues Renderprogramm ist erstmal komplex genug, um einen Anfänger ein paar Wochen lang zu beschäftigen, bis er die allernötigsten Grundlagen intus hat. Man kann's nicht oft genug sagen, daran führt leider kein Weg vorbei, man muß da einfach die Zähne zusammenbeißen und durch. Normalerweise sieht man dann aber recht schnell etwas Land und bekommt Übung, doch nicht so beim parallelen Lernen. Dabei ist man nämlich gezwungen, ständig umzudenken, bringt alles Neue aus den verschiedenen Progs durcheinander und darf im schlimmsten Fall immer wieder überall von vorne anfangen. Überforderung pur, denn auf diese Weise gewinnt man eben nichts von der dringend benötigte Sicherheit, sondern eiert ständig weiter herum und die Anfängerklippen nehmen und nehmen kein Ende. Glaub'ts bitte, kein Mensch hat die Zeit (und die Nerven), gleichzeitig mit Bryce, Vue, Poser, Cinema und sonst noch was anzufangen, da verzettelt man sich total und es dauert ewig, bis man auch nur einigermaßen brauchbare Bilder zustande bekommt. Diese Methode ist wirklich nur etwas für Masochisten, die den Anfängerfrust möglichst

lange und möglichst intensiv auskosten wollen ;-).

Für den Anfang fährt ihr am besten mit *einem* 3d-Prog eurer Wahl und einem Bildbearbeitungsprogramm, damit seid ihr erst mal ausgelastet! Sobald ihr dann mit dem Handling besser vertraut seid, ergibt es sich ganz von alleine, in welche Richtung ihr gehen wollt und welche Software zur Erweiterung dazu benötigt wird.

- Sehr weit verbreitet sind auch die ‚Tutorial-Diven‘, besonders bei den Modellern. Dabei sucht man sich ein Tut nicht nach den Techniken aus, die darin besprochen werden, sondern geht ausschließlich danach, ob einem das Thema gefällt oder nicht.

... genauso verkehrt ist es, sich als Renderneuling gleich mehrere Progs auf einmal zu kaufen...

Frei nach dem Motto: ‚Das Flugzeug, was da gebaut werden soll, finde ich potthässlich, so was interessiert mich eh nicht, also mache ich es gar nicht erst.‘ Selber Schuld, denn unglücklicherweise werden vielleicht in genau diesem Tut ein paar Techniken besprochen, die man auch für andere Sachen dringend benötigt.

Merke: Solchen wählerischen Luxus kann man sich leisten, wenn man schon viel weiter fortgeschritten ist, alle Grundlagen beherrscht und gezielt ein Tutorial zu einem speziellen Thema sucht. Doch bis man soweit ist, nimmt man besser auch mal ein langweiliges **hier ein Thema eurer Wahl einfügen, das euch absolut nicht interessiert** in Kauf und arbeitet es durch, wenn einem dafür das Spline-Modelling etc. verständlich nahegebracht wird.

5. Wie man's richtig (oder wenigstens nicht falsch) macht:

- Was man allerdings unbedingt wenigstens ein bisschen lernen sollte (falls man da Defizite hat), ist Englisch. Um diese Sprache führt in der Welt des 3D kein Weg vorbei, denn viele Programme sind auf Deutsch nicht erhältlich. Englisch ist die Sprache der internationalen Foren und Shops und auch die meisten Tutorials werden auf Englisch verfasst.

Darüber hinaus muss man sich sowieso in die ganze Render-Terminologie einarbeiten, in der sehr viele Begriffe auf Deutsch nicht existieren - oder kein Mensch weiß, was damit gemeint ist. Außerdem macht es einfach Spaß, wenn man sich auch in internationalen Communities beteiligen und mitreden kann.

Man braucht nicht perfekt zu sein, es interessiert in der weltweiten Rendergemeinde niemanden, wenn man einen englischen Beitrag verfasst, bei dem die Grammatik nicht stimmt. Solange halbwegs verständlich ist, was man meint, ist

das kein Problem. Und genügend Kenntnisse, um ein Tutorial zu verstehen etc. hat man sich eigentlich sehr schnell angeeignet.

- Um auf dem Gebiet der 3D-Bildererstellung voranzukommen, solltet ihr ein gesundes Maß an Experimentierfreudigkeit mitbringen, denn vieles funktioniert hier ‚learning by doing‘. Man merkt sehr schnell, dass zwischen dem bloßen Lesen eines Tutorials und dessen praktischer Umsetzung oft ein großer Unterschied besteht. Da ist man dann gerne mal mit Schwierigkeiten konfrontiert, die im Text nicht erwähnt werden. Das ist normal, und in solchen Fällen ist die Community eines Renderforums eine unschätzbare Hilfe. Hier bekommt man die Unterstützung, die über das Handbuchwissen hinausgeht, denn hier kann man von der jahrelangen Erfahrung anderer User profitieren, die einem in den meisten Fällen auch gerne weiterhelfen. Also scheut euch nicht zu fragen, wenn ihr irgendwo nicht weiterkommt!
Auch ‚try & error‘ wird euer ständiger Begleiter sein, selbst als Profi muss man immer wieder hin- und herprobieren, bis eine Sache so aussieht, wie man sich das vorstellt.

- Ein weiterer wichtiger Punkt ist das Analysieren und Hinterfragen. Nicht nur das ‚Wie‘, auch das ‚Warum‘ spielt eine große Rolle, um ein Programm zu verstehen. Fragt z.B. nicht nur, wie jetzt jemand die Textur so toll auf ein Objekt bekommen hat, fragt auch, warum gerade der und der Mappingmodus verwendet wurde, was der Unterschied zu den anderen Modi ist und wann man welchen anwendet. Sobald man einen Zusammenhang nämlich verstanden hat und weiß, warum etwas so ist und nicht anders, vergisst man ihn nicht mehr so schnell und kann dann auch selbständig damit arbeiten.

Für solche Analysen sind fertige Szenen anderer User optimal. Meistens liegen ein paar solcher Beispieldateien einem Programm bei, man bekommt aber auch welche im Net, wenn man ein bisschen sucht.

Habt ihr eine solche Szene geladen, fangt an, sie auseinander zu nehmen und soviel wie möglich zu testen. Das Licht ist besonders schön? Dann gleich mal gucken, welche Einstellungen die Beleuchtungskörper haben und wie sie positioniert sind. Dann probieren, wie sich diverse Änderungen daran auf die Szene auswirken. Was passiert, wenn man die Bump von der Mauer da heruntersetzt? Warum wurde hier das ambiente Licht ausgeschaltet und wie schaut’s aus, wenn man es mit dazu nimmt? Und so weiter, da gibt’s unzählige Möglichkeiten.

Hat man sich für die Modellingschiene entschie-

den, empfiehlt es sich, ein komplexes Fremdojekt mal in seine Einzelteile zu zerlegen um zu sehen, welche Techniken da angewandt wurden – und wie und aus welchen Komponenten es überhaupt zusammengesetzt worden ist.

- Wie bei den meisten anderen Dingen auch ist Praxis und regelmäßiges Üben schon die halbe Miete. Einmal das gezielte Arbeiten nach Lehrbuch/Tutorial, aber wenn ihr dazu grade keine Lust habt, habt bloß keine Hemmungen, auch mal ausgiebig und nach Herzenslust aus- und herumzuprobieren, was euer Programm überhaupt so alles kann. Das macht Spaß, außerdem entdeckt man dabei jede Menge interessante Dinge – und lernt auch dazu.

- Mit der wichtigste Punkt bei der ganzen Sache ist die Geduld, und dass ihr nicht zuviel auf einmal wollt! Von 0 auf 100 in zwei Wochen funktioniert bei der Renderei nicht, auch nach zwei Monaten ist man noch Welten davon entfernt, mit der Oberliga konkurrieren zu können.

Der Weg zum absoluten Spitzenbild ist lang und mühsam, jeder Profi wird euch von seiner anfänglichen ‚Staubschluckphase‘ berichten können. Wie lange diese andauert, ist bei jedem verschieden.

Talent und Vorkenntnisse spielen natürlich eine große Rolle, genauso wichtig sind aber auch Durchhaltevermögen, Zeit, Ehrgeiz und nicht zuletzt auch das Geld, das man investiert.

... wichtig sind aber auch Durchhaltevermögen, Zeit, Ehrgeiz und nicht zuletzt auch das Geld...

Sehr hilfreich sind i.d.R. nämlich auch die diversen Trainingsmaterialien. Die Auswahl reicht von Videos, Workshops und Sekundärliteratur bis hin zu Kursen an der Volkshochschule - was allesamt nicht ganz billig ist. Auch da muss

man erstmal für sich selbst herausfinden, mit welcher Methode man am besten lernen – und was man sich leisten kann. Bei Lehrbüchern ist noch besondere Aufmerksamkeit angesagt, dass man auch etwas wirklich nützliches erwischt, und nicht etwa nur eine schlechte Nacherzählung des Handbuchs (das erlebt man sehr oft).

6. Für die glücklichen Lottogewinner oder Thyssen-Erben unter euch:

Was denn, ihr wisst wirklich nicht mehr, wohin mit eurer Kohle? Kein Problem, euch kann geholfen werden:

- Rüstet euren PC auf, denn fürs Rendern kann man weder zu viele Kerne, noch einen zu schnellen Prozessor, noch genügend Arbeitsspeicher haben. Was rede ich, kauft euch am besten gleich einen neuen!

- Der Übersichtlichkeit zuliebe solltet ihr euren Schreibtisch mit vier Monitoren bestücken, für jede Ansicht einen.
- Legt euch eine externe Festplatte zu, auf der ihr eure Bibliotheken und Projektdateien sichern könnt.
- Kauft euch eine Digitalkamera, denn selbstgeschossene Fototexturen sehen toll aus.
- Besorgt euch einen Stapel Kunstschwarten über Farbenlehre, perspektivische Gestaltung, künstlerische Anatomie, Bildkomposition usw.
- Macht regelmäßig in den einschlägigen 3D-Stores eine größere Shoppingtour und kauft euch alle Objekte, die ihr irgendwann vielleicht mal gebrauchen könnt.
- Abonniert mindestens 3 Grafikzeitschriften.
- Gönnst euch ein paar gute Filter für euer Bildbearbeitungsprogramm, so etwa ab 30 Euro aufwärts (Ende nach oben offen) bekommt man die wirklich schönen Sachen.
- Holt euch ein paar Zulieferprogramme wie Baum-, Terrain- und Sonst-was-Generator.
- Seht zu, dass ihr sämtliche verfügbaren Plugins für euer Programm euer Eigen nennt, und dass diese auch immer auf dem neuesten Stand sind.
- Unübertroffen sind Standalone-Renderer wie Brazil oder auch Maxwell. Für die etwa 1000 \$ bleiben da echt keine Wünsche mehr offen!
- (beliebig erweiterbar).

Diese ganze Liste ist nicht so ernst zu nehmen

– obwohl, ein bisschen was Wahres ist schon dran.

Sagte ich eigentlich schon, dass die ganze Renderei ein verdammt teures Hobby ist, das, wenn man nicht aufpasst, ein Vermögen verschlingen kann???

Anfangen tut es ganz harmlos, aber wenn es einen packt, gibt es kein Halten mehr. Da will man mehr ... und mehr ... und dies noch ... und das Texturenpack da ist doch auch nicht sooo teuer. Was macht's schon aus, wenn es für den Rest des Monats nur noch Pellkartoffeln mit Quark gibt, da gewöhnt man sich dran ;). Also passt da höllisch auf!!!

Solltet ihr jedoch aus oben aufgeführter Liste den einen oder anderen Posten mit ‚hab ich schon‘ beantworten können, ist es höchstwahrscheinlich eh zu spät und ihr mit dem Rendervirus längst infiziert.

7. Das obligatorische Schlusswort:

Rendern ist zwar ein teures, aber unbestreitbar auch ein tolles Hobby! Wenn man erst die Anfängerphase überstanden hat und die Bilder dann auch so werden, wie man sich das vorstellt, ist das jedes Mal ein wunderbares Erfolgserlebnis. Die hat man eigentlich am laufenden Band, weil man ständig dazulernt, besser wird und immer wieder Neues entdeckt.

Darüber hinaus gibt es jede Menge nette Leute, mit denen man sich online austauschen kann.

In diesem Sinne, herzlich Willkommen allen Newbies in der wunderbaren Welt des 3D! Nahezu endlose Möglichkeiten warten nur darauf, von euch entdeckt zu werden. Viel Spaß und Spannung auf eurem Weg, ich bin sicher, ihr werdet beides haben.

Always happy rendering!

Anzeige



Download des Monats

Free-Stuff für Vue von DigitalDream

Erneut kommt ein DLDM von DigitalDream und man kann es Usern gar nicht hoch genug anrechnen, wenn Sie die Modelle aus Ihren Szenen kostenlos zur Verfügung stellen!

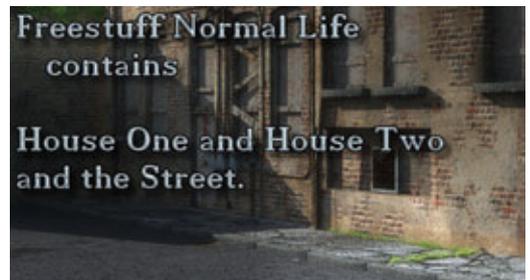
Diese Mal handelt es sich um zwei Häuser und eine Straße die Verwendung in seinem Bild Normal Life gefunden haben, mehr will ich an dieser Stelle gar nicht dazu sagen, seht einfach selbst!

Der Download ist ganze 62 MB groß.

Die Dateien sind im Vue Format und man benötigt Vue 6.

[Der Download](#)

[DJB]



Download des Monats



Ihr kennt einen Download der DLDM werden sollte? Ihr habt noch unzählige selbst erstellte Modelle und Texturen auf der Platte liegen, die Ihre gerne anderen zur Verfügung stellen möchtet? Kein Problem, Active Rendering macht's möglich. Wir suchen ständig Content für den Bonus-Download einer Ausgabe oder auch bereits vorhandene Downloads, die es Wert sind, den Titel DLDM zu tragen. Meldet euch einfach unter info@activerendering.de und verbreitet eure Arbeit zusammen mit der Active Rendering.

Evermotion Modelle

Eine Review-Serie von Sascha Hupe - Teil 7: Vol. 44-48

Auf zum Finale. Der sechste Teil unserer Review-Serie zu den Archmodel-CDs von Evermotion befasst sich mit den CDs Vol. 44 bis 48 und soll vorerst der letzte in dieser Serie sein. Nähere allgemeine Infos entnehmt dem Info-Kasten Evermotion-Modelle auf dieser Seite.

Archmodels Vol. 44

Im Laden. Die 44 widmet sich einem speziellen Bereich: Der Ladenausstattung. 70 Modelle von Regalen, Truhen und Verkaufsständen sind enthalten. Alle natürlich prall gefüllt mit den verschiedensten virtuellen Produkten. Die Modelle liegen als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format, als *.dxf und erstmals auch als *.fbx und als *.mxs für Maxwell vor. Ferner sind native 3D-Studio MAX Dateien (*.max) der Modelle, vorbereitet für insgesamt 4 unterschiedliche Renderengines (Scanline, V-Ray, Mental Ray und Maxwell) vorhanden. Die MAX-Modelle sind dabei jeweils



„renderfertig“ mit Texturen und Shadern versehen. Rund 199 MB Texturmaps

in hohen Auflösungen bis zu 3500x1500 Pixel sind enthalten. Hervorzuheben ist, dass für die Label der fiktiven Produkte eigene Maps existieren, so kann man leicht die Füllung des Regals durch das eigene Produkt (oder das zu visualisierende...) austauschen. Mit Teil 44 wird ein neuer, noch höherer Standard in der Archmodels-Reihe eingeläutet. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als TIFF 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. 45

Moderne Möbel
100 stylische Möbel, Stühle, Tische
Sessel enthält die Nr. 45. Die Modelle liegen als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format, als *.dxf und auch als *.fbx. Ferner sind native 3D-Studio MAX Dateien (*.max) der Modelle, vorbereitet für insgesamt 4 unterschiedliche Renderengines (Scanline, V-Ray, Mental Ray und



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



Maxwell) vorhanden. Die MAX-Modelle sind dabei jeweils „renderfertig“ mit Texturen und Shadern versehen. Rund 108 MB Texturmaps in hohen Auflösungen bis zu 4000x4000 Pixel sind enthalten. Für einen besseren Überblick enthält die CD auch noch alle Objekte gerendert als TIFF 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. 46

Badausstattung. 70 Modelle für die kleinen Details, die ein Bad-Szene realistisch wirken lassen. Handtücher auf der Stange, Waagen, Beauty-Produkte im Regal, all das und noch mehr ist enthalten. Die Modelle liegen als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format, als *.dxf und auch als *.fbx und als *.mxs für Maxwell vor. Ferner sind native 3D-Studio MAX Dateien (*.max) der Modelle, vorbereitet für insgesamt 4 unterschiedliche Renderengines (Scanline, V-Ray, Mental Ray und Maxwell) vorhanden. Die MAX-Modelle sind dabei jeweils „renderfertig“ mit Texturen



und Shadern versehen. Rund 51 MB Texturmaps in hohen Auflösungen bis zu 2048x2048 Pixel sind enthalten. 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. 47

Spiel mit! 65 Modelle der verschiedensten Spielgeräte für Casino- und Kneipenausstattung. Die Modelle liegen als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format, als *.dxf und auch als *.fbx und als *.mxs für Maxwell vor. Ferner sind native 3D-Studio MAX Dateien (*.max) der Modelle, vorbereitet für insgesamt 4 unterschiedliche Renderengines (Scanline, V-Ray, Mental Ray und Maxwell) vorhanden. Die MAX-Modelle sind dabei jeweils „renderfertig“ mit Texturen und Shadern versehen. Rund 178 MB Texturmaps in hohen Auflösungen bis zu 2000x3313 Pixel und sogar 18 HDR-Images 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. 48

Boote. 33 detailreich gestaltete kleine Yachten und Boote sind der Inhalt von Teil 48. Die Modelle liegen als Wavefront-Dateien (*.obj) sowie im *.3ds-Format, als *.dxf und auch als *.fbx und als *.mxs für Maxwell vor. Ferner sind native 3D-Studio MAX Dateien (*.max) der Modelle, vorbereitet für insgesamt 4 unterschiedliche Renderengines (Scanline, V-Ray, Mental Ray und Maxwell) vorhanden. Die MAX-Modelle sind dabei jeweils „renderfertig“ mit Texturen und Shadern versehen. Rund 11 MB Texturmaps in hohen Auflösungen bis zu 2000x2000 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. Die CD kostet 99,00 EUR zzgl. Versandkosten. Wie ihr beim Kauf mehrerer CDs sparen könnt, entnehmt dem Info-Kasten.

Fazit:

Wow, nachdem ich nun tausende unterschiedliche Modelle aus den 48 Teilen der Archmodels-Reihe angesehen habe, muss ich sagen, dass ich beeindruckt bin. Die Modelle sind durchweg hochwertig und mit den unterschiedlichen Themenbereichen findet man für so ziemlich jede Visualisierungssituation das passende Accessoire. Insbesondere die späteren Teile, in denen den Modellen auch Textur-Maps beiliegen, lassen keinen Wunsch mehr offen. Das Preis-/Leistungsverhältnis ist

gut, teilweise weit unter einem Euro pro Modell kann sich sehen lassen. Guten Gewissens kann ich jeden Teil empfehlen und das Gesamtpaket bekommt daher auch eine Empfehlung der Redaktion, volle Punktzahl, gut gemacht Evermotion, weiter so!



Als Nachtrag sei noch erwähnt, dass inzwischen auch Teil 49 erschienen ist ([Klick](#)). Das Erscheinungsdatum lag allerdings nach der Fertigstellung dieses Reviews, so dass wir den Teil nicht mehr berücksichtigen konnten. Wenn wieder einige weitere Titel der Reihe erschienen sind, werden wir aber sicher einen ergänzenden Artikel veröffentlichen!



[DJB]



	<p>Evermotion Archmodel www.evermotion.org</p> <p>Kategorie: 3D-Modelle Preis (ca.): 99,00 EUR je Teil Gesamtwertung: 10/10</p>
--	--



R e v i e w

esha's UV-Mapping Tutorial

Ein Tutorial von Sabine Hajostek

Hinweis: Dieses Tutorial wurde für UV-Mapper Professional erstellt. Die kostenlose Classic-Version unterstützt möglicherweise nicht alle Funktionen.

Grundlagen

UV-Mapping ist ein wichtiger Schritt im Erstellen eines 3D-Objektes.

Es ist den meisten 3D-Anwendern bewusst, dass ein Objekt 3 Hauptkoordinaten hat, nämlich x, y und z für Breite, Höhe und Tiefe. Dazu kommen aber auch noch die Texturkoordinaten u und v (daher der Begriff UV-Mapping). All diese Informationen werden im Dateiformat .obj mitgespeichert, daher ist es das gebräuchlichste und universellste Dateiformat im 3D-Bereich.

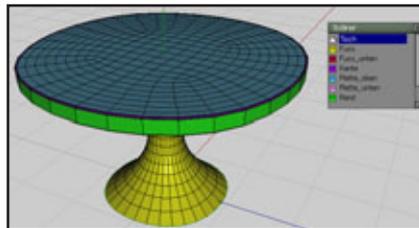
Was sind das nun für Texturkoordinaten? Eine Textur ist bekanntlich eine zweidimensionale Bilddatei, die von einer 3D-Software auf das dreidimensionale Objekt aufgetragen wird. Die Texturkoordinaten geben dem 3D-Programm Auskunft darüber, wie die Textur auf das Objekt passt. Sie bestimmen z.B. dass das 15. Pixel in der 3. Zeile der Bilddatei (UV-Koordinaten) an der Stelle 23|195|47 (XYZ-Koordinaten) des Objekts angezeigt werden soll.

Ein Vergleich: Stellt euch vor, ihr schält eine Orange mit einem dunklen Fleck und legt die Schalenstücke auf einem Blatt Papier auf. Der Fleck befindet sich jetzt nicht mehr auf der dreidimensionalen Rundung der Orange, sondern liegt flach auf dem Papier. Es gibt natürlich mehrere Methoden, eine Orange zu schälen, die Fläche der Schale ist jedoch immer gleich, nur

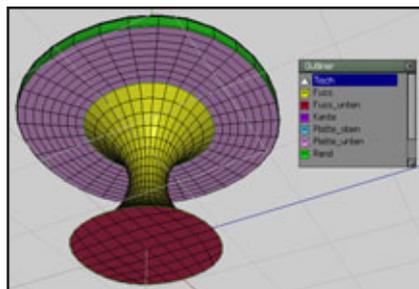
die Anzahl der Schalenstücke und deren Anordnung auf dem Papier sind unterschiedlich. Ebenso gibt es beim UV-Mapping verschiedene Methoden, letztendlich muss jedoch die gesamte Oberfläche des Objekts „abgeschält“ und aufgelegt werden. Ein Mapping-Programm wie der UVMapper merkt sich dabei, wie die abgeschälten Stücke auf das Objekt passen, so dass nachher alles an der richtigen Stelle angezeigt wird. Ziel der ganzen Sache ist, die Verzerrung der Textur so gering wie möglich zu halten. (Ein großes Stück Orangenschale liegt nicht flach auf dem Papier, sondern wölbt sich; das entspricht der Verzerrung der Textur.) Der Vorgang des UV-Mappings wird im Folgenden in einzelnen Schritten erklärt.

Vorbereitung des Objekts

Ich habe einen kleinen, ganz einfachen Tisch in Wings gebastelt und in einzelne Materialzonen unterteilt. Hier die Ansicht von oben: ...



und hier von unten:



Die Liste daneben zeigt die Materialzonen. Bei der Einteilung in Materialzonen sollte man sich

Tipp: Das in diesem Tutorial verwendete Tischmodell befindet sich im Bonus-Download zu dieser Ausgabe!

schon im Voraus Gedanken machen, wie es für das Mapping wohl praktisch sein wird. Je näher eine Fläche einem geometrischen Grundobjekt (Kugel, Zylinder, Würfel, Fläche) kommt, desto einfacher ist später das Mapping. Außerdem sollte man Teile, die später unterschiedliche Texturen bekommen sollen, in getrennten Materialzonen unterbringen. Daher habe ich die Tischfläche in oben und unten geteilt; die kleine runde Zierleiste an der Tischkante und der Rand der Platte haben auch eigene Matzonen. Der Tischfuß ist geteilt in Fuß und Unterseite.

(Sollte sich beim Mappen herausstellen, dass so viele Materialzonen gar nicht nötig waren, kann man sie immer noch zusammenfassen.)

UV-Mapper: Die Arbeitsfläche

Öffnet den UVMapper, klickt auf "File - Open Model" und importiert den Tisch. Das Programm zeigt normalerweise die UV-Map in der linken Bildschirmhälfte an und das Objekt in der rechten. Das sieht dann so aus:



Mit dem kleinen Menü rechts unten kann man die Aufteilung der Fenster ändern. Die zweigeteilte Ansicht ist in der linken Spalte das 2. Symbol von oben.

Nun zu den Tools in der Werkzeugleiste (Beschreibung von links nach rechts):



- Pfeil: Drehen des Objektes in der 3D-Ansicht (rechtes Fenster)
 - Hand: Verschieben der Ansicht in beiden Fenstern (Kürzel: Leertaste gedrückt halten)
 - Lupe: Vergrößern/Verkleinern in beiden Fenstern (Kürzel: Scrollrad der Maus)
 - Rechteck: Auswahlmodus
 - Lasso: Auswahlmodus für unregelmäßige Formen
 - Select by facet: Polygone auswählen
 - Select by vertex: Vertexpunkte auswählen
 - Select by edge: Außenkanten auswählen
 - Include backfaces: Wenn diese Schaltfläche gedrückt ist, werden auch verdeckte Polygone ausgewählt (z.B. auf der Rückseite). Wenn sie deaktiviert ist, werden nur die Polygone gewählt, die man in der aktuellen Ansicht sieht.
- Nun folgen die Symbole für die verschiedenen Mapping-Arten: (werden später erklärt)
- Planar mapping
 - Box mapping
 - Cylindrical mapping
 - Spherical mapping
 - Polar mapping
 - Interactive mapping

Planar Mapping

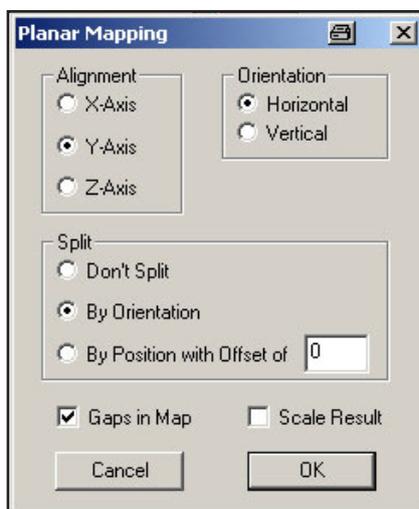
Die linke Seite ist noch leer, weil der Tisch noch keine UV-Map hat. Ihr könnt jetzt Stück für Stück die Map erstellen. Dazu müsst ihr zuerst das "Select by facet"-Werkzeug wählen. Dann müsst ihr etwas auswählen, was gemappt werden soll: Klickt im Menü auf "Select - Select by - Material". Daraufhin erscheint eine Liste mit allen Materialzonen des Objektes. (Man kann auch nach Gruppen auswählen, aber mein Tisch



hat keine Gruppen.) Wählt nun eine Zone aus. Die Ober- und Unterseite der

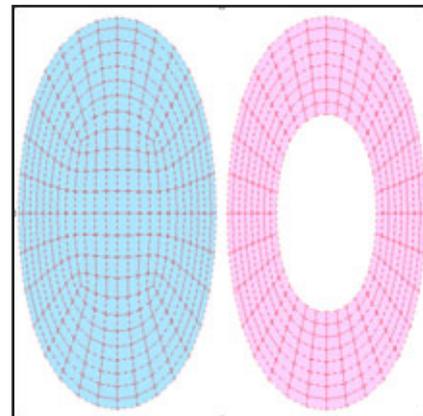
Tischplatte bekommen ein ähnliches Mapping, also kann man sie zusammen mappen (mit gedrückter Shift-Taste auswählen).

Im rechten Fenster scheint das Objekt jetzt verschwunden zu sein. UVMapper blendet die nicht gewählten Polygone aus, und die Tischflächen sind in der Seitenansicht kaum sichtbar. Klickt auf das Pfeil-Tool (Rotate) und dreht die Ansicht im rechten Fenster. Jetzt wählt einen Mapping-Modus. Da die Tischflächen flach sind, bietet sich planares Mapping an. Klickt auf "Map - Planar" im Menü oder auf das Icon in der Werkzeugleiste. Nun öffnet sich ein Dialog.

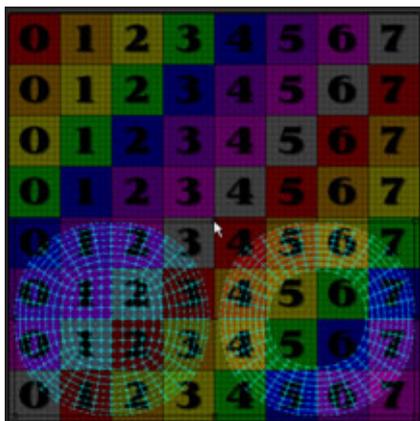


Alignment bedeutet die Ausrichtung, die Achse, an der entlang gemappt werden soll. Die Tischfläche liegt waagrecht, also ist es die Y-Achse. Die Orientation (Lage des Objekts) ist waagrecht (horizontal). Split by orientation trennt Ober- und Unterseite; Gaps in Map bedeutet, dass die beiden UV-Maps nicht dicht an dicht stehen werden, sondern einen kleinen Zwischenraum haben. Scale Result verkleinert die

Map, das bleibt deaktiviert. Ein Klick auf OK, und es wird gemappt. UVMapper macht dabei praktisch ein Foto der Platte von oben und von unten (weil "Split" aktiviert war). Das Ergebnis:



Das ist noch nicht sehr aussagekräftig. Um zu sehen, wie die Textur später auf dem Objekt aussehen wird, kann man eine Textur zum Testen einschalten: "Texture - Checker" - hier kann man verschiedene Varianten wählen. Ich persönlich bevorzuge die Textur "Color", weil die Zahlen dabei hat, und da sieht man dann gleich, wenn einmal ein Teil kopfsteht. Wenn man die Tischfläche im 3D-Fenster von oben betrachtet, sieht man, dass die Textur verzerrt ist. Das ist kein Wunder, denn die runden Flächen werden in der Map ja auch oval dargestellt. Also müsst ihr die Map stauchen, bis die beiden Kreise rund aussehen. Die Map im linken Fenster ist vermutlich noch ausgewählt (das Gitter leuchtet hellblau). Wenn nicht, die beiden Teile der Tischplatte bitte wieder über "Select - Material" wählen. Sucht den Anfasser, packt ihn mit der Maus und zieht nach unten. Die Karos der Textur sind eine ganz gute Hilfe, wenn das Augenmaß nicht so perfekt ist ;) Am Ende soll es in etwa so aussehen, wie die Abbildung auf der folgenden Seite



Im 3D-Fenster rechts sehen die Karos jetzt auch schön quadratisch aus. :)

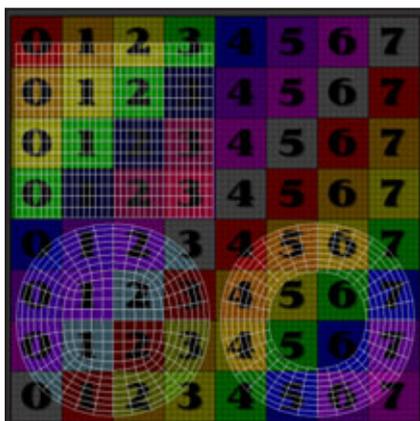
Cylindrical Mapping

Jetzt kommt der Fuß dran. Der wird am besten zylindrisch gemappt, so als würde man ihn hinten aufschneiden und ausrollen.

Wählt den Fuß wieder so aus wie vorhin die Tischplatte, dann klickt auf Cylindrical Mapping. Es erscheint wieder ein Dialog.

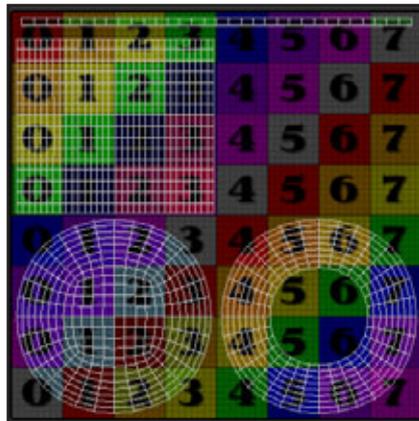
Als Achse wählt wieder Y, die anderen Optionen brauchen wir hier nicht. Mit der Seam Rotation könnte man den "Schnitt" an eine andere Stelle drehen. Das ist hier nicht notwendig, aber bei Kleiderärmeln ist das manchmal praktisch.

Die erstellte Map legt sich vermutlich über die gesamte Fläche, aber das macht nichts, ihr könnt sie ja verkleinern und verschieben (wieder mit den Anfassern, so wie vorhin). Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Dasselbe machen wir jetzt auch mit dem Rand der Tischplatte, der muss dann ziemlich stark gestaucht werden, weil er ja in Wirklichkeit nur ganz schmal ist.

Oben am Rand hat er noch Platz. Die Map sieht jetzt also so aus:



Hinweis: Was über diese vorgegebene Fläche hinausgeht, ist außerhalb der Texture Map. Die zugewiesene Textur wird für solche Teile einfach wiederholt (gekachelt). In den meisten Fällen ist das als Endergebnis nicht wirklich brauchbar. Es spricht aber überhaupt nichts dagegen, während des Arbeitens einzelne Teile außerhalb der Map abzulegen, damit sie nicht im Weg sind. Nur am Ende sollte sich alles innerhalb der vorgegebenen Grenzen befinden.

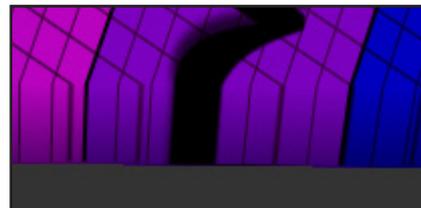
Die Funktion „Spread“

Nehmen wir uns nun die gewölbte Zierkante vor. Wählt die Kante aus und mappt sie planar wie anfangs die Tischfläche, hier allerdings sollte im Dialog die Option "Don't split" aktiviert sein. Es wird ein Ring gemappt. Den werden wir jetzt weiter bearbeiten. Schiebt ihn irgendwo nach außen auf die graue Fläche, damit ihr nicht aus Versehen die fertig gemappten Teile mitbearbeitet.

Die Zierkante ist eigentlich eine Art Ring, nach oben gewölbt. Beim planaren

Mapping hat UVMapper die Map von oben erstellt, d.h. die Seitenteile sind in der Draufsicht aufgenommen und daher verzerrt.

Da die Kante so schmal ist, fällt das in diesem Fall nicht ins Gewicht, doch eine extreme Vergrößerung der Map zeigt in der Nahansicht das Problem:



Bei größeren Objekten kann das sehr störend sein. Um das Problem zu beheben, verwendet man "Spreading". Dabei werden die Außenkanten des Teils nach außen gezogen, gewissermaßen besser flach ausgerollt, so dass die Textur gleichmäßiger aufgetragen wird.

Schaltet in den Auswahlmodus und dann auf "Select by edge".

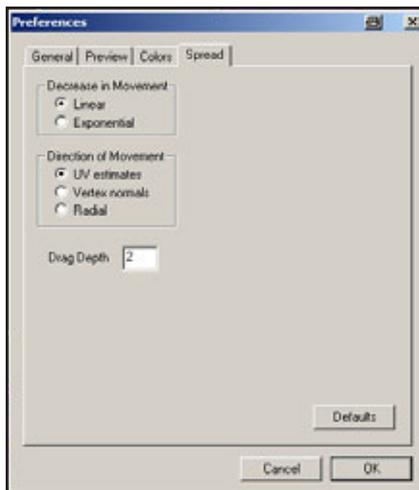


Zieht einen Auswahlrahmen um den gesamten gemappten Ring. (Deshalb haben wir ihn vorhin nach außen verschoben, damit wir die anderen Teile nicht mit auswählen.)

Die Punkte der Außenkanten werden blau markiert. Die Punkte der anderen Teile, die an die Zierkante anschließen, werden grün dargestellt; die grünen Punkte werden aber nicht bearbeitet, die dienen nur der Orientierung.

Geht nun im Menü auf "Edit - Preferences" und dort zur Karteikarte "Spread". Wie das aussieht zeigt die Abbildung auf der nächsten Seite.

Hier stellen wir die Drag Depth ein: Dieser Wert bestimmt, wie viele Punkte, von der Kante weg gezählt, nach außen



gezogen werden. Was man hier einstellt, hängt stark von der Gesamtbreite des Objektes ab. Unsere Zierleiste hat in der Breite ohnehin nur 6 Punkte, also reichen als Drag Depth 2 Punkte aus (2 von innen, 2 von außen; die beiden mittleren bleiben unberührt). Bei komplexeren Objekten wie etwa Kleidern würde man einen deutlich höheren Wert einstellen.

Klickt auf OK. Drückt auf der Tastatur das Minuszeichen im Ziffernblock, ungefähr 5mal. Bei jedem Mal Drücken breitet sich die Map ein Stück weiter aus. Wenn es doch zu weit ist, kann man es mit der Plus-taste im Ziffernblock wieder schrittweise zurücknehmen.

Bei komplexeren Objekten muss man natürlich viel öfter drücken, bis man mit dem Ergebnis zufrieden ist.

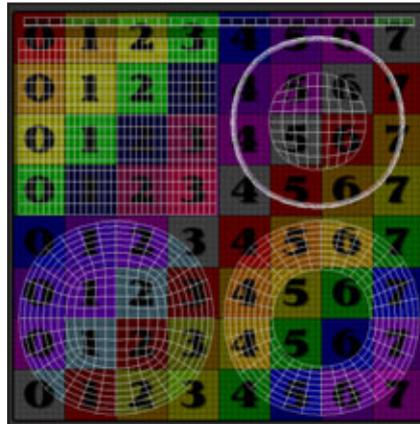
Klickt nun wieder auf das Select by facet-Werkzeug, wählt den Ring aus (Rahmen drum herum ziehen), verkleinert ihn und schiebt ihn zurück auf die Map an eine freie Stelle.

Letzte Schritte

Jetzt fehlt nur mehr der Boden des Tischfußes. Wählt ihn aus, mappt ihn planar, verkleinert ihn und setzt ihn in die Mitte des Ringes.

Die einzelnen Teile könnt ihr selbstverständlich immer wieder auswählen, skalieren, verschieben, neu mappen usw. Es ist egal, welcher Teil an

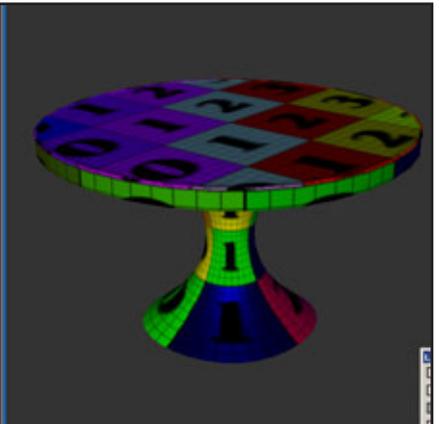
welcher Stelle der Map sitzt, allerdings ist es vernünftig, den Platz so gut wie möglich auszunutzen. Hier das fertig gemappte Objekt:



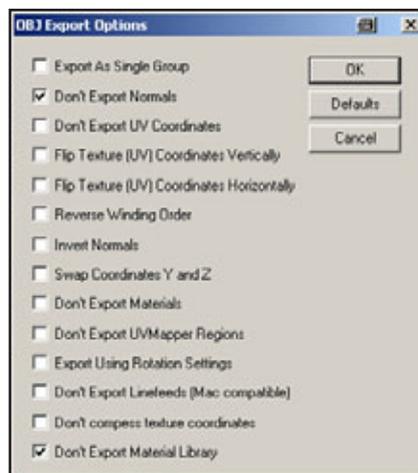
Weitere Tipps

Auswahl:

Beim Auswählen von Polygonen oder Punkten mit den entsprechenden Werkzeugen



Klickt jetzt auf „File - Save Model“.



Im Dialog könnt ihr noch alles mögliche einstellen; ich persönlich schalte immer die Normale und die mtl-Datei aus, weil Poser die ohnehin nicht braucht, und ohne die Normale wird die Datei ein gutes Stück kleiner.

Damit ist jetzt die Mapping-Information gespeichert.

Nun müsst ihr nur mehr das Template speichern: „File - Save Template“. Was ihr hier einstellt, ist reine Geschmackssache. Es empfiehlt sich nur, das Template gleich in der Größe zu exportieren, in der man die Textur erstellen will. Beim Skalieren in einem Bildbearbeitungsprogramm werden die zarten Linien sonst nämlich so unscharf, dass man nicht mehr viel erkennen kann.

kann man mit gedrückter Shift-Taste Teile hinzufügen und mit gedrückter Alt-Taste Teile wieder abwählen.

Drehen:

Ausgewählte Teile kann man mit „Select - Rotate“ drehen und spiegeln. Das betrifft nur die Map, die Geometrie des Objekts bleibt dabei unverändert.

Materialien und Gruppen:

Man kann neue Materialien und Gruppen erstellen bzw. eine Auswahl einem schon bestehenden Material/einer Gruppe zuweisen: Polygone auswählen - „Tools - Assign to - Material / Group“. Eingabe eines neuen Namens erstellt neu. Es gibt noch zahlreiche weitere Funktionen, aber die würden den Rahmen dieses Tutorials hier sprengen. Ihr habt nun einen grundlegenden Überblick über die Funktionsweise des UVMappers bekommen, alles Weitere könnt ihr mit ein bisschen Mut zum Experimentieren selbst herausfinden.

Noch ein Wort zur Vorsicht: UVMapper fragt beim Beenden nicht nach, ob ihr ein geändertes Objekt speichern wollt, er macht einfach zu. Also immer mitdenken und fleißig speichern, auch zwischendurch ;)

Fröhliches Mappen wünscht
esha - 3d@transgrafica.com

[ESH]



Zeitlich begrenzte Aktion!
Noch im November zuschlagen!

Webpace? Unlimited
Traffic? Unlimited
Email? Unlimited
MySql? Unlimited
FTP? Unlimited
PHP4? Ja
PHP5? Ja

Auch Active Rendering
hostet hier!

Alle Infos und der Spitzenpreis
auf www.framecom.net

Hamburg-Flat



Nicht nur für Hamburger!

www.framecom.net

3DPOWERSTORE



99,00 Euro je DVD

5er Bundle 445,00 Euro
10er Bundle 840,00 Euro
incl. MwSt. zzgl. Versand

Bestellung: sales@3dpowerstore.de oder telefonisch: 0211 30205630



EVERMOTION

WWW.EVERMOTION.ORG



Add-the-Sea Reloaded

Ein Review von Sascha Hupe



ADD THE SEA 2006

Review

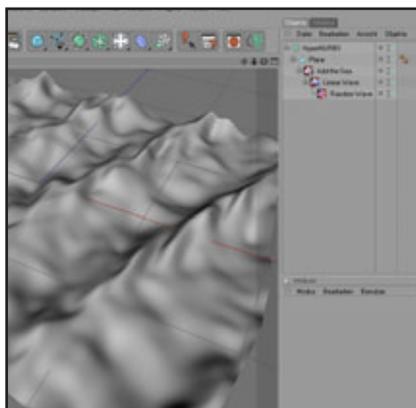
Als alter Möchtegern-Seebär freue ich mich, euch an dieser Stelle mein Lieblings-Plugin für Cinema4D vorstellen zu können: Add-The-Sea Reloaded ist ein Wellendeformer- und Gischtshader-Plugin für Cinema 4D ab Version 8.5 von dem Osnabrücker Entwicklerteam [motion gimmick - MediaArt](#).

Fangen wir gleich mit dem ersten positiven Eindruck an, der einem vermittelt wird, wenn man das Plugin erhält: Bei vielen Plugins ist die Plugin-Seriennummer an die C4D-Seriennummer gekoppelt. Das bedeutet aber, dass man bei einem Cinema-Programmupdate, das eine neue Seriennummer mit sich bringt, auch für das jeweilige Plugin hinter einer neuen Seriennummer herlaufen muss. Nicht so bei Add-The-Sea, hier ist die Lizenz an den Namen des Usern gebunden und somit unabhängig von der C4D-Seriennummer, vorbildlich wie ich finde!

Aber nun zum Plugin direkt. Add-the-Sea ist ein Deformer



– oder besser mehrere. Es ist dazu gemacht genau das zu tun was der Name impliziert: zu deformieren.



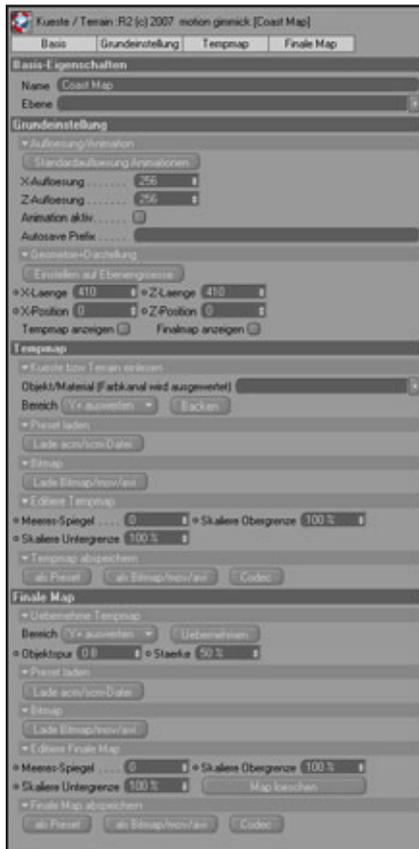
Die unterschiedlichen Deformationsmöglichkeiten sind dabei darauf ausgelegt, möglichst realitätsgetreue Wasserflächen mit allen nur denkbaren unterschiedlichen Stadien zu simulieren.

Dazu zählt insbesondere auch die Interaktion mit unterschiedlichen Objekten die auf die Wasseroberfläche treffen (simpel: Stein fällt ins Wasser und erzeugt Aufschlagswellen – oder

auch Regentropfen die auf das Wasser treffen) oder auf die die Wasseroberfläche trifft (die Brandung trifft auf eine Küste). Dabei kann das Schwimmen von Objekten, die der Wellenbewegung folgen, ebenso simuliert werden, wie das Auftreten von Bug- und Heckwellen wenn ein Objekt durch das Wasser „pflügt“. Das schwimmende Objekt kann



dabei sogar auch durch die Wellen deformiert werden, so ist die Darstellung des Tuches, das über die Reling ins Wasser gefallen ist und nun auf der Oberfläche schwimmend den



Wasserbewegungen folgt, möglich.

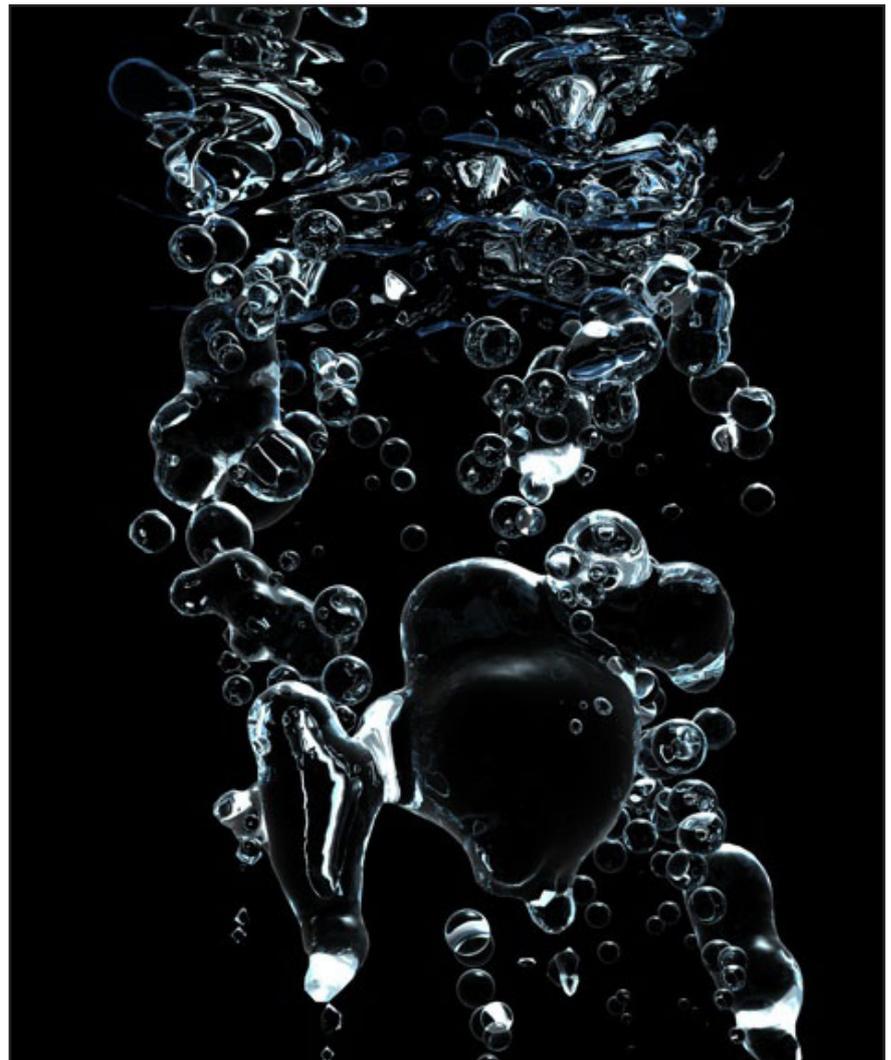
Die Anwendung von Add-the-Sea ist denkbar einfach, ich zitiere dazu gerne ein paar Zeilen aus dem Handbuch:

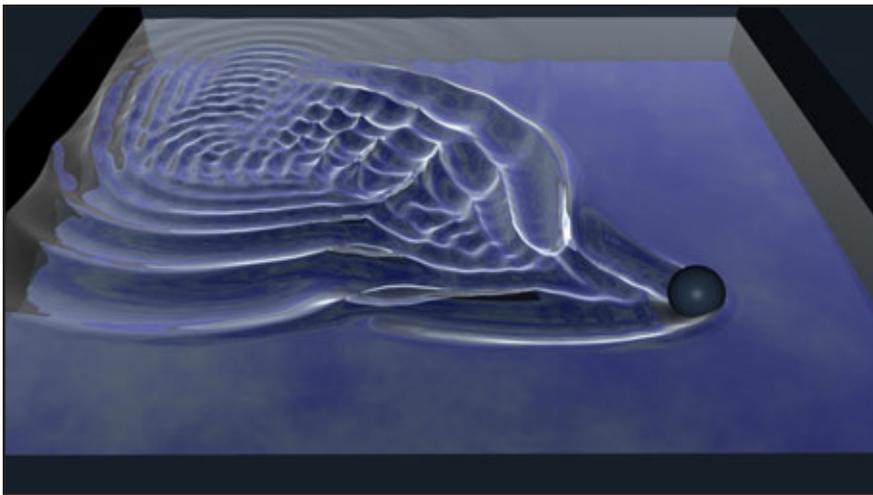
1. Erstellen Sie eine Ebene
2. Laden Sie Add-the-Sea aus dem Plugin-Menü von Cinema
3. Legen Sie es hierarchisch unter Ihrer Wasserfläche ab
4. Starten Sie eine Welle aus dem Plugin-Menü unter Add-the-Sea.
5. Legen Sie das Wellenobjekt als Unterobjekt unter ihrem Add-the-Sea-Objekt ab."

Natürlich ist es schon ein wenig aufwändiger, eine solche Sturm-Szene, wie sie in der Galerie auf der Herstellerseite zu finden ist, zu erstellen. Im Vergleich zum Resultat ist der Aufwand aber wirklich gering!

Das bloße Aufzählen der Features allein ist schon beeindruckend, soll hier aber nicht erfolgen, dafür lest lieber auf www.add-the-sea.de was das Plugin im einzelnen zu bieten hat. Was mir mit diesem Review wichtig zu vermitteln ist, ist der Spaß den das Plugin bei der Benutzung macht. Es ist einfach anzuwenden, die Möglichkeiten sind gigantisch und vergleichsweise schnell ist es dabei auch noch.

Ein Feature sei aus der Masse aber dennoch extra erwähnt: Die Küstenfunktion (mit Tiefenerkennung!). Hier können komplette Terrains per Map erzeugt werden, es ist also ein vollständiger Terrainbuilder innerhalb des Plugins. Als Basis können dabei Bitmaps, MOV- und AVI-Dateien und





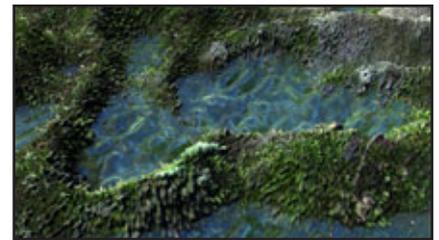
sogar Shader (Material/ Textur) benutzt werden. Add-the-Sea extrudiert hieraus Landschaften und berücksichtigt gleichzeitig die Auswirkungen der erstellten Landmassen auf die Wellen, die Stärke des Einflusses der Küste auf die Wellen kann man dabei individuell einstellen. Klasse!

Dem Anwender steht ein 99-Seiten starkes Handbuch zur Seite, indem die unterschiedlichen Funktionen besprochen werden. Noch hilfreicher aber sind die derzeit 54 (!) Videotutorials und über 40 Beispieldateien auf der [Add-the-Sea-Seite](#). Auch der Fragen- und Antworten-Bereich auf der Homepage ist sehr hilfreich. Wer dennoch ein spezielles Problem nicht lösen kann, dem kommt das fast unschlagbare Argument, das für Add-the-Sea spricht zu Gute: Der absolut geniale Support. Motion-gimmick hat da einmal mehr Vorbildfunktion! Gleich ob man mit einem Problem, einer Frage oder einem Wunsch per eMail an die Macher von Add-the-Sea herantritt, die Frage im [C4D-Treff](#) postet oder das neue [Support-Forum von motion-gimmick](#) nutzt. Erklärungen, Beispieldateien und sonstiger Support kommen garantiert – kompetent, schnell und freundlich, TOP! Von dem Support kann sich mancher

Hersteller eine Dicke Scheibe abschneiden, da merkt man, dass auch die Entwickler Spaß an ihrer Arbeit haben!

Das Plugin kostet 180,00 EUR. Eine Studentenversion ist für 80,00 EUR verfügbar und kann über die [Seite des Herstellers](#) erworben werden.

Es gibt (noch?) keine Demoverion, aber aus den Beispielmovies in der Galerie und den frei verfügbaren Videotutorials kann man einen ungefähren Einblick gewinnen, wie mächtig das Plugin ist. Auch das [Handbuch](#) ist frei



downloadbar und gewährt einen Einblick in die möglichen Funktionen.

Fazit: Das Plugin hat mich zu 100% überzeugt und ich bin sehr gespannt wohin die Entwicklung noch gehen wird. Ich hoffe sehr, ich konnte die Begeisterung ein bisschen überbringen und trage damit dazu bei, diesem Plugin zu der Aufmerksamkeit zu verhelfen, die es verdient! Es gehört meiner Meinung ganz oben auf die Liste der Must-Have-Plugins und bekommt damit eine klare Empfehlung der Redaktion, weiter so motiongimmick!

[DJB]



Add-the-Sea Reloaded

www.motion-gimmick.de

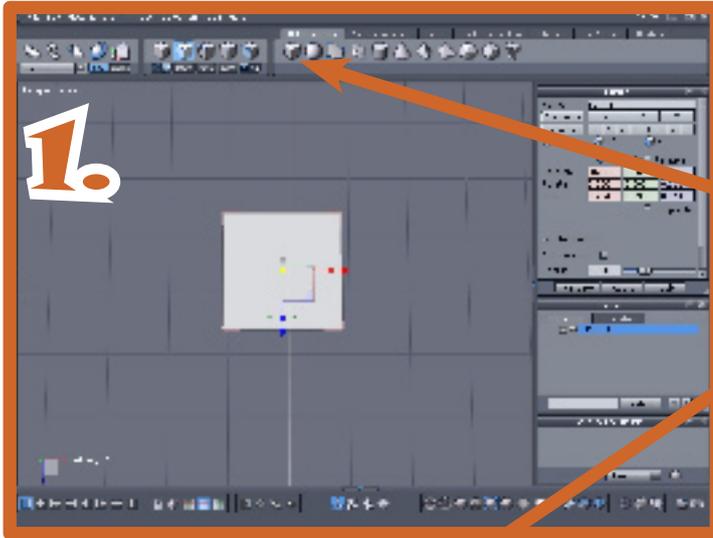
Kategorie: Plugins
Preis (ca.): 180,00 EUR
Gesamtwertung: 10/10



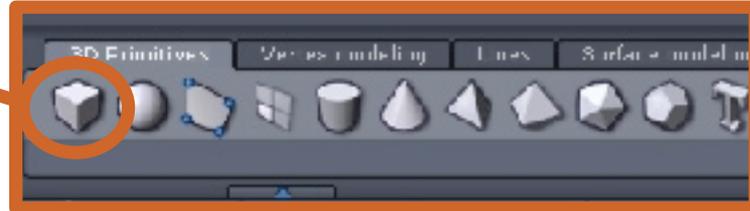
Einen Stuhl in Hexagon 2.1 modellieren

Ein Tutorial von Dirk Röpert (Bommel) - art3d@infocity.de

T u t o r i a l

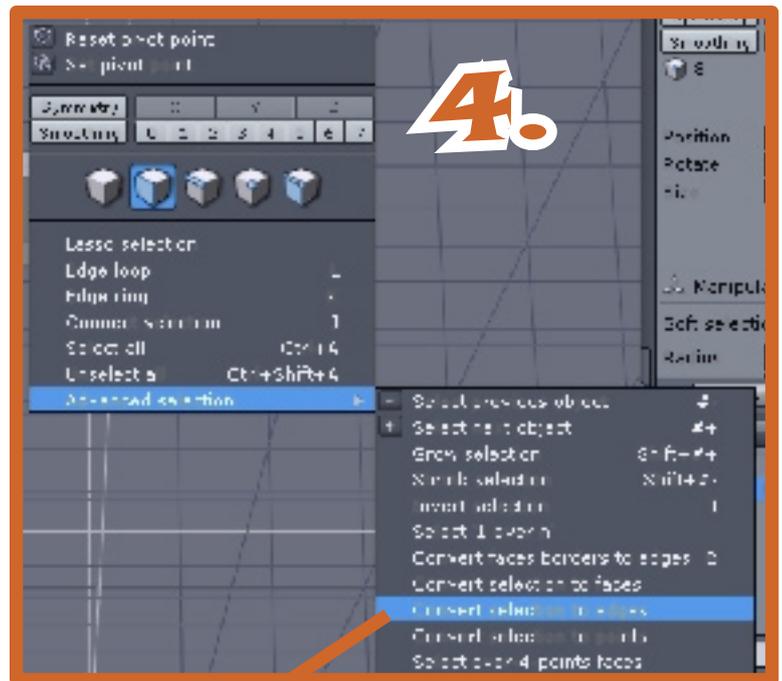
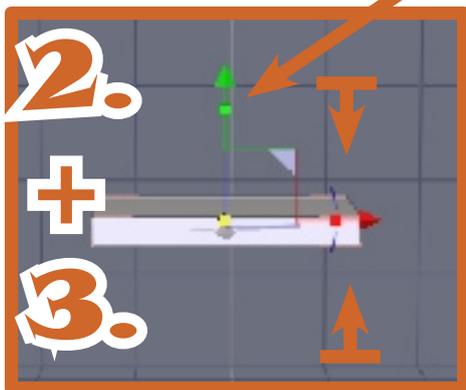


1. 3D Primitives wählen / Cubus

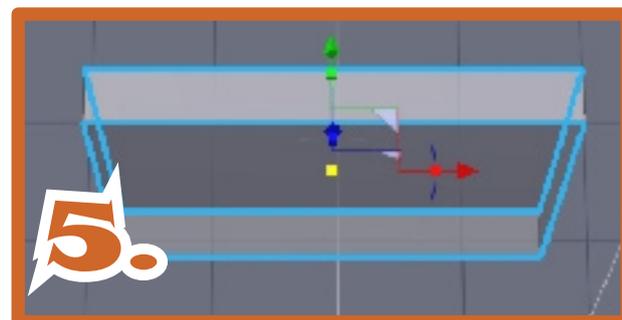
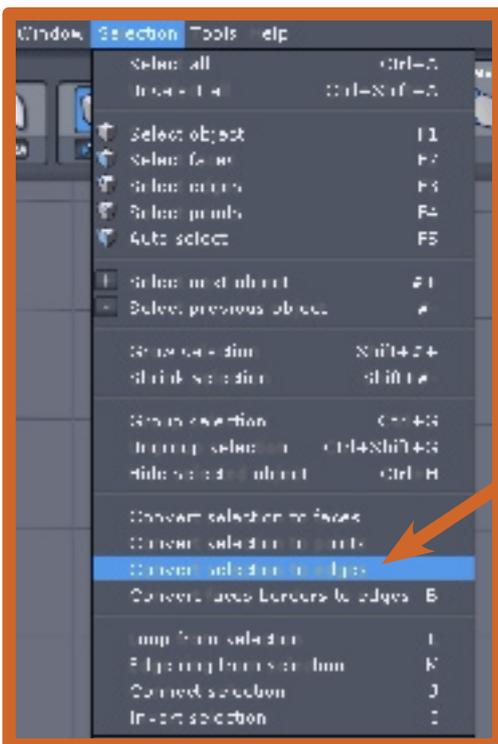


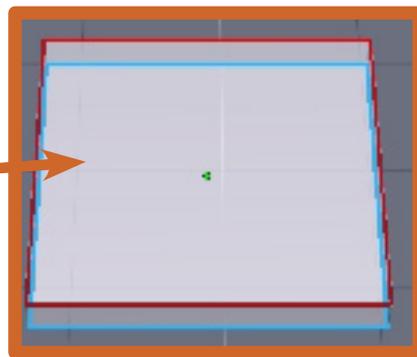
2. Am grünen Quader der Y-Achse anfassend und den Würfel stauchen, wie links gezeigt.

3. Ober und Unterseite des gestauchten Würfel markieren.

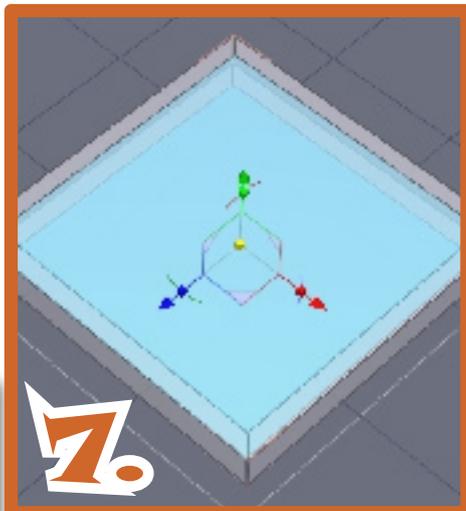
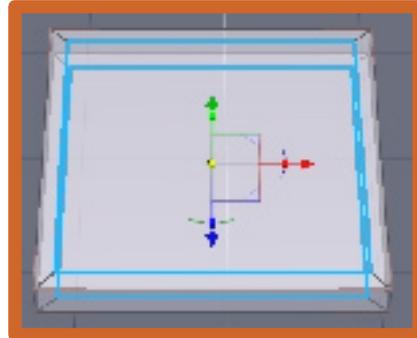


4. Rechte Maustaste drücken und im aufgeklappten Menü "Advanced selection"/ Convert selection to edges wählen. Oder unter Menü/ Selection/ "Convert selection to edges" wählen und anklicken.

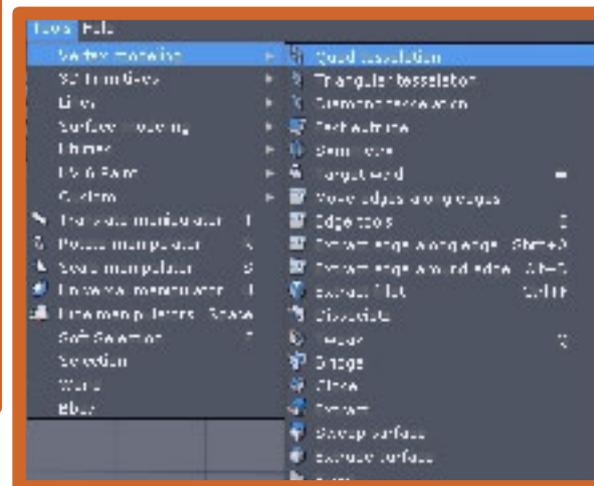




Nun wird das Vertex-Modling-Tool durch anklicken angewählt. Die Blauen Linien werden rot und erhalten ein Werkzeug zum anfassen mit der Maus. Die rote Linie wird nun mit dem Werkzeug nach innen in Richtung Zentrum bewegt.

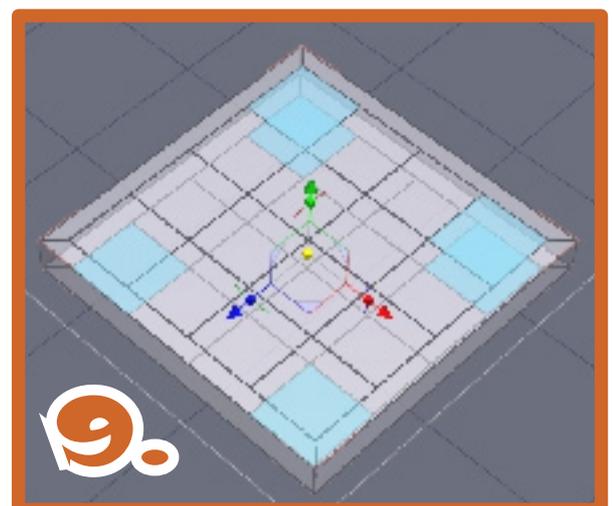
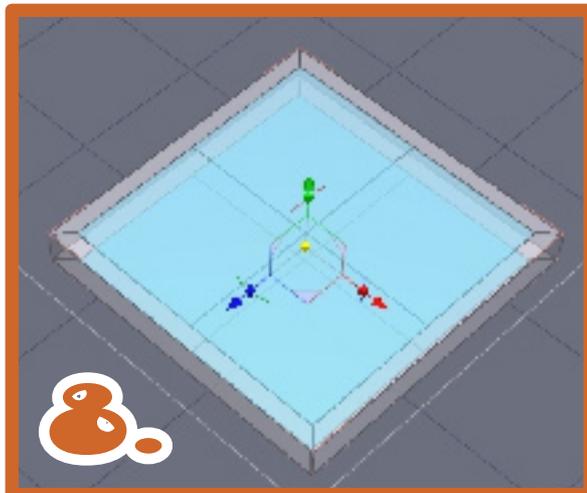


Wenn alles richtig gearbeitet wurde, müssen in den äußeren Ecken im Winkel von 45°, Ober- und Unterseitig Linien erkennbar sein.

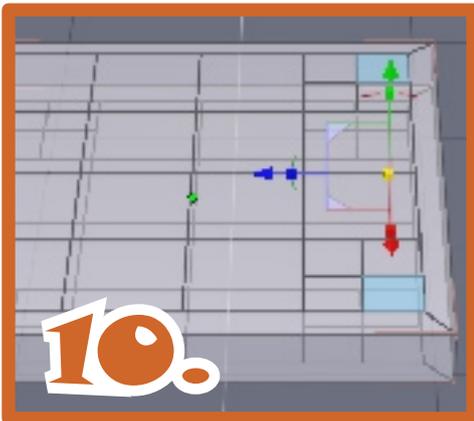


Durch anklicken mit der Maus werden nun die Innenflächen Oben und Unten markiert. Und das Werkzeug "tessellate" im "Vertex modeling" Menü aufgerufen. Um die markierten Flächen in kleinere Quadrate zu unterteilen, ist das Werkzeug auf mit dem markierten Kreuz aufzurufen.

Nun wird ein weiteres mal die Ober und Unterseite mit den neu gebildeten Quadraten markiert und mit dem selben Werkzeug wie zuvor in weitere Quadrate unterteilt. Und sollte so aussehen wie unten gezeigt.



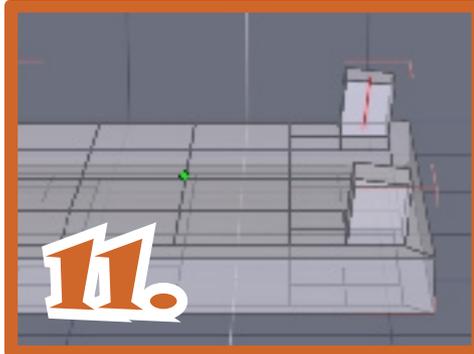
Wenn Punt 8. fertig ist, werden die äußeren Ecken auf der Unterseite markiert. Und zwei paarallel zur Unterseite auf der Oberseite. Unten sollen die Stuhlbeine, oben die Rücklehne entstehen.



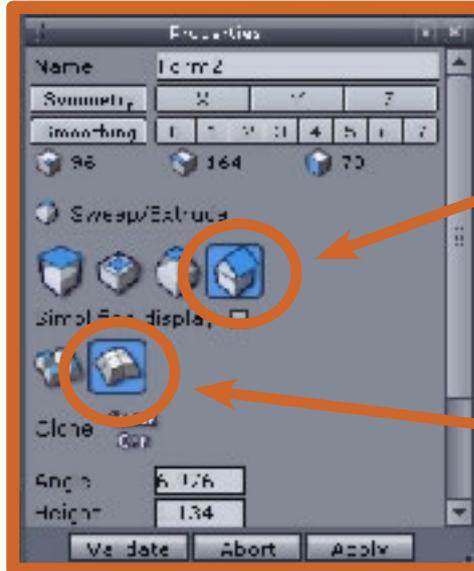
10.



Um die Lehne zu modellieren, muss, wie ganz links, die Funktion "Sweep/ Extrude" aufgerufen werden. Danach wird durch ziehen mit der Maus (Pfeilrichtung), der linke und rechte Holm gleichzeitig erzeugt.



11.

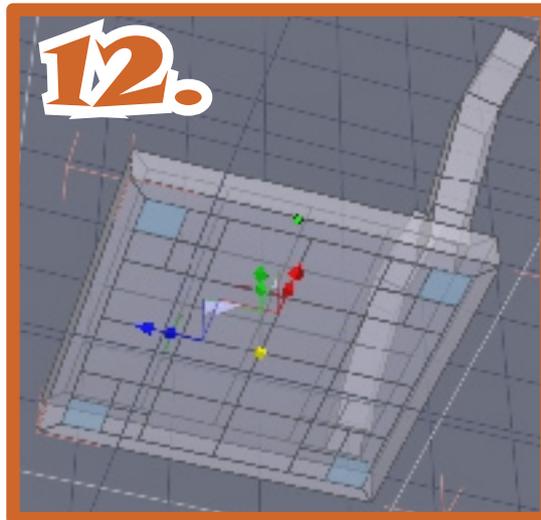


Die Funktion zum erzeugen für windschiefe Objekte, hier blau unterlegt ist zu aktivieren

Die Funktion "clone off" ist zu aktivieren.



11.1.



12.

Wie Punkt 12. Zeigt müssen die äußeren Ecken auf der Unterseite markiert werden, damit die Beine, alle vier gleichzeitig, erzeugt werden können. Dazu bitte in "Sweep/ Extrude" dieses Icon an-klicken.

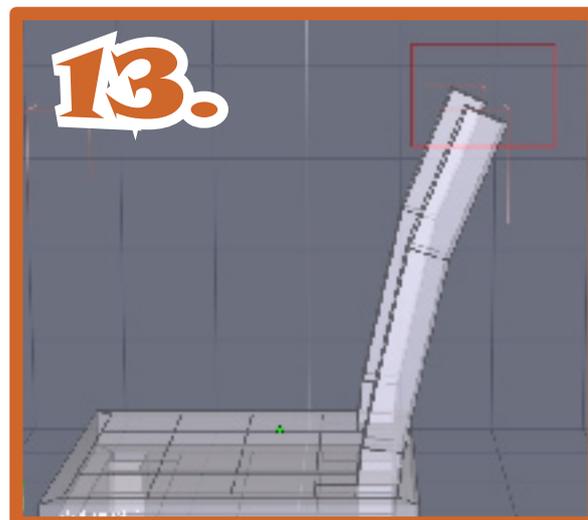


Wenn die Stuhlbeine lang genug sind muß mit "enter" auf der PC-Tastatur oder durch klicken auf Valid in "Properties" der Vorgang bestätigt werden. Wenn alle aufrechten Holme fertig sind geht es mit der Rückenlehne, Punkt 13. weiter

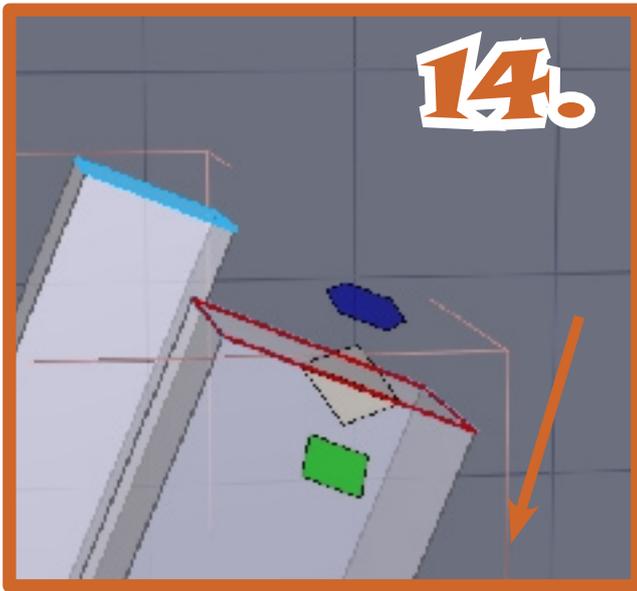


13. Um die oberen Enden der Lehne markieren zu können bitte auf dieses Icon klicken.

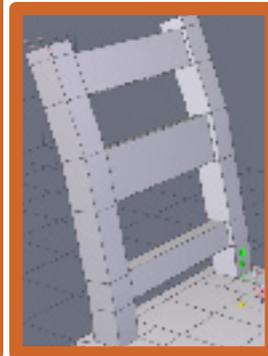
Anschließend mit gedrückter linker Maustaste ein Quadrat über das obere Ende des Objektes aufziehen.



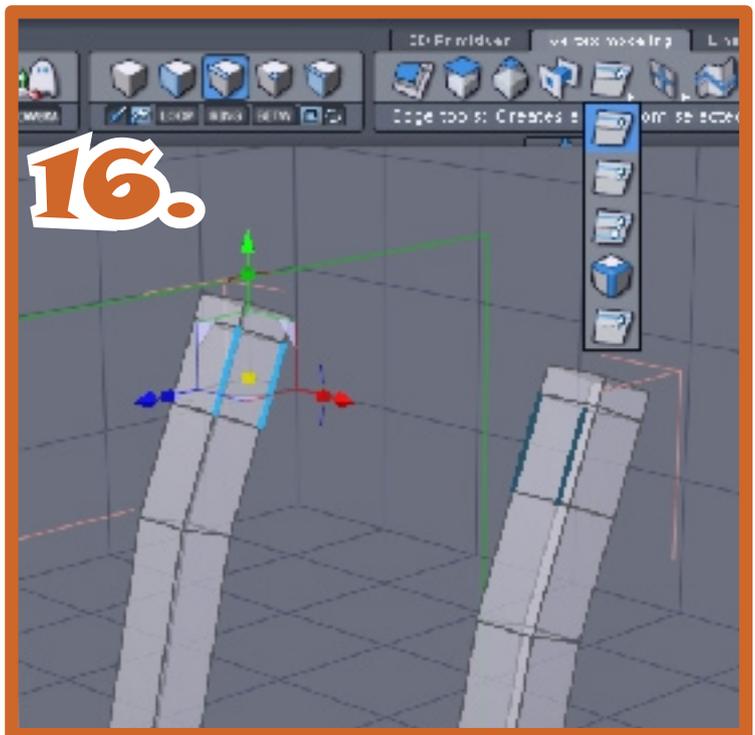
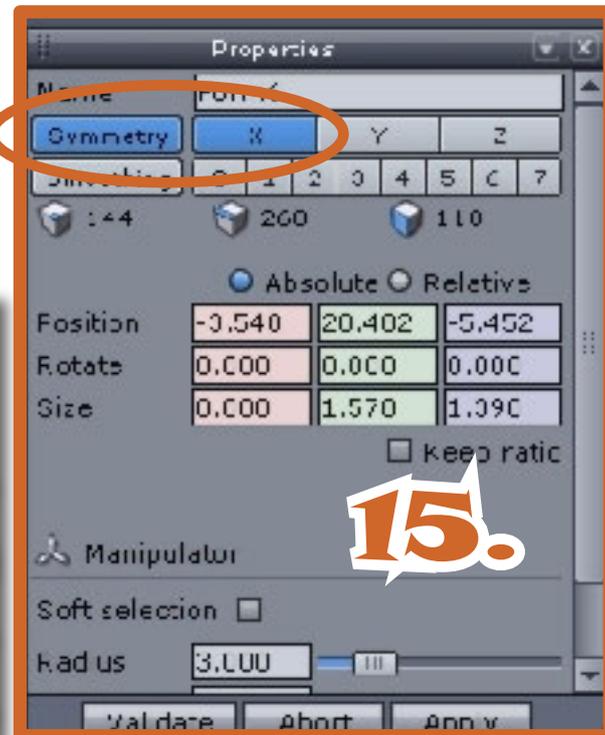
13.



Um eine vollständige Rückenlehne zu erstellen, muß eine Unterteilung, in mehreren, zu wiederholenden Schritten erfolgen. Eine Unterteilung, die drei Quersprossen ergibt.

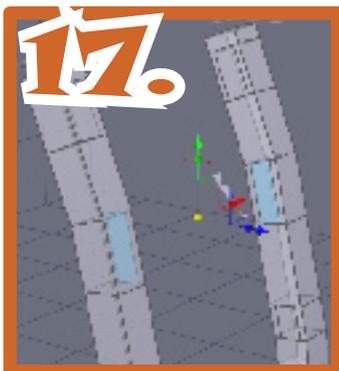


Und am Ende wie hier fertig gestellt zu sehen sein.



Damit die Rücklehne komplett wird, muß die Symetrie auf der X-Achse hergestellt werden. Und dort wo die drei Rückteile entstehen sollen, eine Unterteilung nach innen auf beiden HolmInnenflächen erfolgen .

Ist die Symetrie hergestellt erscheint ein grünes Rechteck im Mittelbereich des Objektes. Jetzt werden die Kanten markiert, die für die Lehnteile verantwortlich sind. Es ist sinnvoll alle wichtigen Elemente, an einem Holm sechs Markierungen, gleichzeitig zu markieren.



Sind die Unterteilungen an den aufrechten Holmkanten fertig, werden die sich gegenüberliegenden Innenflächen als Paar markiert. Und mit dem "Bridge"- Werkzeug verbunden.



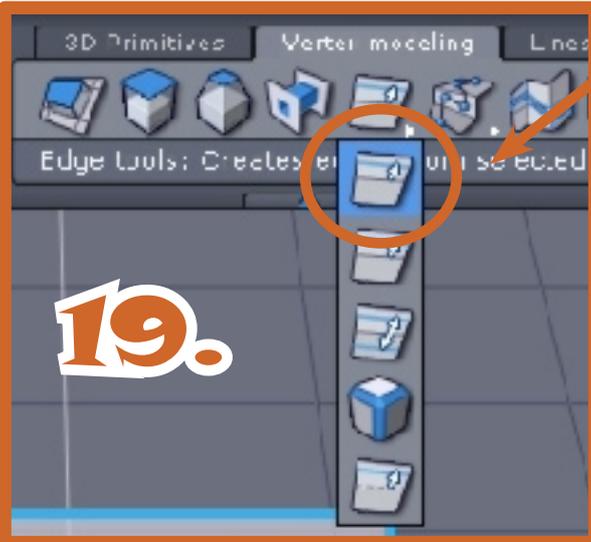
18.



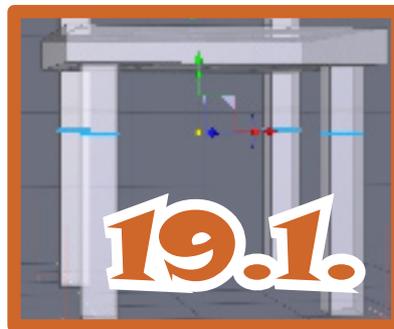
Wenn alle drei Elemente der Rücklehne fertig sind, werden die Stuhlbeine auch unterteilt, für die Zargen, auf denen die Sitzfläche aufliegt. Zuerst dieses Icon anklicken und ein Rechteck mit links gedrückter Maustaste aufziehen und los lassen.



19.

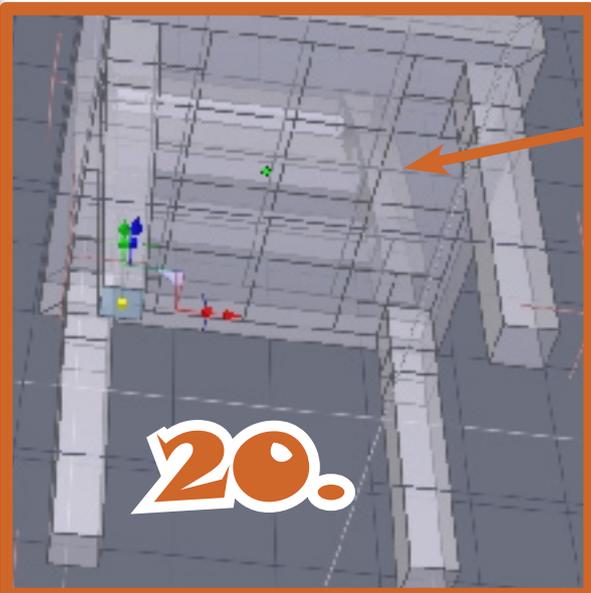


Im Vertex modling/ edges tool dieses Icon anklicken. Mit der linken Maustaste eines der weißen Dreiecke anklicken, festhalten und mit der Maus auf der Y-Achse nach oben ziehen. Dieser Schritt muß noch ein zweites mal wiederholt werden. Damit das Ergebnis ungefähr so aussieht.



19.1.

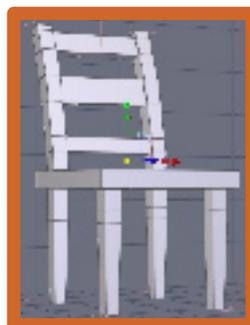
20.



Alle Stuhlbeinenden die dem Boden zugewandt sind, müssen nacheinander verjüngt werden. Dazu erst das untere Ende markieren und wie rechts gezeigt X und Z in ihrer Größe reduziert werden.



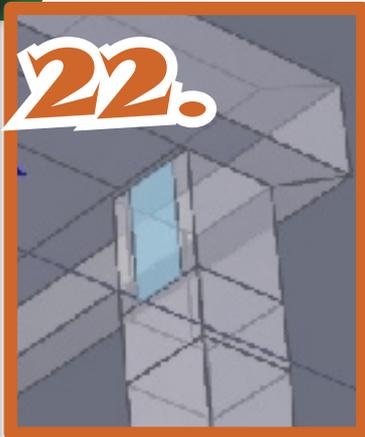
20.1.



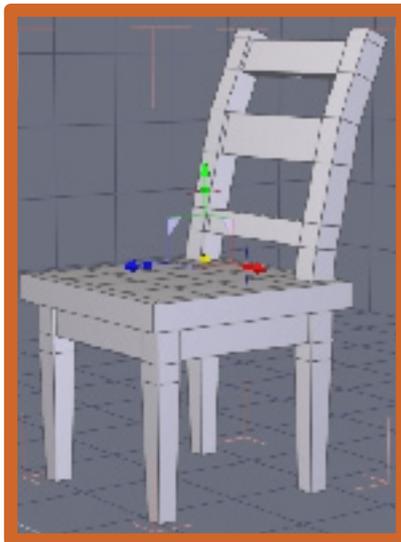
21.



Wie im Beispiel Punkt 16. Beschrieben, müssen für die Zargen genauso wie bei den Rücklehnenelementen die Außenkanten parallele Linien erhalten. Dazu ist wieder das Symetrierwerkzeug das "Vertex-modling-tool" und später das "bridge-tool" aufzurufen. Die Verfahrensweise ist exakt die selbe wie in Punkt 15. & 16. Beschrieben. Es findet lediglich ein Wechsel zur Z-Achsehin statt wenn mit der symetrischen Arbeit auf der X-Achsen-Symetrie die Arbeit beendet ist. Das Endergebnis sollte wie Punt 21. Gezeigt aussehen.



22.

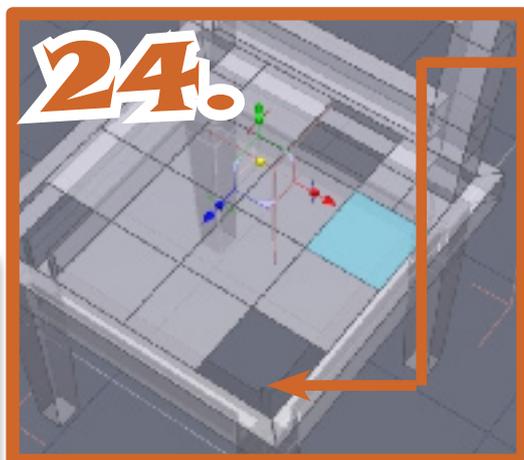


23.

Wenn der Stuhl später nach Carrara exportiert werden soll, ist es wichtig, um sich spätere Nacharbeit im Vertexmodler zu ersparen, einige Flächen zu entfernen. Also werden die nicht sichtbaren Flächen, hier blau dargestellt, entfernt. Dazu wird ein Quadrat von der Sitzfläche so entfernt, das die verdeckten Flächen der Zargenoberseite sich leicht entfernen lassen. Zum entfernen die gewünschten Flächen markieren und mit "delete" im Menü von Hexagon unter "Edit" oder "entfernen" auf der PC-Tastatur löschen.



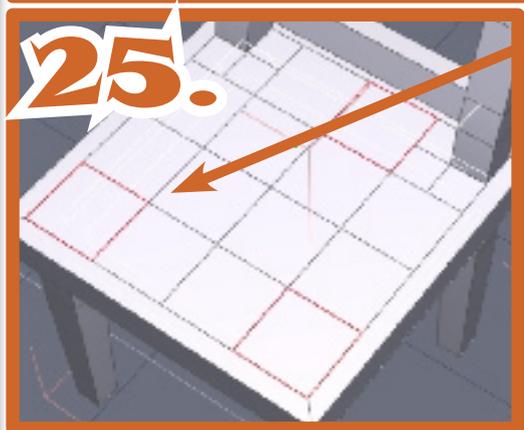
Sind die Unterteilungen an den aufrechten Holmkanten fertig, werden die sich gegenüberliegenden Innenflächen als Paar markiert. Und mit dem "Bridge"- Werkzeug verbunden.



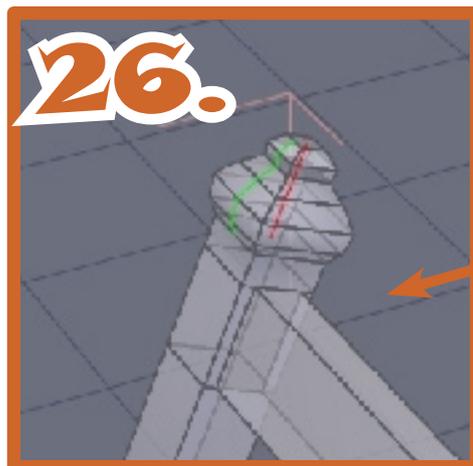
24.



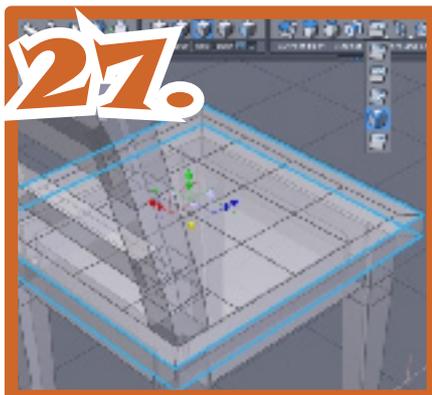
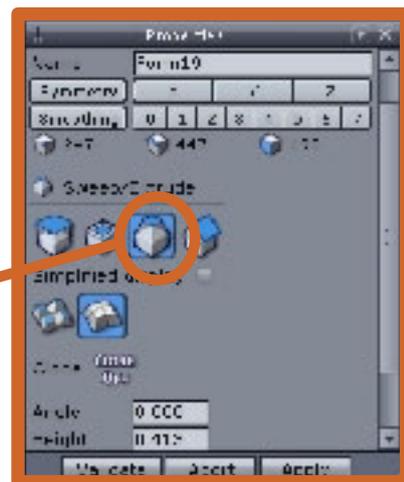
Sind die nichtsichtbaren Flächen entfernt, können die entstandenen Löcher wieder geschlossen werden. Nach anklicken des obigen Icon entstehen weiße Linien um die zu schließenden Löcher. Die gewünschten Löcher anklicken, die Ränder werden rot, mit "validate" oder "enter" (PC-Tastatur) Befehl bestätigen.



25.



26.

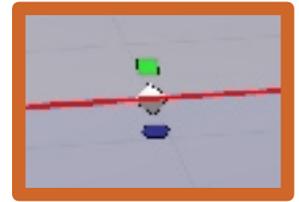
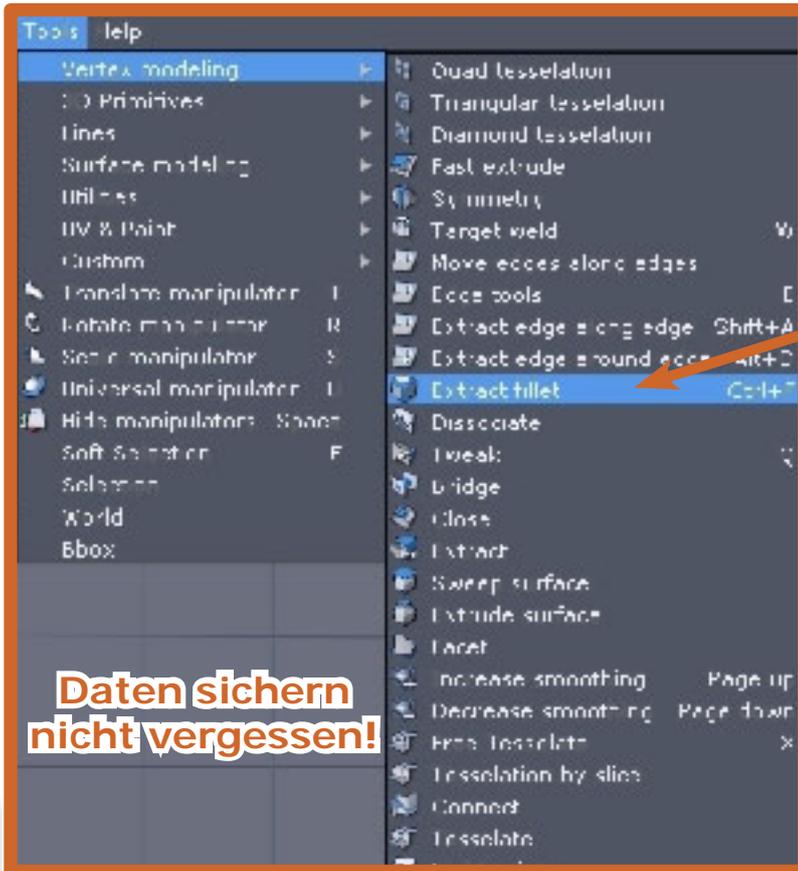


27.

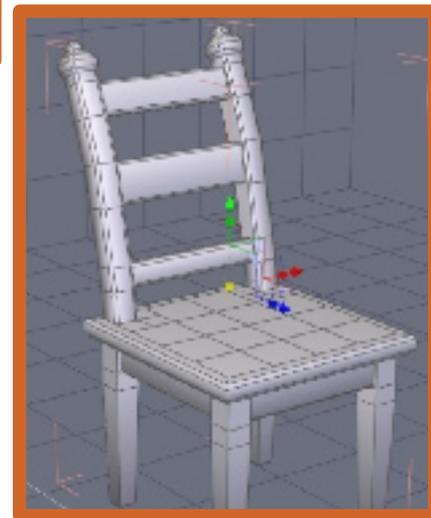
Nun ist der Rohling fertig modelliert. Doch die Kanten sollten noch gebrochen werden, damit der Stuhl nicht zu eckig wirkt. Als erstes werden die zu brechenden Kanten markiert. Dort wo die blaue Linie links im Bild zu sehen ist, werden die Außenkanten oben und unten markiert, indem erst eine Kante mit der Maus angeklickt wird. Danach die Andere, dabei ist die Umschalttaste gedrückt zuhalten. Anschließend kann mit der "loop"-Funktion der Kantenring geschlossen werden.



Nun wird die Kante durch anklicken des Icon rot gefärbt und kann verschoben werden. Weißes Dreieck anklicken mit der linken Maustaste festhalten und von der Kante nach außen ziehen.



Dieser Vorgang wird mehrmals wiederholt bis alle gewünschten Kanten gebrochen sind.



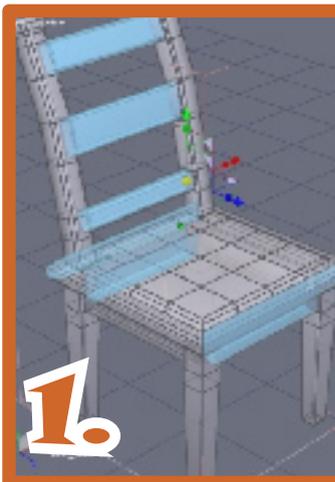
Fertig!



Damit der Stuhl auch Texturiert werden kann wird in Hexagon der Materialeditor geöffnet. Dies geschieht, falls noch nicht geöffnet, im linken Fensterbereich durch anklicken auf mittlerer Höhe. Im Materialeditor werden Farben, Transparenz, Oberflächenglanz, Domainnamen, Materialnamen editiert und Texturen importiert.

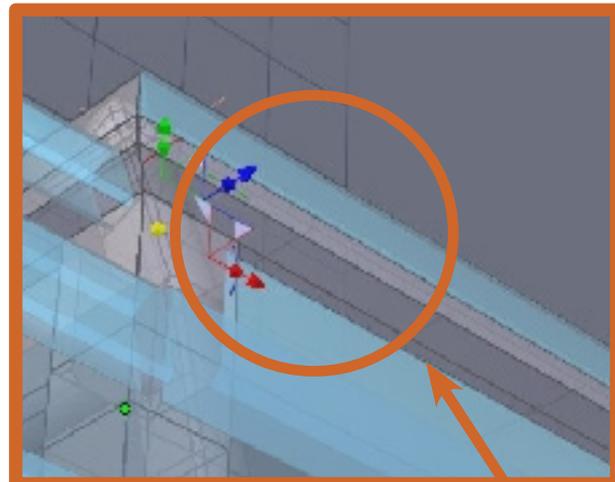
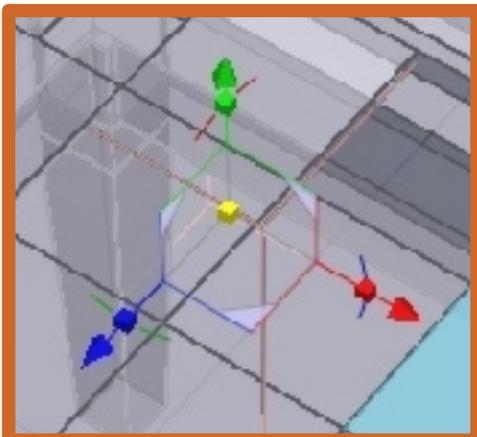
T u t o r i a l

Festlegen der Domain für die Textur in Hexagon 2.1



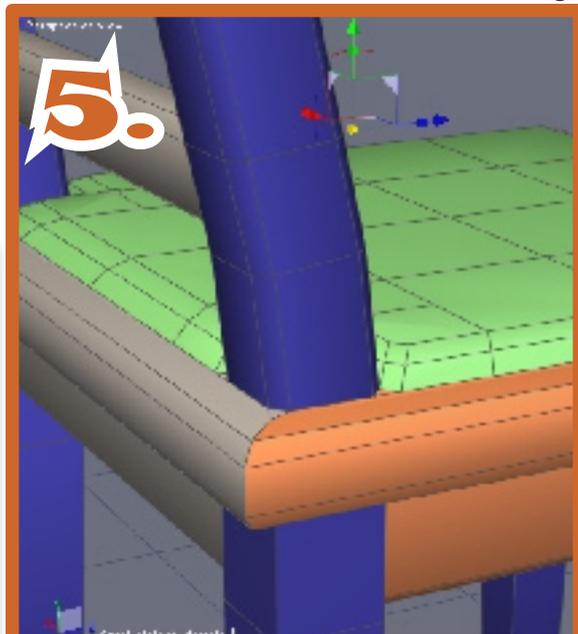
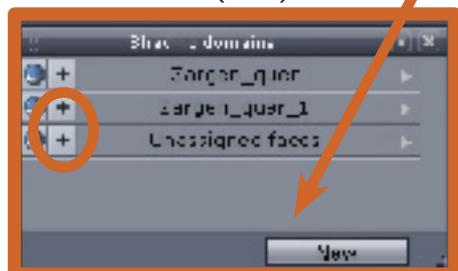
Zunächst legen wir die erste Domain fest, indem die Querzargen auf der X-Achse verlaufend, anklicken. Dies geschieht bei gehaltener Umschalttaste. Darauf folgend wird der Domainname vergeben. Durch anklicken "New" im Materialeditor wird eine Domain generiert. Im Domainmenü wird der Domainname "domain0" in Zargen_quer umbenannt. Danach kann eine Textur importiert werden oder eine Farbe bestimmt werden. Durch anklicken Color im Materieleditor öffnet sich ein Farbmenü wo die gewünschte Farbe ausgewählt wird. Genauso wird mit den anderen noch folgenden Domain verfahren.

Wenn die Zargen und Querholme der Rückenlehne und alle anderen parallel liegenden Querteile auf der X-Achse im Domainmenü ihre gültige Bezeichnung erhalten haben, werden die Querteile, auf der Z-Achse befindlichen Flächen markiert. Und erhalten ebenfalls eine später noch definierbare Bezeichnung.



Kanten oder Flächen vergessen? Flächen markieren, im Materialeditor unter Domain/"die Bezeichnung" auswählen und auf's Aditionszeichen (Plus) klicken.

Sind alle Zargen und Querteile definiert, kommen nun als letztes die Aufrechten Teile dran. Diese liegen auf der Y-Achse.

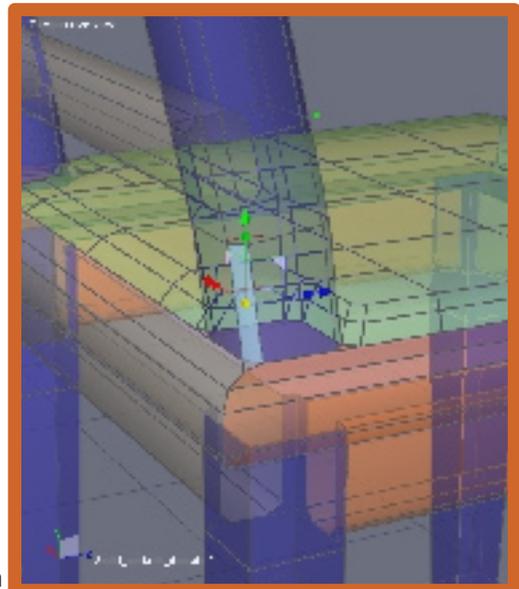


Der Stuhl sollte nun fünf definierte Shader Domain besitzen.

Um kontrollieren zu können ob alle Flächen vergeben sind, werden alle Domain nacheinander angeklickt.

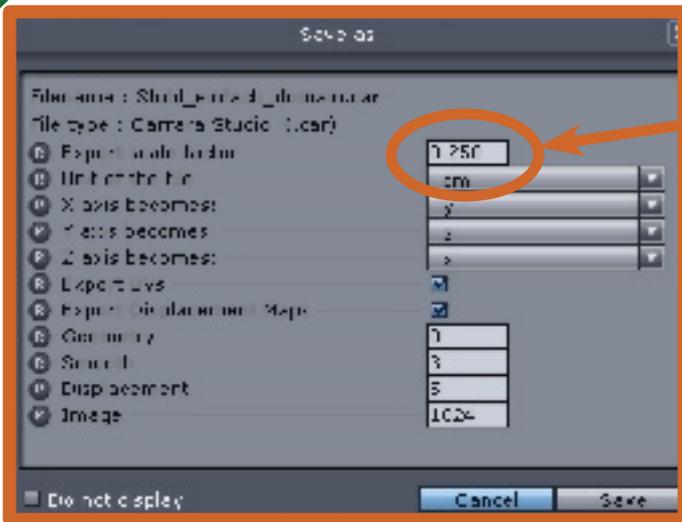


1. die Zargen quer.
 2. auf "Unassigned faces" klicken
 3. Nun sind alle zuvor vergessenen Flächen hellblau hervorgehoben und können nachträglich eine korrekte Bezeichnung erhalten.
 4. Alle Schritte wiederholen bis alle Stuhlteile auf fehlende und richtige Domainvergabe kontrolliert sind.
- Wenn alles korrekt abgearbeitet wurde, muß sich das Symbol im Domain-Menü wie im obigen orange markierten



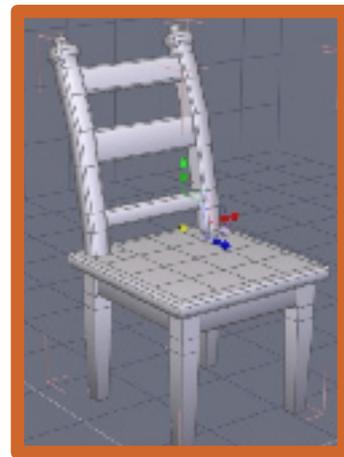
Kreis, verändern. Wenn nicht ist irgend wo noch eine Fläche nicht zugeordnet worden. Der Stuhl ist nun fertig und sollte als Hexagon-Datei gesichert werden.

Für den Export von Hexagon nachCarrara im Menü von Hexagon"File/Export/Carrara" anklicken. Und im Menü die entsprechendenExportbefehle festlegen (Größe & Maßeinheit).

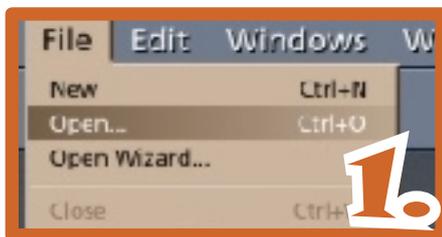


Exportbefehl festlegen und Save anklicken .

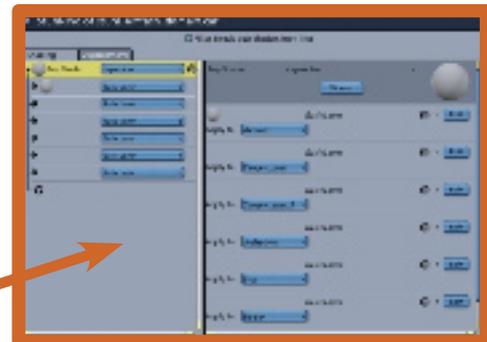
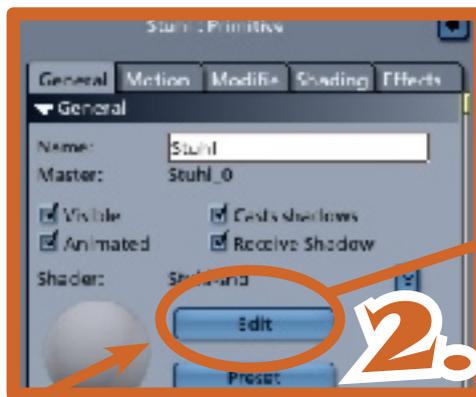
Fertig in Hexagon 2.1



Weiter in Carrara 5.1



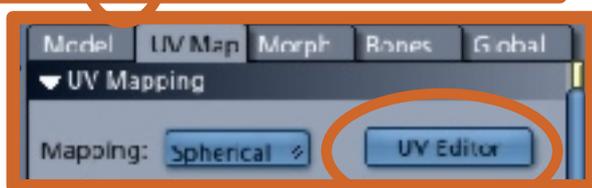
Um den Stuhl für den Rendervorgang vorzubereiten, importieren bzw. wird die entsprechende Datei die unseren Stuhl enthält geöffnet. Im rechten Menü von Carrara auf "Edit" klicken, um Shadereditor aufzurufen.



Damit die Texturen auch sitzen, müssen die Parameter im Shader-Menü, wie in den Punkten 3. bis 5, geändert werden.



Der "Basic Layer-Shader" wird durch anklicken des Papierkorpsymbol geöschet und durch den Multishader ersetzt . Ist dies geschehen wird im Shadermenü/ Color/ Texturmap, der "Textur-Map-Editor" aufgerufen. Und den Quer und Aufrechten Teilen eine Textur zu zuweisen. Damit auch die Sitzfläche eine passende Textur erhält, wird jetzt der UV-Editor von Carrara benötigt.



6. Öffnen des Vertexmodler in Carrara
7. UV Map anklicken anschließend auf UV-Editor
8. Im Edit-Menü die Sitzfläche auswählen
- 8.1 unter Projektion Box wählen
- 8.2 auf Export klicken
9. Die Mapgröße festlegen (512x512) UV-Map als Bitmap datei abspeichern



8.



8.1.

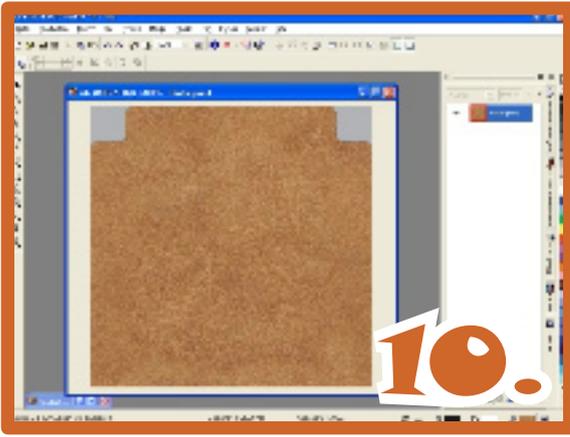


8.2.



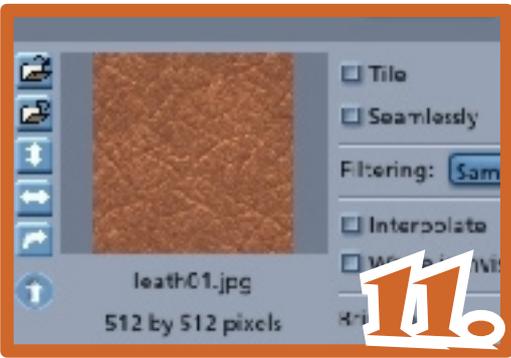
9.

10. Die exportierte Datei in einem Grafikprogramm nach eigener Wahl bearbeiten und als Bitmap oder JPEG-Datei speichern.



10.

11. Die vorbereitete Textur in den Carrara Shader-Editor laden.



11.

Fertig!



12.

Anzeige

Grafikdesign Webdesign Webhosting

www.
der-Webdesigner
.net

Deine Internetcommunity

Fotografie

Cinema 4D

Faszination

- Cinema 4D
- Photoshop
- Fotografie
- HTML
- CSS
- PHP
- Flash
- Terragen
- uvm.

Photoshop

Tutorial

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]
Richard Nespithal [RIC]
Mag. Sabine Hajostek „esha“ [ESH]

Layout Titelseite by PSY unter
Verwendung der Titelbilder von
Kyrline und Thomas Schlick. 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 06/2007) erscheint voraussichtlich Ende 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 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!