

Active



Rendering



5/6 2008
Doppelausgabe

www.activerendering.de

I 342 5689 7 02 I 35674 8 90



Und wie immer mit dabei:
Die Top 50X

Dieses mal im
Interview:
Jan Kristian Vollmer

Tutorials zu Vue und MoI

Reviews und mehr...



Der Content-Wahnsinn
geht weiter! Entpackt über
780 MB an Bonus-Content zum
downloaden!!!

Editorial

Geschafft! Vor euch liegt die letzte Ausgabe des Jahres 2008 und das mit nur 3 Tagen Verspätung! Ich finde, das ist gar keine so schlechte Leistung.

Drei Jahre gibt es die AR nun schon und auch, wenn in 08 der Wind etwas härter wehte und wir deshalb zwei Doppelausgaben einschieben mussten, hat es sich doch wieder gelohnt, oder? Wie üblich lasse ich als Rückblick eine Jahres die Zahlen sprechen: Auf 271 Seiten haben wir euch in 2008 14 Tutorials, 13 Reviews, vier hochkarätige Interviews und einige andere Interessante Artikel präsentiert.

Nicht zu vergessen der Bonus-Download der mit hochwertigen und exklusiven Modellen und Texturen von insgesamt mehr als 3,4 GB haben die Datenleitungen glühen lassen.

Mal schauen, was das nächste Jahr so bringt, vorgenommen haben wir uns naturgemäß wieder viel. Nachdem wir vor kurzem erfolgreich mit der Seite der Active Rendering umgezogen sind, soll bald auch das Support-Forum folgen - unter gleichzeitigem Update der Forensoftware, ich hoffe, das geht auch reibungslos über die Bühne und dann lassen wir uns einfach mal überraschen, was das neue Jahr so bringt. Und *psst* - haltet die Augen offen, die neue AR-Jahres-CD steht demnächst an, am besten gleich den [Newsletter abonnieren](#) um nichts zu verpassen!

Nun aber erst einmal wieder viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe und Dankeschön an alle Beteiligten!

Euer

DJ Blueprint



Inhalt der Nummer 17/18

Rubriken

- Editorial
- Inhalt
- Bonus Download
- TopSIX
- In the Spotlight: www.ready2load.de
- Aus dem Forum
- Zu guter Letzt
- Impressum und Hinweise

- Seite 2
- Seite 3
- Seite 4
- Seite 51
- Seite 58
- Seite 61
- Seite 62
- Seite 62



Reviews

- ScoobyCam Tools für Cinema 4D
- Moment of Inspiration - Mol

- Seite 8
- Seite 17

Tutorial

- Überblenden von Ecosystemen (Vue)
- Von Wirbeln & Asteroidengürteln (2D + Vue)
- Tubenmodeling in Mol

- Seite 10
- Seite 22
- Seite 37



Interview

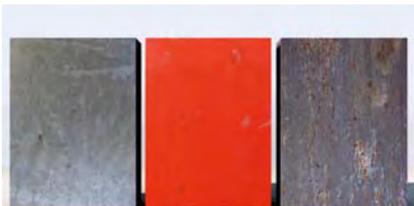
mit Jan Kristian Vollmer

Seite 30



Und dies gibt's u.a. im Bonus-Download zu dieser Ausgabe, allen Spendern ein herzliches Dankeschön!:

Digital Dream lies der AR einige seiner großartigen Materialien für Vue 6 (und höher) zukommen. Auf den nachfolgenden Bildern sind nur einige Beispiele zu sehen. Insgesamt sind es 13 Metall-Texturen und 41 Wand-Texturen im *.mat-Format für Vue.



Digit@l Dream 2008



Digit@l Dream 2008



Digit@l Dream 2008



Digit@l Dream 2008



Digit@l Dream 2008



Digit@l Dream 2008



Format(e):
.br5 (Bryce 5 und höher)
Textur-Maps: Ja.

Robert Herzog spendiert das nebenstehende futuristische-Bug-Bike für Bryce 5 und höher. Das Modell liegt als Bryce-Szenen-Datei *.br5 vor.

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 sowie anderem Bonus zu Artikeln - auch wieder zahlreiche weitere Goodies - diesmal sind es entpackt über 780 MB!

Der Link mit dem ihr an den Bonus-Download kommt lautet: http://www.active-rendering.de/?page_id=184

Dort findet Ihr weitere Infos zum Download. Aufgrund der enormen Größe haben wir den Download in mehrere einzelne Dateien aufgeteilt. Zum Entpacken wird ein Programm benötigt, dass RAR-Dateien entpacken kann (z.B. WinRAR). Teilweise sind die Downloads selbst auch noch einmal als ZIP bzw. 7zip-Datei gepackt!

Falls ihr Probleme mit dem Bonus-Download haben solltet, oder etwas zu dem Bonus-Content der nächsten Ausgabe beitragen möchtet schreibt uns einfach eine Mail an info@active-rendering.de
Viel Spaß damit!

[DJB]

Diese Balkonlampe stammt von Matthias. Das Objekt liegt neben Standardformaten auch für Poser und Bryce vor.



Format(e):
.3ds .obj .obp .pp2
Textur-Maps: Ja.



Neben den weiter oben aufgeführten Materialien hat Digital Dream uns auch noch eine komplette Möbel-Serie, bestehend aus 5 einzelnen Objekten zukommen lassen. Die Modelle liegen als *.vob-Datei für Vue 6 und höher vor.



**Dein
Objekt
hier?**

Mail an:
info@activerendering.de

Bonusdownload

Natürlich hat sich unser Content-Manager, der selbst hochwertige Modelle am Fließband produziert, auch dieses Mal nicht lumpen lassen und wieder zahlreiche Objekte beigesteuert. Die Modelle liegen jeweils in mehreren Formaten vor und sind in der Regel komplett texturiert. Unter anderem befinden sich auch die ersten drei Haus-Modelle des großen Board-Projektes „Western-Stadt“ darunter. Wer mehr über das Projekt erfahren möchte guckt hier:

<http://www.bryce-board.de/thread.php?threadid=18926>



Format(e):
 .3ds .hxn .obj .vob
 Textur-Maps: Ja.



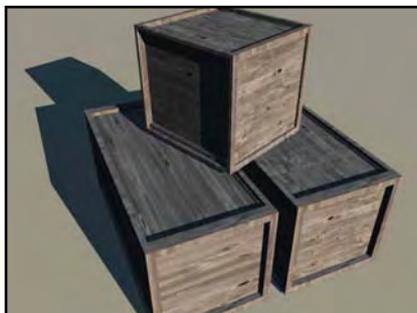
Format(e):
 .3ds .hxn .obj .vob
 Textur-Maps: Ja.



Format(e):
 .3ds .hxn .obj .vob
 Textur-Maps: Ja.



Format(e):
 .3ds .hxn .obj .vob
 Textur-Maps: Ja.



Format(e):
 .3ds .hxn .obj .vob
 Textur-Maps: Ja.



Format(e):
 .3ds .obj .c4d
 Textur-Maps: Nein.



Format(e):
 .hxn .obj .vob
 Textur-Maps: Ja.



Format(e):
 .3ds .hxn .vob
 Textur-Maps: Ja.



Format(e):
 .3ds .hxn .obj .vob
 Textur-Maps: Ja.



Format(e):
 .hxn .obj .vob
 Textur-Maps: Nein.



Format(e):
 .c4d .mon .3ds .vob
 Textur-Maps: Ja.



Format(e):
 .c4d .mon .3ds .vob
 Textur-Maps: Ja.

Bonusdownload



Format(e):
.obj .vob
Textur-Maps: Ja.



Format(e):
.obj .vob
Textur-Maps: Ja.



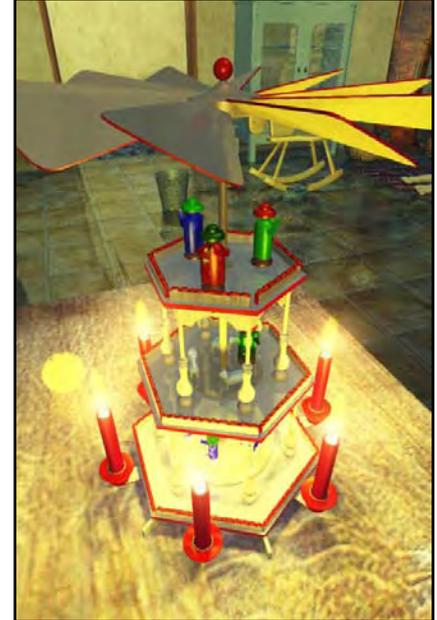
Format(e):
.obj .vob
Textur-Maps: Ja.



Format(e):
.c4d .mon .3ds .vob .obj
Textur-Maps: Nein.



Format(e):
.mon .3ds
Textur-Maps: Ja.



Format(e):
.c4d .3ds .vob
Textur-Maps: Ja.

Polyx - www.3dportfolio.de - hat uns ebenfalls seine hochwertigen C4D-Objekte/Szenen zur Verfügung gestellt. Hier einige davon:



Format(e):
.obj .c4d (R10)
Textur-Maps: Ja.



Format(e):
.c4d (R10)
Textur-Maps: Ja.



Format(e):
.c4d (R11)
Textur-Maps: Ja.



Format(e):
.c4d (R10)
Textur-Maps: Ja.

Für ein weiteres von Polyx hochwertigen Modellen schaut einmal in den TopSIX hier im Heft vorbei!

Nochmals Danke an alle Spender!

[DJB]

ScoobyCam Tools für Cinema 4D

Ein Review von Sascha Hupe

Mit diesem kleinen Review möchte ich euch ein weiteres nützliches Plugin für Cinema 4D vorstellen.

Die aus einer Sammlung von Expressions gewachsenen ScoobyCam Tools von Frank „Jack“ Willeke sind ein aus zwei Hauptkomponenten bestehendes Plugin für die Animationskünstler unter euch.

Der Untertitel des Plugins lautet „Der virtuelle Kameramann für Cinema“ und das trifft es genau. Das Plugin simuliert die natürlichen Bewegungen, die bei Benutzung einer Handkamera entstehen. So lassen sich Animationen rendern, die aussehen, als wenn sie tatsächlich von einer Handkamera gefilmt wurden und das ganze ohne, das man die Kamera entsprechend mühsam per Hand animieren muss. Aber das Plugin geht noch weit darüber hinaus. Nicht nur einfache oder extreme Bewegungen einer Handkamera lassen sich einfach darstellen, auch für eine „normale“ Kameraanimation ist das Plugin ein echter Time-Saver.

Die beiden bereits angesprochenen Komponenten sind zum einen die ScoobyCam Expression - diese wird einem (Kamera-) Objekt zugeordnet und simuliert die dynamischen Bewegungen. Dabei lassen sich sogar die trägen Reaktionen eines Kameramanns auf schnelle Richtungswechsel eines Zielobjektes realistisch darstellen. Die Dosierung der Heftigkeit eines Effektes kann dabei bis ins kleinste Detail gesteuert werden - sei es der Profi, der die Kamera in fast jeder Situation ruhig hält oder der torkelnde Amateurfilmer...

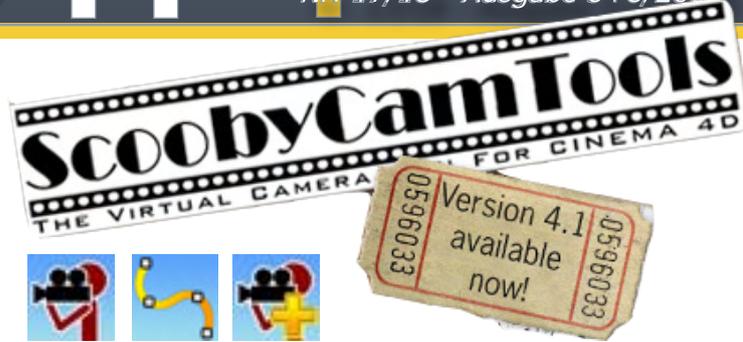
alles ist machbar. Zum anderen kann man mit dem Scooby Path Creator ein Spline entlang beliebig vieler Objekte, die dem Creator-Objekt einfach untergeordnet werden, erzeugen. Ursprünglich dafür gedacht einfach und schnell einen Pfad für den Weg der Kamera zu erzeugen, lässt sich dieses Tool auch für Modellierungszwecke „missbrauchen“. Das Spline kann sogar in Echtzeit (!) auf jede beliebige Geometrie projiziert werden. Denkbare Szenarien, die damit zum Kinderspiel werden, sind z.B. Treppensteigen, der Gang durch hügeliges Gelände oder die schwankende Bootsfahrt durch unruhige See – ganz wie es dem Regisseur beliebt...

Ab der Version 4.1 ist dann noch die praktische Funktion ScoobyCam-Setup erzeugen hinzugekommen. Mit dieser One-Klick-Lösung werden alle erforderlichen Objekte erzeugt (eine Kamera mit ScoobyCam Expression-Tag, ein Zielobjekt - mit dem Tag verlinkt und ein ScoobyPathCreator-Objekt), man muss dann lediglich das Feintuning vornehmen und die Szene rendern... klasse!

schwer in Worte fassen, besonders in einem Review, man muss die Ergebnisse sehen, die sich damit erzielen lassen und so schaut euch die auf der Plugin-Homepage enthaltenen [Demo-Filme](#) an, um einen Eindruck zu gewinnen. Noch besser sind natürlich die eigenen Erfahrungen: Ebenfalls auf der [Scooby Cam Tools-Seite](#) kann eine Demo-Version heruntergeladen werden die mit den Demo-Versionen von Cinema 4D funktioniert. So hat man die Möglichkeit die Tools zu testen, bevor man sich zu einem Kauf entschließt.

Das Plugin ist ist für CINEMA 4D R10.1 oder höher für Windows (32 Bit / 64 Bit) MAC OSX (Intel, 32 Bit / 64 Bit / PPC nur bis ScoobyCamTools 4.0) erhältlich, kostet 49,90 EUR und kann über die [Plugin-Homepage](#) bezogen werden.

Fazit: Dieses Plugin gehört in die Sammlung eines jeden C4D-Animators. Die Anwendung ist – nicht zuletzt dank des hervorragenden Handbuchs – sehr einfach und mit wenigen Klicks lassen sich ansprechende Ergebnisse erzielen.



Review



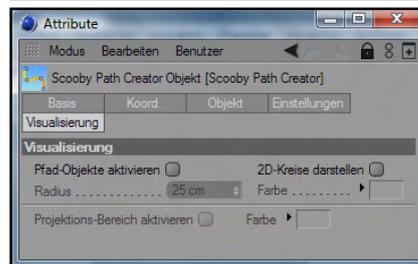
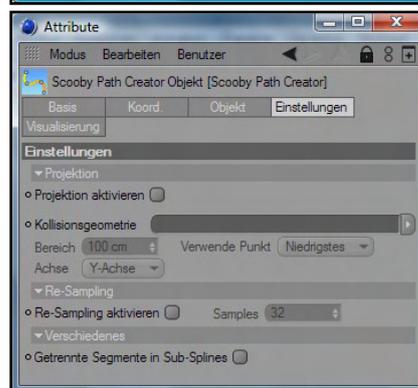
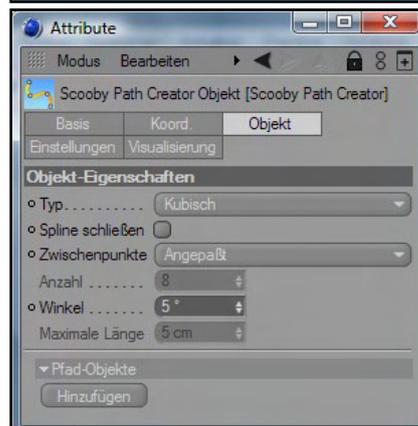
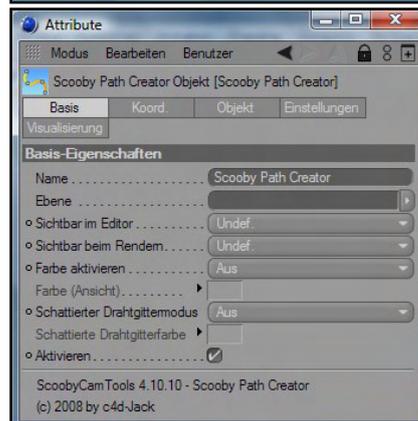
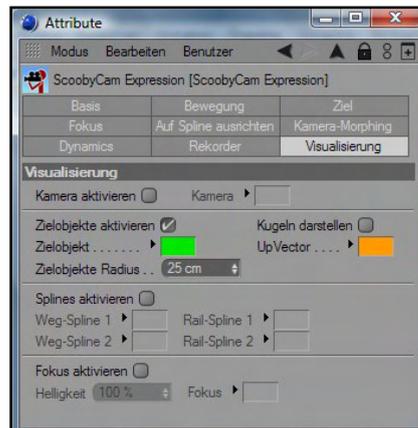
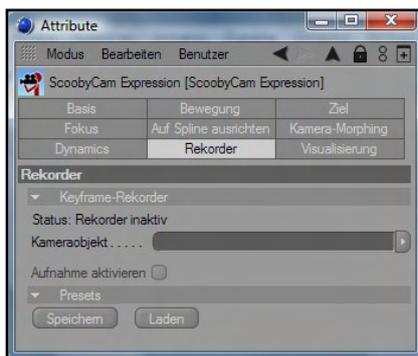
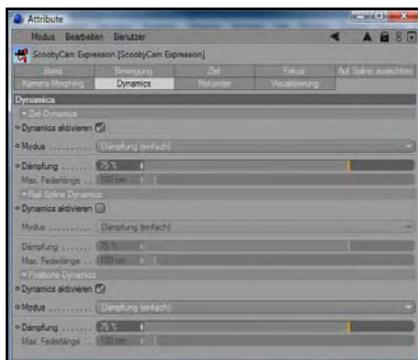
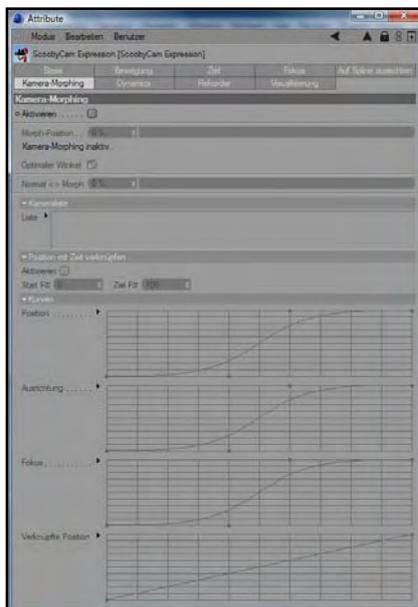
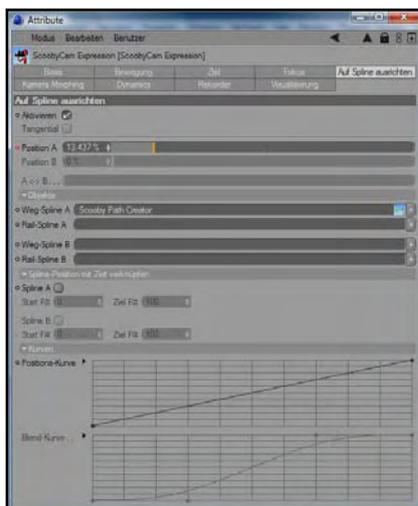
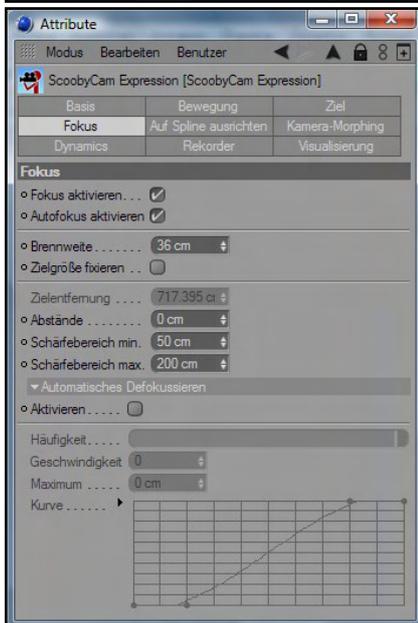
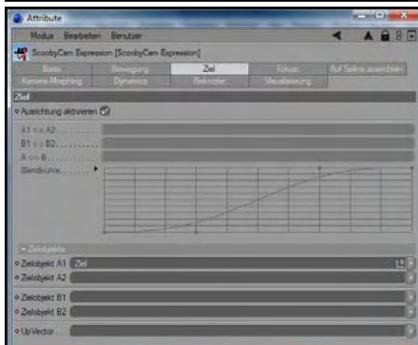
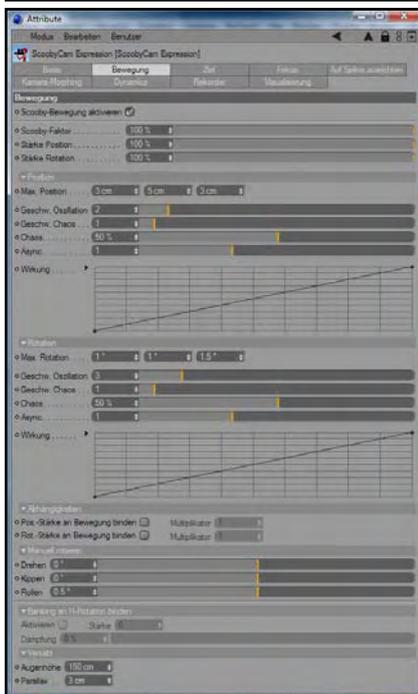
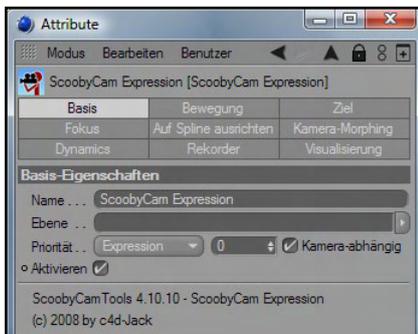
ScoobyCam Tools
www.c4d-jack.de

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

Im Cinema 4D Wiki gibt es zwei Artikel schönen Artikel, der einem die ScoobyCam Tools näher bringt ([Klick 1](#) – [Klick 2](#)). Das Toolset lässt sich

Auf der nachfolgenden Seite einige Screenshots der verschiedenen Attribute-Menüs des Plugins.

[DJB]



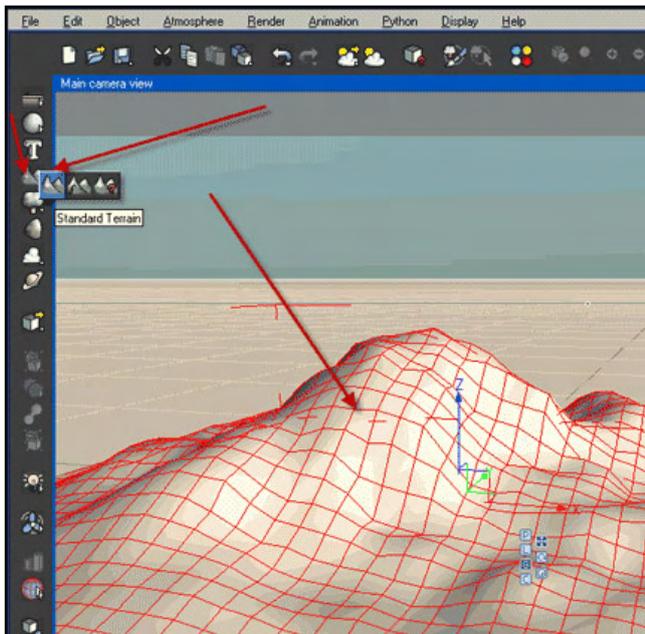
Überblenden von Ecosystemen

Ein Tutorial für Vue Infinite von Aziz Khan

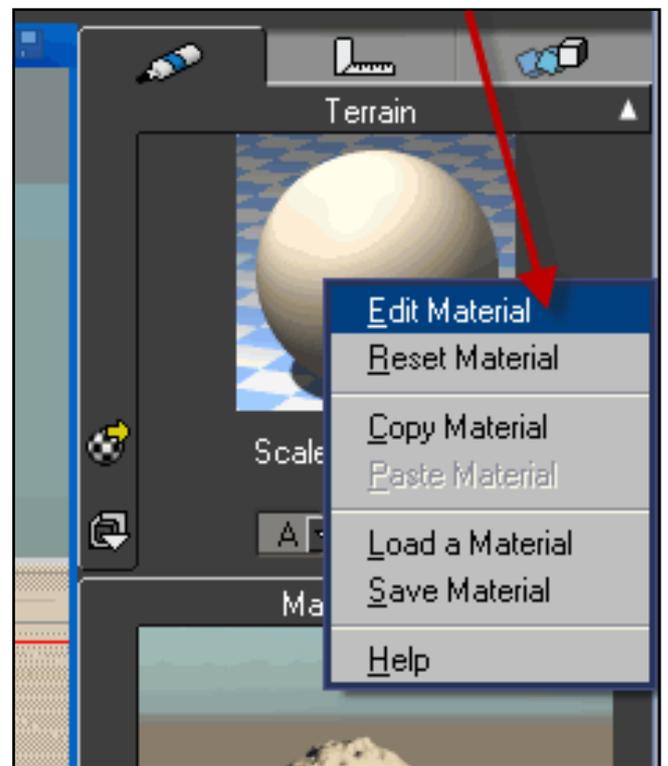


In diesem Tutorial von Aziz Khan wird erklärt, wie man zwei EcoSystem-Materialien auf der Oberfläche eines Terrains ineinander überblendet um so eine schöne, abwechslungsreiche Vegetation zu erreichen. Natürlich funktioniert das nicht nur auf Terrains sondern mit jeder beliebigen Geometrie in eurer Szene, der Fantasie sind einmal mehr keine Grenzen gesetzt. Doch um die Grundlagen näher zu bringen, beschränken wir uns auf den Bewuchs eines Terrains...
 Los geht's:

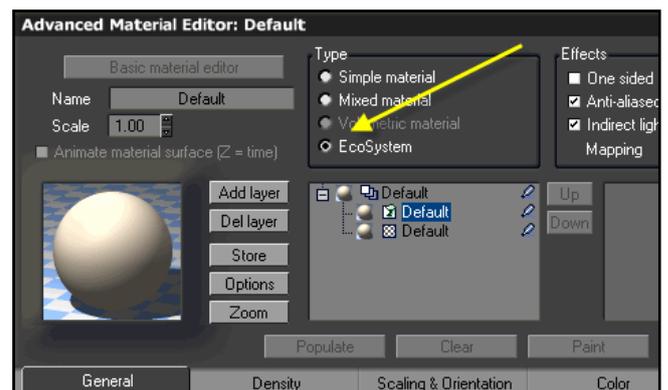
1. Startet Vue und erstellt ein Standard-Terrain.



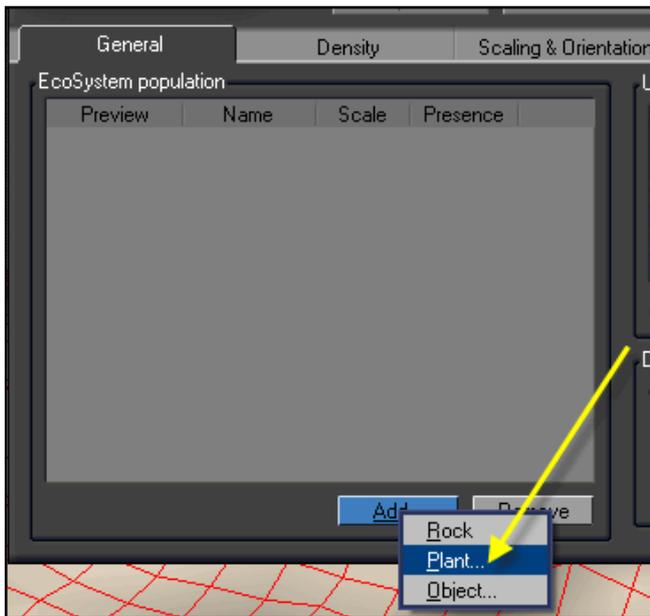
2. Nach dem Erstellen ist das Terrain automatisch ausgewählt. Während das Terrain ausgewählt ist, macht einen Doppelklick auf die Kugel der Materialvorschau oben Rechts (oder macht einen Rechtsklick auf die Kugel und wählt „Edit Material“ aus).



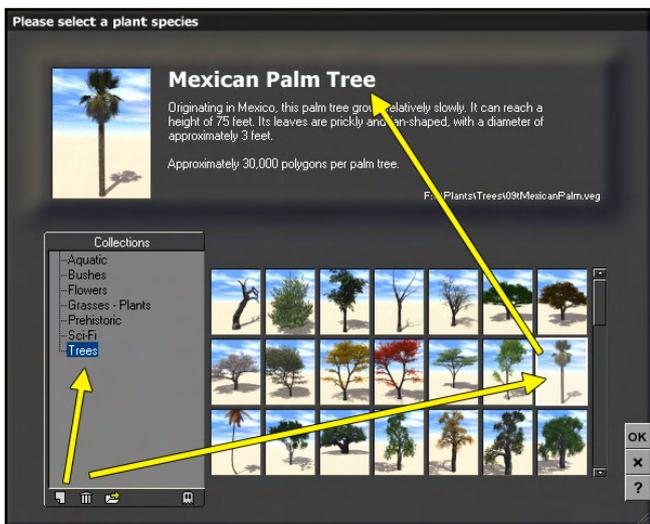
3. Das Material-Editor öffnet sich nun in einem neuen Fenster. Dort wählt ihr bei „Type“ „EcoSystem“ aus.



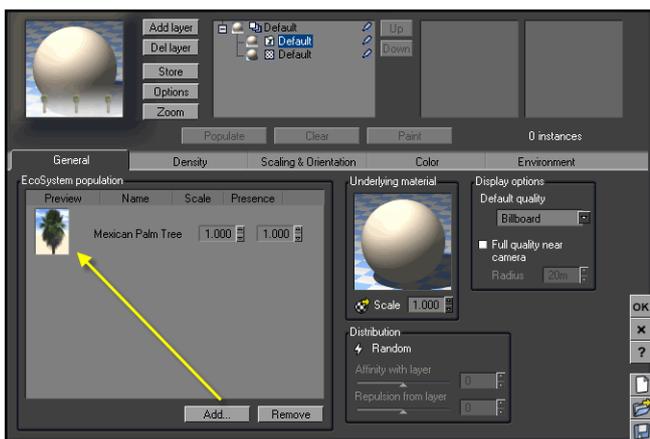
4. Nun klickt auf der Registerkarte „General“ den Button „Add“ links an und wählt aus dem erscheinenden Menü „Plant“ aus.



5. Das Pflanzen-Auswahl-Fenster öffnet sich daraufhin. Hier kann man nun die Pflanze, den Baum, die Blume oder den Busch auswählen, denn man mittels des EcoSystems auf dem Terrain verteilen will.



6. In unserem Tutorial-Fall ist dies der „Mexican Palm Tree“ aus der Trees-Collection.

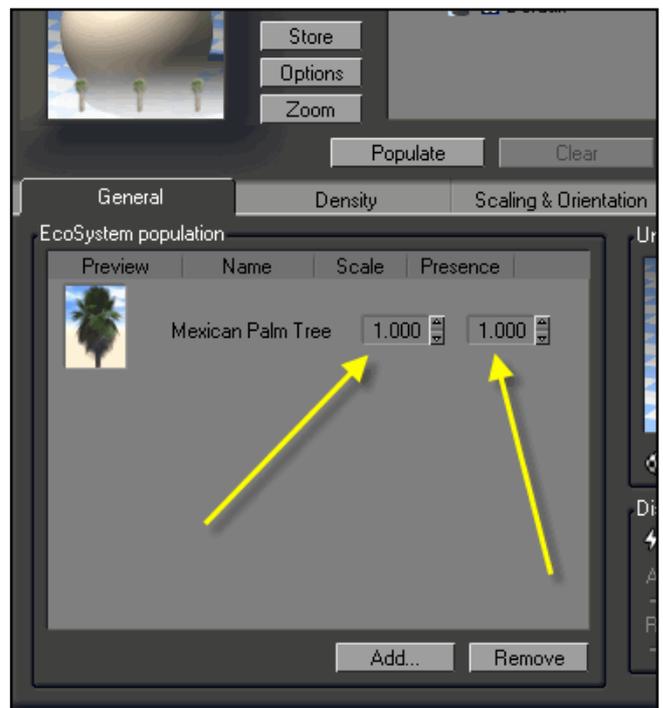


7. An dieser Stelle möchte ich auf zwei Optionen eingehen, die im Material-Editor unter dem Kartenreiter „General“ bei der „EcoSystem population“ rechts neben jedem dieser Liste hinzugefügtem Objekt zu finden sind:

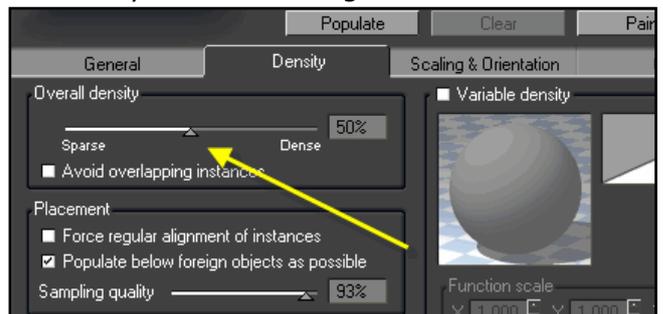
Scale: Durch erhöhen oder reduzieren dieses Wertes hat man die Möglichkeit das einzelne Objekt zu skalieren, also proportional korrekt in der Größe zu ändern. Dies wirkt sich nur auf das einzelnen Objekt und nicht global aus.

Presence: Dieser wirklich nützliche Regler ermöglicht es, das Vorkommen (Anzahlmäßig) des Objektes im Zusammenhang mit der ganzen Szene zu steuern. Unheimlich nützlich, wenn man z.B. möchte, dass die eine Pflanzenart in der Szene doppelt so oft vorkommt wie alle anderen Pflanzenarten in der Szene.

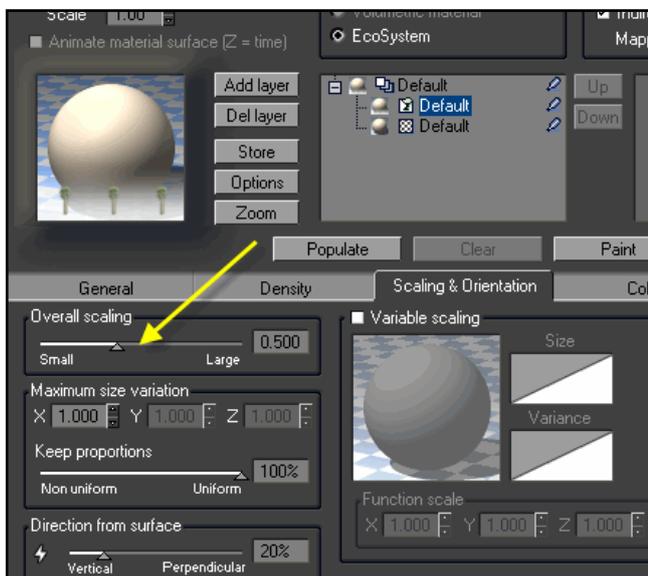
Hinweis: Bei diesen Reglern sind 1=100% und 2/200% (usw.). Man sollte darauf achten, nicht zu große Werte einzustellen (in der Regel nicht mehr als 2 oder 3).



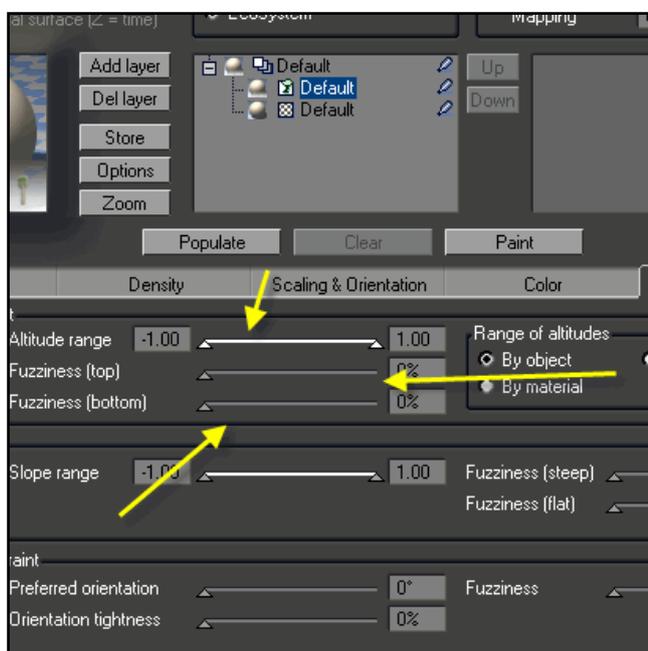
8. So, als nächstes wechsel nun zur „Density“ Registerkarte. Dieser Bereich ist ziemlich selbsterklärend, hierüber wird direkt die Dichte der EcoSystem-Verteilung beeinflusst.



9. Betrachten wir anschließend die Registerkarte „Scaling & Orientation“. Der Regler „Overall scaling“, der die Größe der Objekte in der Szene beeinflusst wirkt - im Gegensatz zu dem Scale-Regler auf der „General“ Registerkarte - **global** auf die Instanzen des Ecosystems aus.



10. Soweit, so gut. Kommen wir nun zu der Registerkarte „Environment“. Dies ist der Bereich, in dem wir den „magischen Prozess“ des Überblendens der Ecosystem-Materialien beeinflussen können. Es gibt eine ganze Reihe an Reglern an dieser Stelle. Die drei Wichtigsten kurz erklärt:



Altitude Range = Mit diesen Reglern kann man die Höhenabhängigkeit der Verteilung beeinflussen. Je mehr man den linken Regler nach rechts schiebt, desto mehr sagt man dem System es soll die Objekte auf den hohen Bereichen der jeweiligen Oberfläche verteilen.

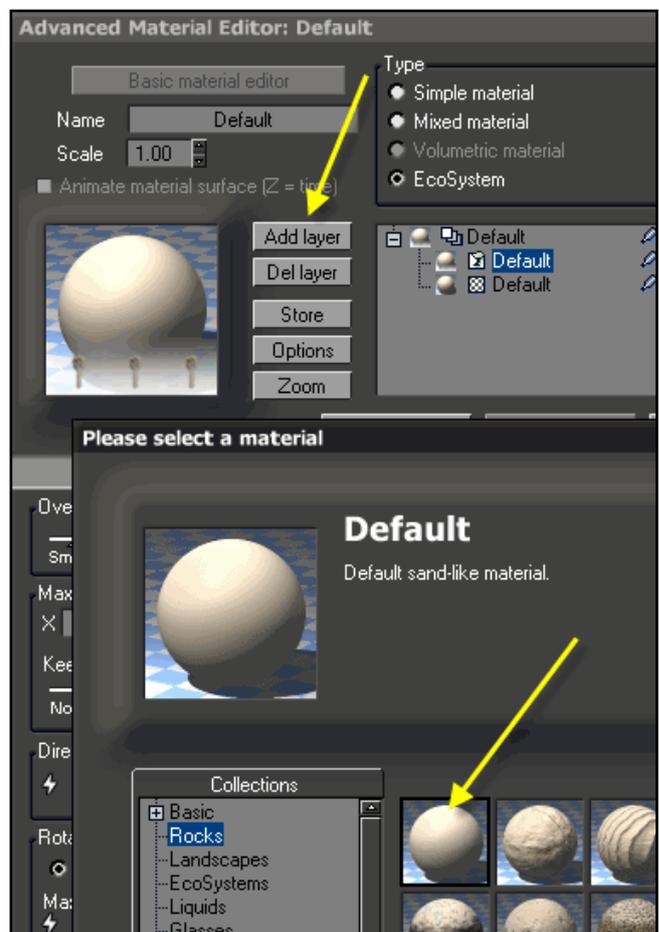
Schiebt man hingegen den rechten Regler nach

links, so werden die Spitzen ausgespart und die Objekte um die hohen Bereiche herum positioniert.

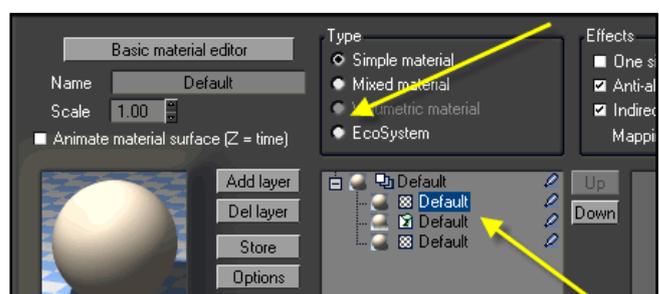
Fuzziness Top + Fuzziness Bottom = Mit diesen beiden „Unschärfe-Reglern“ kann man beeinflussen, wie direkt sich Höhenunterschiede auf die Verteilung auswirken.

Durch die Steuerung der Verteilung in Abhängigkeit der Höhe lassen sich mit Hilfe dieser Regler unsere Materialien sehr gezielt ineinander überblenden. Und damit legen wir jetzt los:

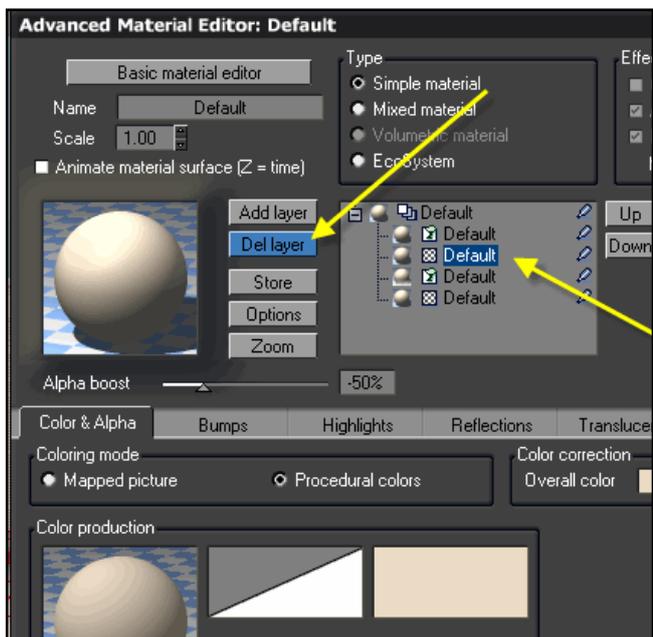
11. Während wir uns noch im Material-Editor befinden, fügen wir nun einen weiteren Layer hinzu. Da wir hierfür ein Material auswählen wollen, nehmen wir einen für unsere Zwecke ausreichendes, einfaches Material, nämlich das „Default“ unter der Kategorie „Rocks“.



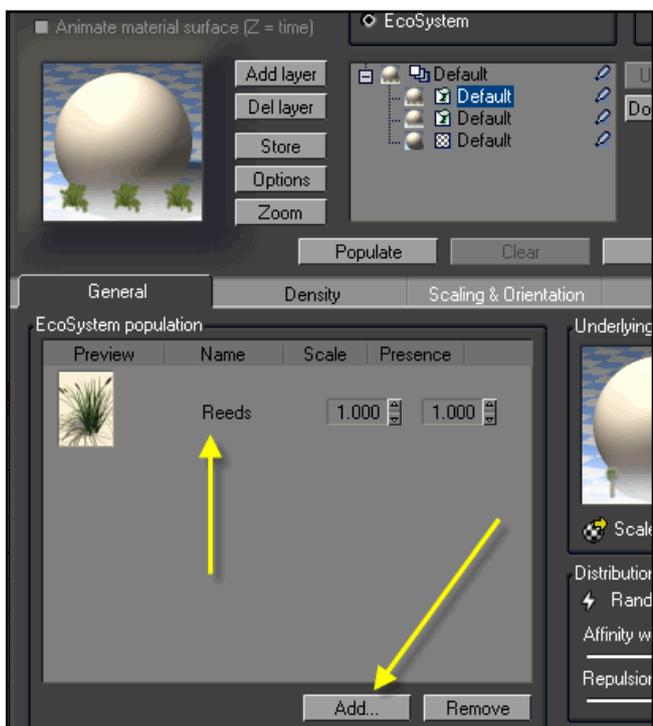
12. Auch bei diesem Layer setzen wir den Typ nun wie zuvor auf EcoSystem.



13. Da der Typwechsel zum EcoSystem Material immer einen zusätzlichen Layer erzeugt, können wir nun unseren soeben geschaffenen 2. normalen Material-Layer löschen.

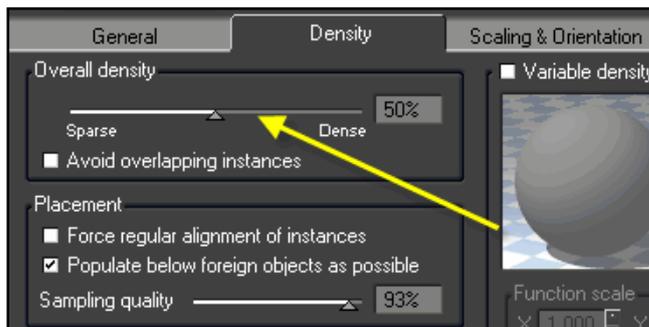


14. Da wir unserem 2. EcoSystem-Material noch keine Objekte zugewiesen haben, wählen wir den Layer nun aus und wechseln zur „General“ Registerkarte. Hier fügen wir - wie zuvor schon beim ersten EcoSystem-Layer - eine Pflanze hinzu. Diesmal wählen wir „Reeds“ aus der Kategorie „Plants“ aus (in Vue 7 Kat. „Grasses - Plants“).

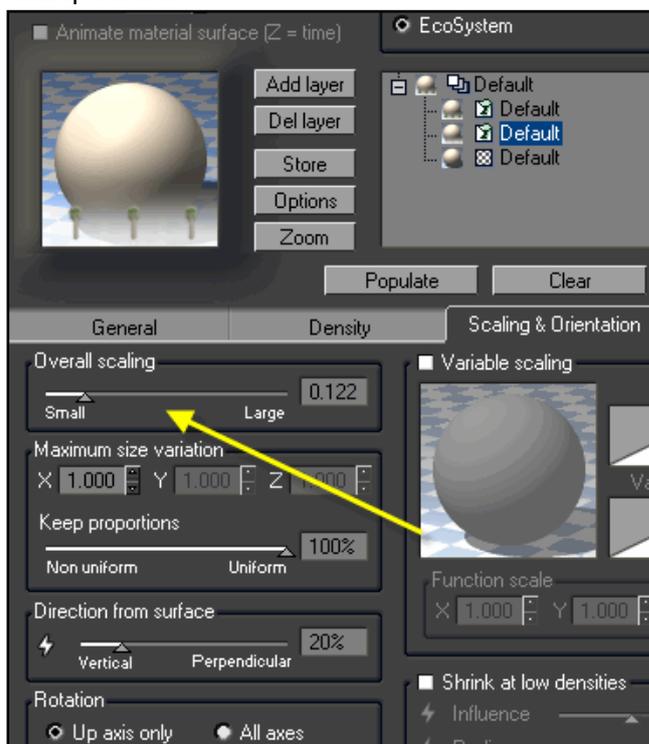


15. Nun wieder zur Density-Registerkarte um die Stärke des Bewuchses den persönlichen vorlieben anzupassen. Für dieses Tutorial habe ich einen Wert von 50% gelassen, aber spielt ruhig

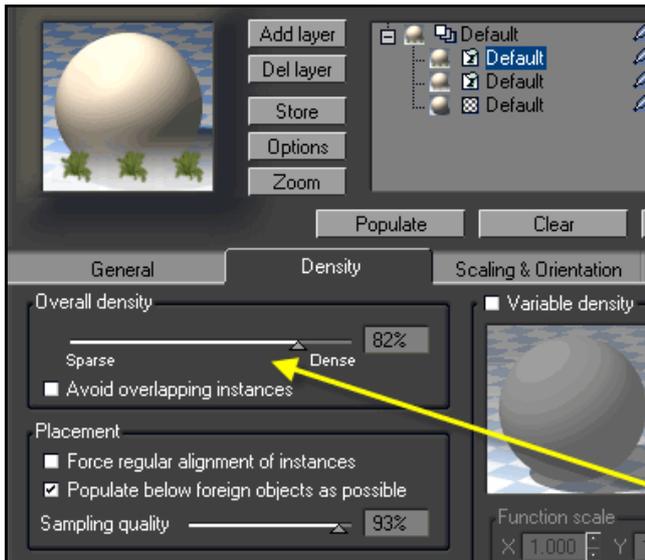
ein wenig damit herum um ein Gefühl für die Wirkung zu bekommen.



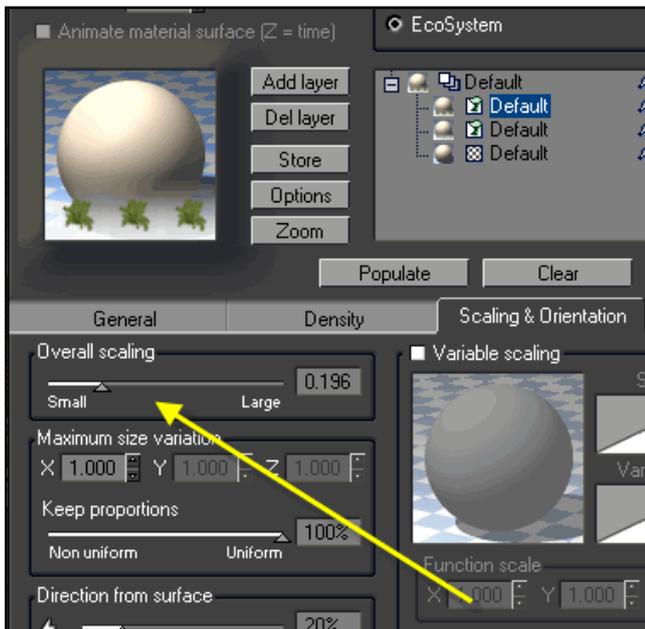
16. In der Registerkarte „Scaling & Orientation“ könnt ihr mit dem Regler für die Größe spielen, wenn ihr mit dem voreingestellten Resultat nicht zufrieden seid. Um die Auswirkung der Änderungen zu sehen, vergesst nicht jeweils nach einer Änderung auf den Button „Populate“ zu klicken um das jeweils veränderte Material anzuzeigen. Achtung: Die Änderungen müssen bzw. können für jedes EcoSystem-Material separat gemacht werden, man muss also zwischen den beiden EcoSystem-Layern hin- und her wechseln um die unterschiedlichen Objekte in den beiden EcoSystems optimal aufeinander anzupassen.



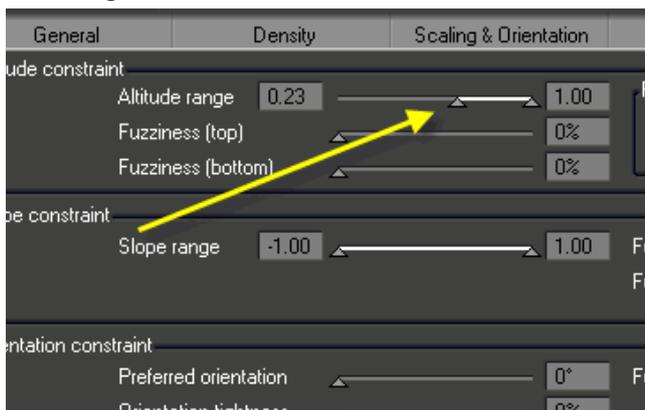
17. Die Werte, die ihr im vorhergehenden Screenshot sehen könnt, sie die für den Layer mit den Palmen. Die im nachfolgenden Screenshot sind Werte, die ich für das Schilf (Reeds) geändert habe. Ihr müsst den Einstellungen aber nicht zu 100% folgen. Gerade beim EcoSystem ist es am Anfang wichtig, mit unterschiedlichen Werten zu spielen und die Einstellung zu finden, die dem persönlichen Geschmack am ehesten entspricht.



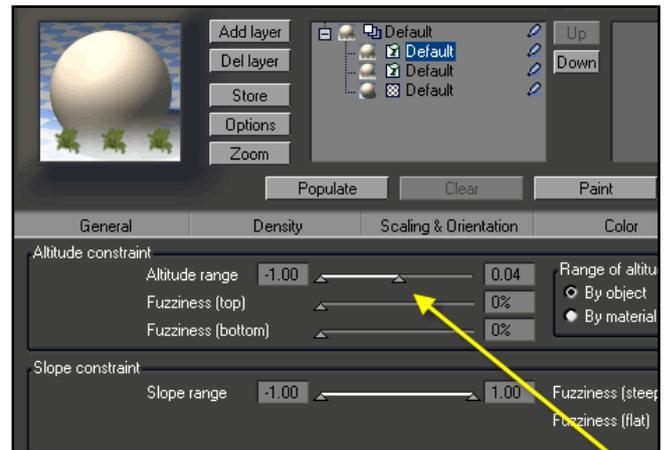
18. Im nächsten Screenshot auch noch Einstellungen für das Schilf, wie gesagt probiert es selbst aus...



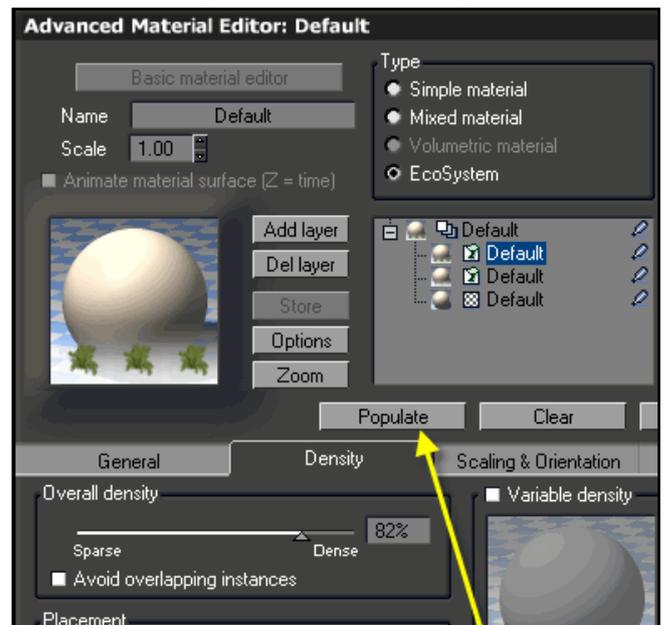
19. OK, jetzt zu dem spaßigen Teil, dem Überblenden. Wählt wieder unserem Palmen-Layer aus, wechselt zu der „Environment“-Registerkarte und bewegt den linken Regler nach rechts, ungefähr in die Position, die auf dem nachfolgenden Screenshot zu sehen ist.



20. Klasse, soweit für das Palmenmaterial. Nun zu den Einstellungen für das Schilf. Wählt also wieder den Schilf-Layer aus und ab zur Environment-Registerkarte. Diesmal bewegt den rechten Regler nach links, wieder ungefähr in die Position, die ihr aus dem nachfolgenden Screenshot entnehmen könnt.



21. Bereit? Dann klickt nun auf „Populate“ um die Auswirkungen eurer Änderungen zu sehen.



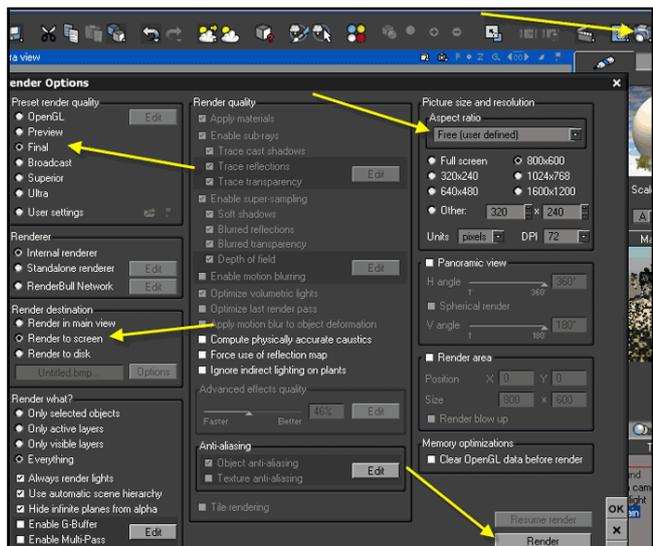
22. Euer Viewport sollte nun so ähnlich aussehen, wie in meinem Screenshot.



23. Für mein Terrain habe ich nun noch als Grundmaterial ein passenderes ausgesucht: „Grass and rock“ aus der Kategorie „Landscapes“.



24. So, nun ist es an der Zeit die Szene zu rendern, um zu sehen, wie sie aussieht. Nachfolgend die einfachen Rendereinstellungen, die ich verwendet habe. Um zu den Einstellungen zu kommen, klickt auf das Kamera-Symbol in der Menüleiste und haltet den Mouse-Button



so lange gedrückt, biss sich das Icon gelb verfärbt. Wenn ihr dann die Maustaste loslasst, öffnet sich das Einstellungsfenster. Hier ist mein finales Rendering mit den Einstellungen aus dem Tutorial:



Da ich noch nicht ganz zufrieden war, habe ich ein paar kleine Veränderungen vorgenommen, untern anderem das Bodenmaterial geändert, eine Wasserebene zuzugefügt, eine Atmosphäre, einfache aber wirkungsvolle Dinge halt... Schließlich habe ich noch andere Blickwinkel gewählt um ein interessante Darstellung zu erreichen. Die Ergebnisse meiner Veränderungen seht ihr auf den nachfolgenden drei Renderings...

Anm. d. Red:

Das Tutorial wurde ursprünglich in Englisch geschrieben von Aziz Khan (www.aziz3d.esmart-design.com) welcher uns freundlicher Weise die Erlaubnis gab, es in Deutsch in der Active Rendering zu veröffentlichen. Danke! Anm. Es handelt sich nicht um einen 1:1 Übersetzung, sondern vielmehr eine leicht aufbereitete Version. Die Szenendatei des nachgearbeiteten Tutorials findet ihr ebenso wie die Screenshots in voller Größe in dem Bonus-Download zur Ausgabe.

[DJB]





Moment of Inspiration

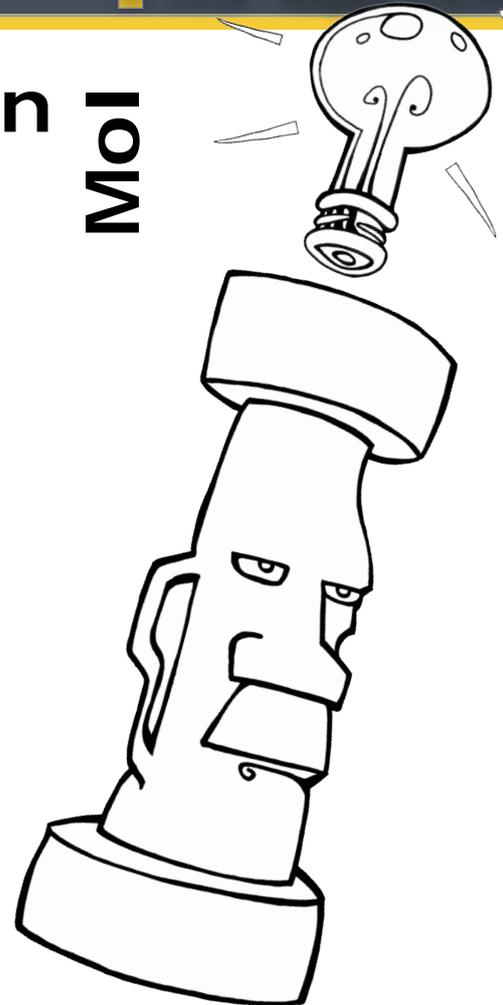
Ein Review von Sascha Hupe

Vor einiger Zeit wurde der Markt der 3D-Programme durch ein keines, aber feines Programm bereichert, welches vor dem ersten offiziellen Release als Free-Beta-Version präsentiert wurde. Die Rede ist von **Moment of Inspiration (MoI)**, einem waschechten CAD-like NURBS-Modeler für Windows. Ich habe mir MoI einmal näher angesehen und um einen Teil des Fazits gleich vorweg zu nehmen: Dieses Programm hat mich von der ersten Sekunde nach der Installation an begeistert! Aber zunächst wieder zurück auf die sachliche Ebene :-).

MoI wurde entwickelt von Triple Squid Software Design, einem „Ein-Mann-Unternehmen“ aus Seattle hinter dem sich niemand geringerer verbirgt, als Michael Gibson. Gibson hat von 1993 bis 1999 für Robert McNeel & Associates gearbeitet und während dieser Zeit den NURBS-Modeler Rhinoceros (Rhino) entwickelt. Warum

so viel Geschichte, mag sich der ein oder andere Leser an dieser Stelle fragen. Ganz einfach, die Tätigkeit von Gibson in der Vergangenheit ist ein Grund dafür, dass er für MoI das Rhino-Datei-Format 3dm benutzt. Ein Format, von dem Gibson sagt, dass es „wirklich das beste derzeit verfügbare NURBS-basierte Open File Format ist“. Zusätzlicher Vorteil ist, dass MoI sich damit leicht in bestehende Arbeitsumgebungen einfügen lässt.

Was aber nun ist das Besondere an MoI? Ganz klar, das User-Interface und das Handling. MoI wurde entwickelt um intuitives Modeling allein unter Benutzung eines Grafiktablets zu ermöglichen ohne zusätzlich noch auf die Tastatur zurückgreifen zu müssen. Das bedeutet nicht, dass man MoI nicht ohne Tablett bedienen kann, im Gegenteil, der Grundgedanke der einfachen Bedienung kommt allen Usern zu Gute, egal, ob sie mit Maus und Tastatur oder aber



einem Tablett arbeiten. Das ermöglicht einen unglaublichen Workflow und eine steile Lernkurve, da man sich nicht erst mit ellenlangen, umständlichen Menüs und Tastaturkürzeln vertraut machen muss. Ehrlich, ich habe selten ein so intuitiv zu bedienendes und schnell zu erlernendes Modeling-Programm unter meinen Fingern gehabt wie MoI – ach was sag ich, noch gar nicht.

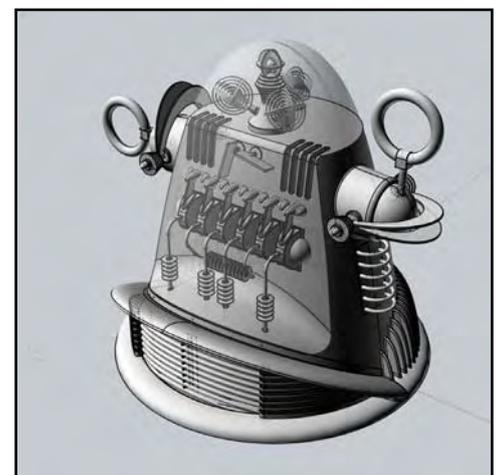
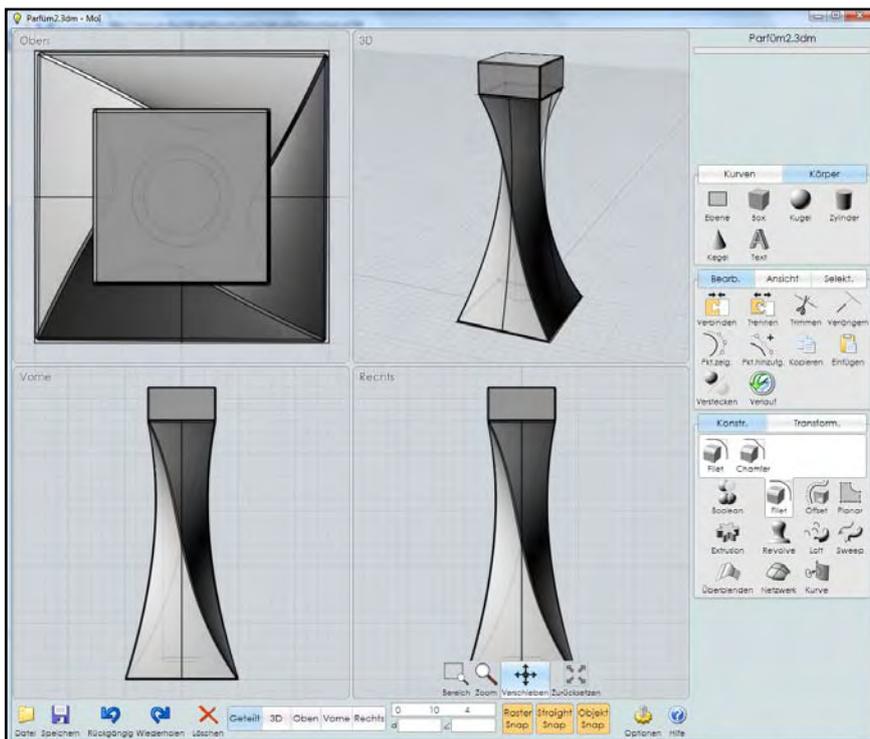


Image by courtesy of Danny Tasmakis, Melbourne, Australia



Um die anfallenden Modelingaufgaben erledigen zu können, stellt MoI einen guten Grundstock von Konstruktions- und Transformationswerkzeugen zur Verfügung. Das Snapping, welches als Raster- Straight und Objekt-Snapping verfügbar ist, funktioniert hervorragend und erleichtert das Modeling ganz erheblich, ebenso wie die stiftfreundliche „intelligente“ Selektionsfunktion für Flächen und Kanten.



Moment of Inspiration ist ein



reines Modeling-Programm, hat also weder Texturing-Funktionen noch eine Renderingengine. Damit man also die mit MoI gestalteten Modelle in andere Programme zur weiteren Verarbeitung und Präsentation importieren kann, bietet MoI verschiedene Exportfunktionen. Am einfachsten ist es natürlich, das 3dm-Format zu nutzen. Sollte die Applikation der Wahl für die Weiterverarbeitung dieses Format nicht unterstützen, so hat man die Möglichkeit in die Formate IGES (*.igs; *.iges), Wavefront OBJ (*.obj), STL (*.stl), 3DS (*.3ds), LWO (*.lwo) und Illustrator (*.ai) zu exportieren. Dabei sind 3dm und .igs Dateiformate, die Kurven und Oberflächen unterstützen, so dass diese Formate die genaueste Wiedergabe der MoI Objektdaten enthalten. .obj, .stl, .3ds, und .lwo sind polygonbasierte Dateiformate, hier kann man über den Export-Dialog die Meshing-Optionen einstellen, um so das Optimale Modell für den späteren Import zu erhalten und einen Kompromiss zwischen Polygonzahl und Qualität zu finden. Das .ai Format schließlich exportiert flache Kurven für



2D-Illustrationsprogramme. Bei einem polygonalen Export, kann man das Modell in N-Gone, Quads und Dreiecke oder nur Dreiecke gemeshed ausgeben lassen.

Die MoI Online-Hilfe ist nicht nur in Englisch, sondern neben Französisch, Spanisch und Italienisch auch in Deutsch verfügbar. Wer - bevor er sich die Demo-Version installiert und es selbst ausprobiert - zunächst einen Blick auf das Programm und seine grundsätzliche Bedienung werfen möchte, der sollte sich die [Online-Hilfe](#) einmal näher anschauen. Die Hilfe ist auch als PDF-Datei zum Ausdrucken verfügbar und bietet auf derzeit 82 Seiten einen kompletten Über-

Images by courtesy of Orlan „Grendel“ Lyle - orlanlyle@yahoo.com

Images by courtesy of Orlan „Grendel“ Lyle - orlanlyle@yahoo.com

blick einschließlich (bebildert) Befehlsreferenz zu jedem Befehl in MoI. Zudem gibt es eine wachsende Anzahl an Tutorials und viele vorhandene Tutorials für andere Programme wie Rhino oder SolidWorks lassen sich - oftmals sogar 1:1 - in MoI umsetzen. Reichlich Tipps und Tricks bekommt man auch in dem [offiziellen Support-Forum](#) (in dem es sogar einen [deutschsprachigen Bereich](#) gibt, allerdings ist die Beteiligung dort nicht sehr rege). Übrigens, auch in dem Forum zur AR haben wir einen eigenen [Bereich für MoI eingerichtet \(Klick\)](#), gerne könnt ihr dort eure Fragen stellen und Meinungen posten.

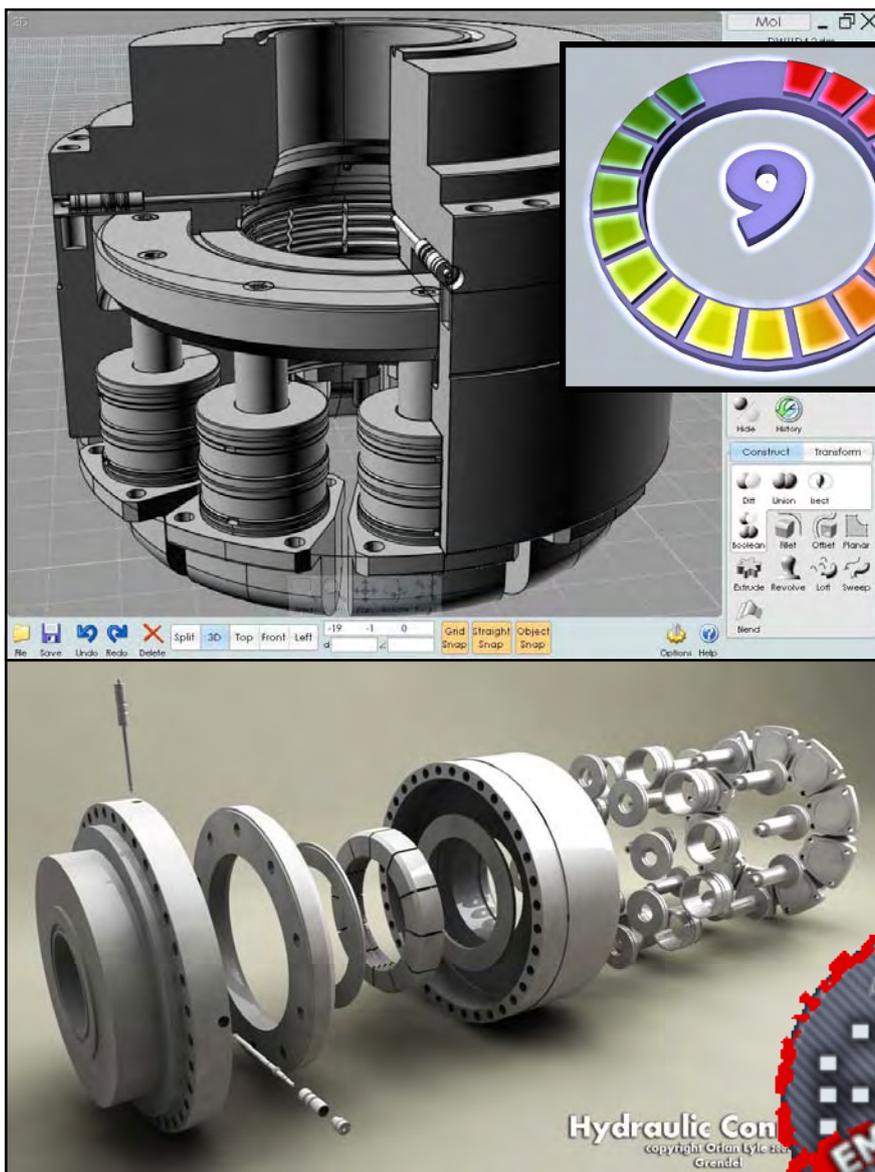
Übrigens: MoI ist portable, es läuft problemlos von einem

USB-Stick!

MoI ist derzeit regulär als Version 1.0 verfügbar, jedoch ist für registrierte User der 1er-Version bereits eine Beta-Version von MoI 2 erhältlich, die Entwicklung geht also weiter! MoI kann über die Herstellerseite <http://moi3d.com/> bezogen werden und kostet US\$ 195 bzw. wenn man in Euro kauft 146,-- EUR. Das Programm ist Multilingual. In den Optionen kann man Englisch und Deutsch noch Holländisch, Französisch und Spanisch als Sprache auswählen. Damit man sich selbst einen Eindruck von MoI verschaffen kann, stehen auf der Seite auch 2 unterschiedliche Demo-Versionen zur Verfügung: Die erste Version ist eine voll

funktionsfähige Version die auf einen 30-Tages-Zeitraum beschränkt ist, die zweite Version ist eine in der Laufzeit unbeschränkte Version, die allerdings kein Speichern erlaubt. Ich kann nur jedem, der an 3D-Modeling interessiert ist empfehlen, sich selbst einen Eindruck zu verschaffen und das Programm mit einer Demo-Version selbst zu testen.

Fazit: MoI - denn kompliziert sind schon andere... Das Preis-Leitungsverhältnis ist hervorragend. Ein echter NURBS-Modeler zu einem Spitzenpreis, meine Empfehlung: Zuschlagen! Meine bereits zu Beginn dieses Artikels zum Ausdruck gebrachte Begeisterung lässt sich nicht verbergen, aber ich bin mir sicher, wer sich MoI



MoI
www.moi3d.com

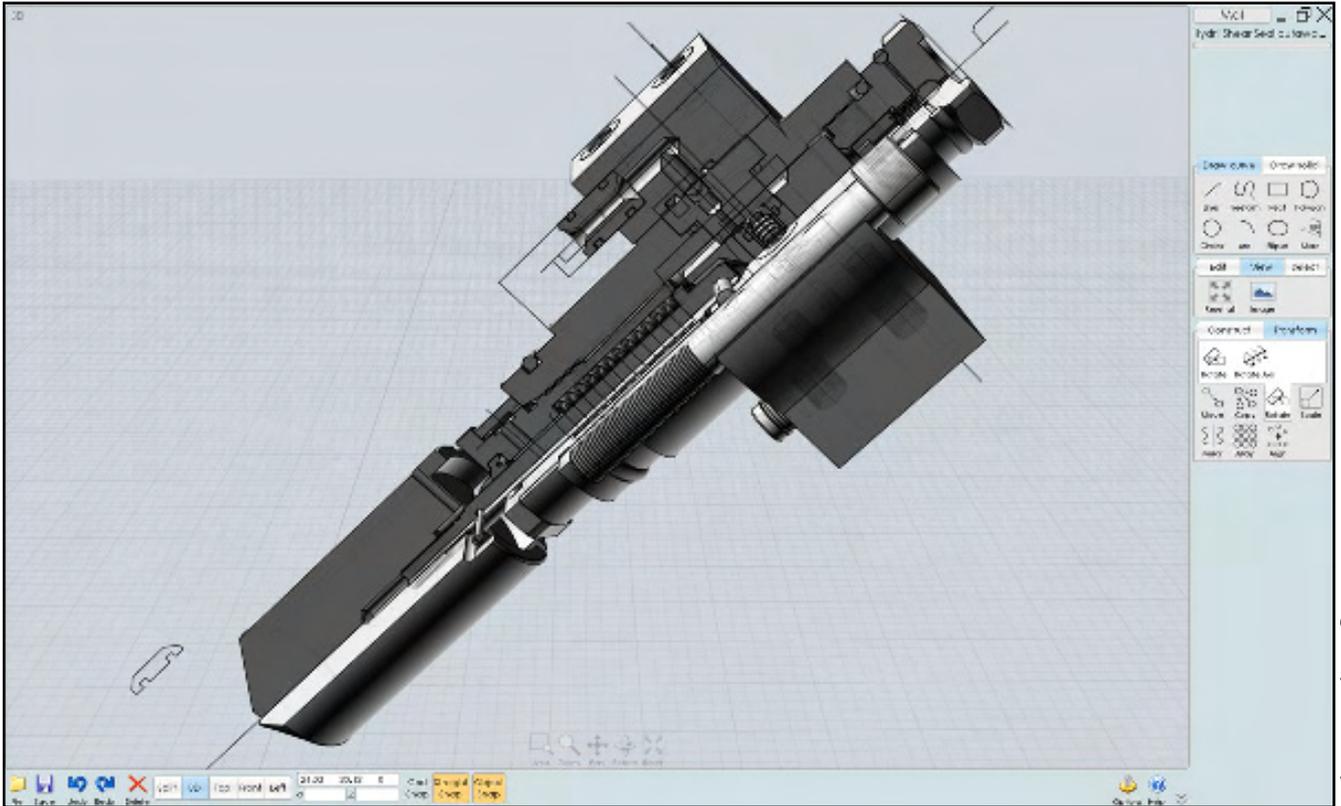
Kategorie: 3D-Modeling/CAD
 Preis (ca.): 146,-- EUR
 Gesamtwertung: 9/10

selbst anschaut, wird mich verstehen. Die 2er-Version, die schon in den Startlöchern steht verspricht noch mehr Features und Verbesserungen und vor allem ist Michael Gibson unglaublich nah an den Usern, so dass die Verbesserungsvorschläge und Wünsche der User, welche in dem [Support-Forum](#) geäußert werden - soweit möglich und sinnvoll - umgesetzt werden. MoI erhält eine ganz klare Empfehlung der Redaktion und wir dürfen gespannt sein, was Gibson uns mit zukünftigen Version noch alles präsentiert.



[DJB]

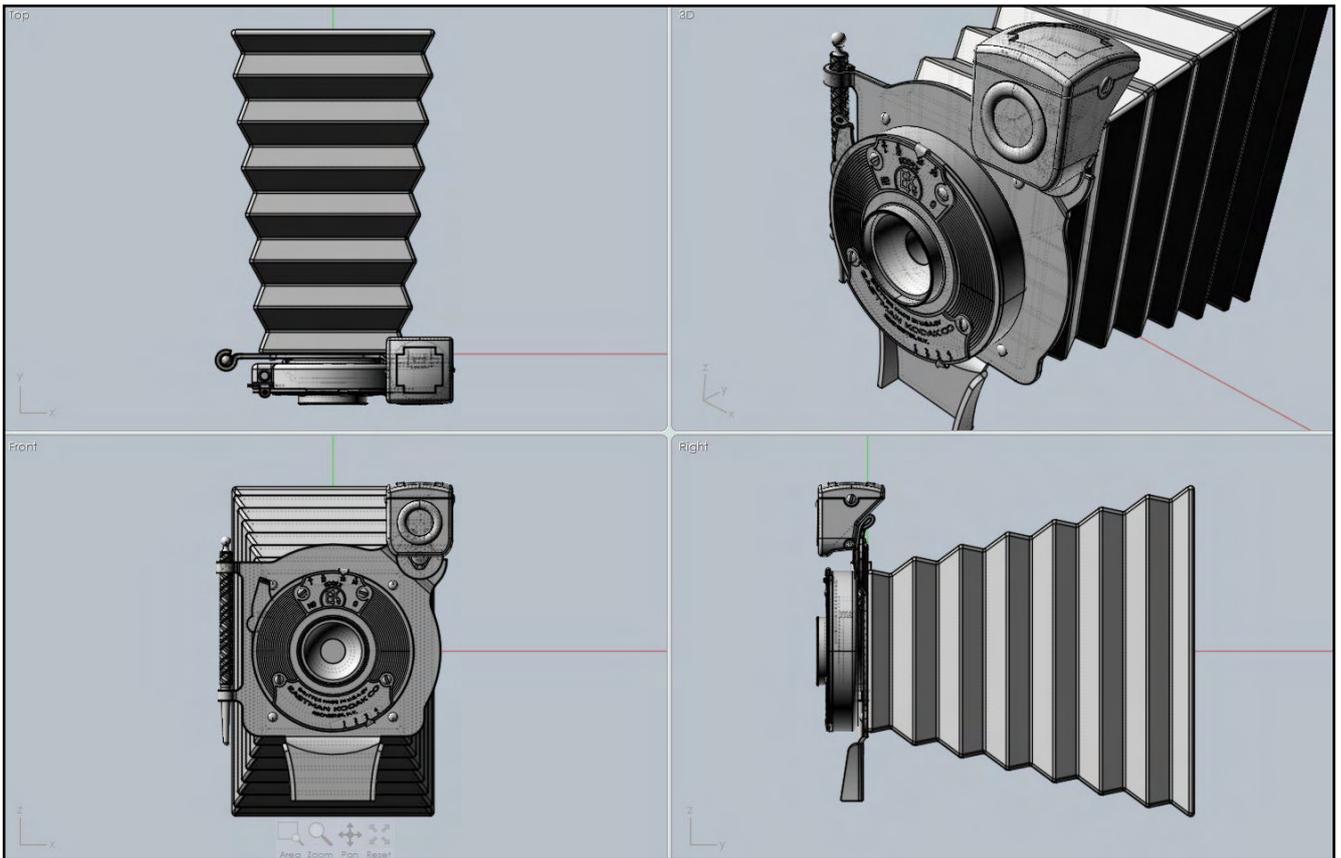
Einige weitere Mol Modeling-Beispiele:



Images by courtesy of Orhan „Grendel“ Lyle - orlanlyle@yahoo.com

Review





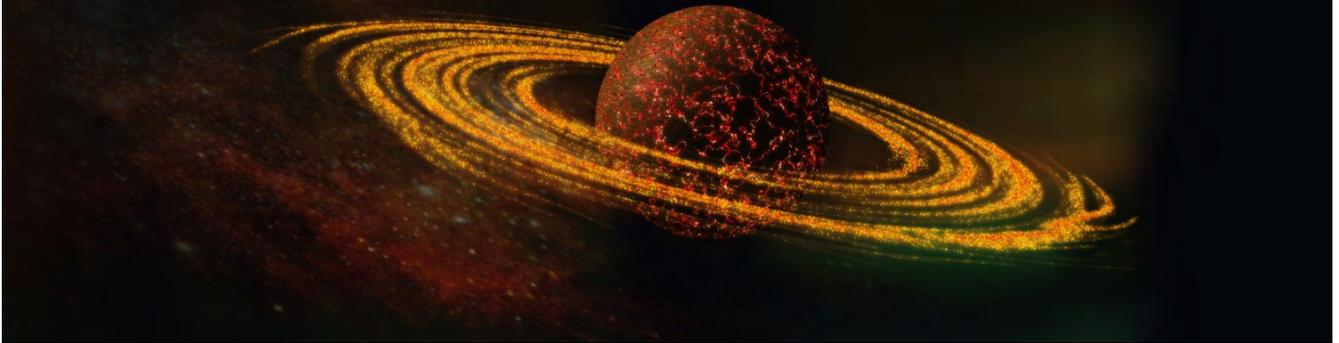
Images by courtesy of Danny Tasmakis, Melbourne, Australia

Review



Von Wirbeln & Asteroidengürteln

Ein 2-teiliges 2D/3D-Tutorial von Reiner Jordan

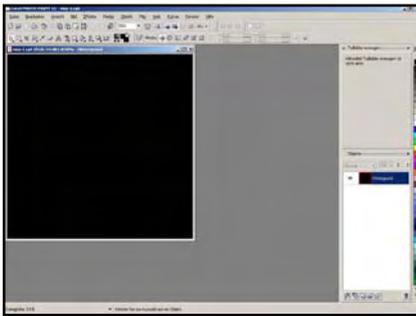
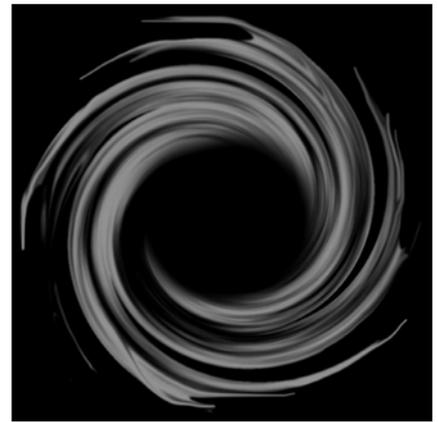


Teil 1

Wie erstelle ich einen Spiralnebel in Corel Photo Paint oder ähnlichen Malprogrammen

Das vorliegende Tutorial soll zu eigenen Experimenten mit der vorhandenen Software anregen.

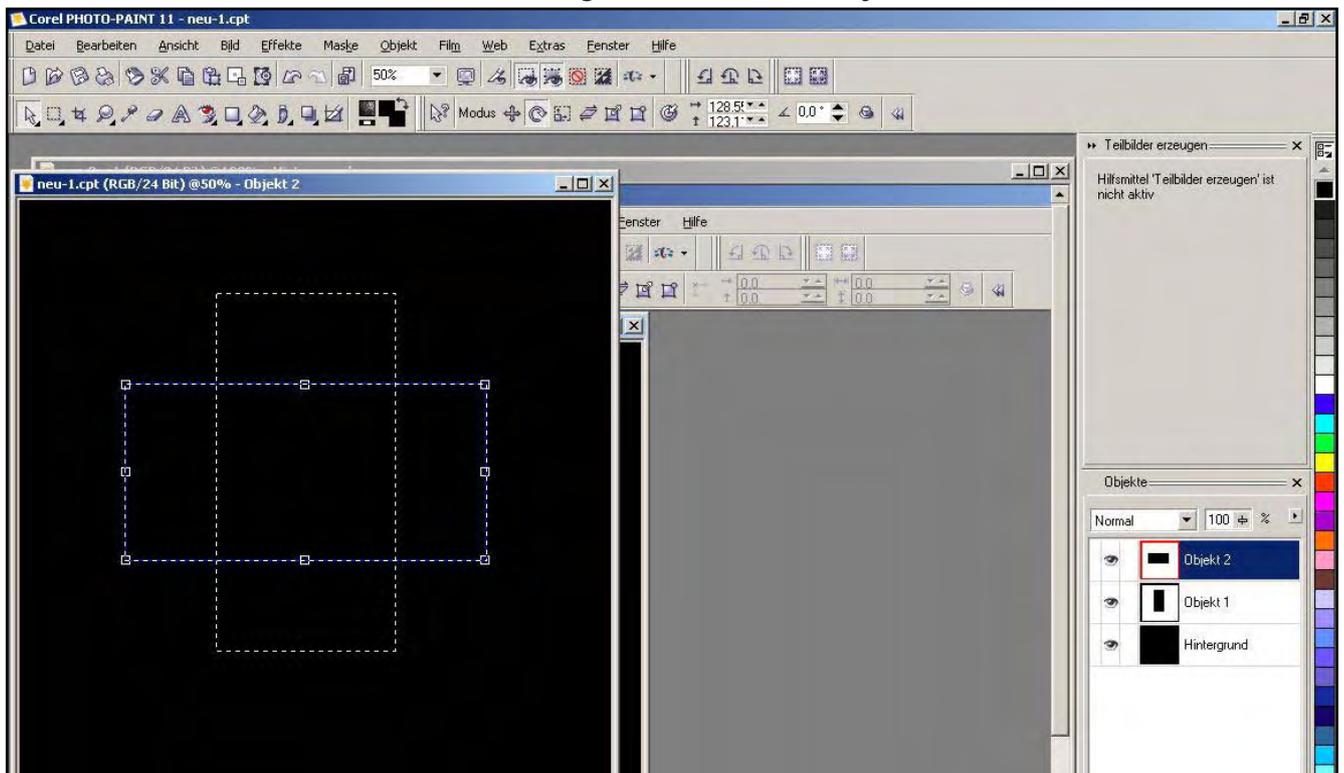
Es ist sehr einfach nachzuvollziehen und die benötigten Werkzeuge sind in allen mir bekannten Softwarelösungen enthalten.



Begonnen wird mit einem neuen Projekt in der Auflösung z. B. 1024 x 1024.

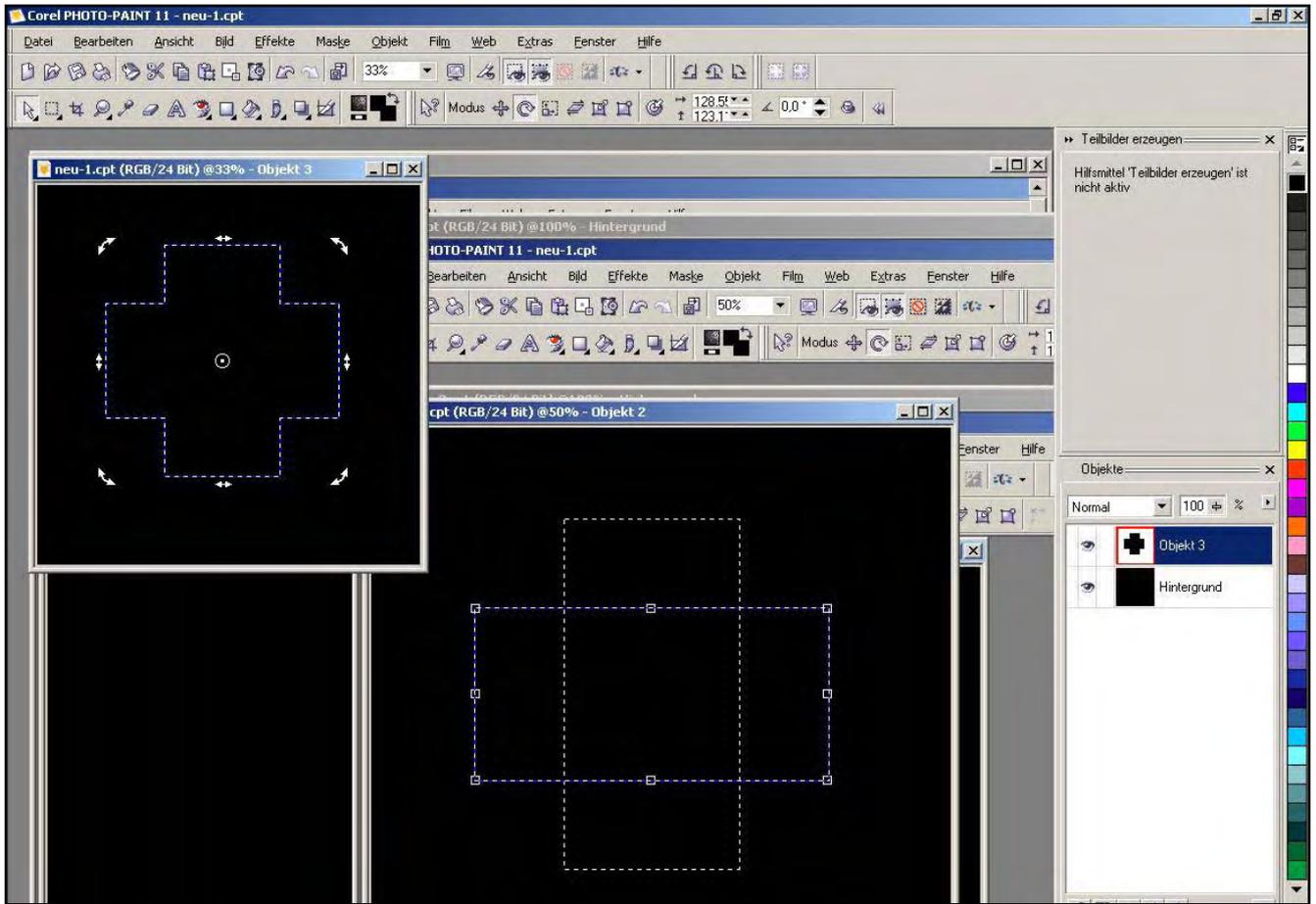
Die Auflösung spielt in meinem Fall eine Rolle, weil ich das Ergebnis später in Vue Esprit weiterverwende.

Wir ziehen einen rechteckigen Maskenrahmen auf, kopieren diesen und fügen ihn als neues Objekt ein.

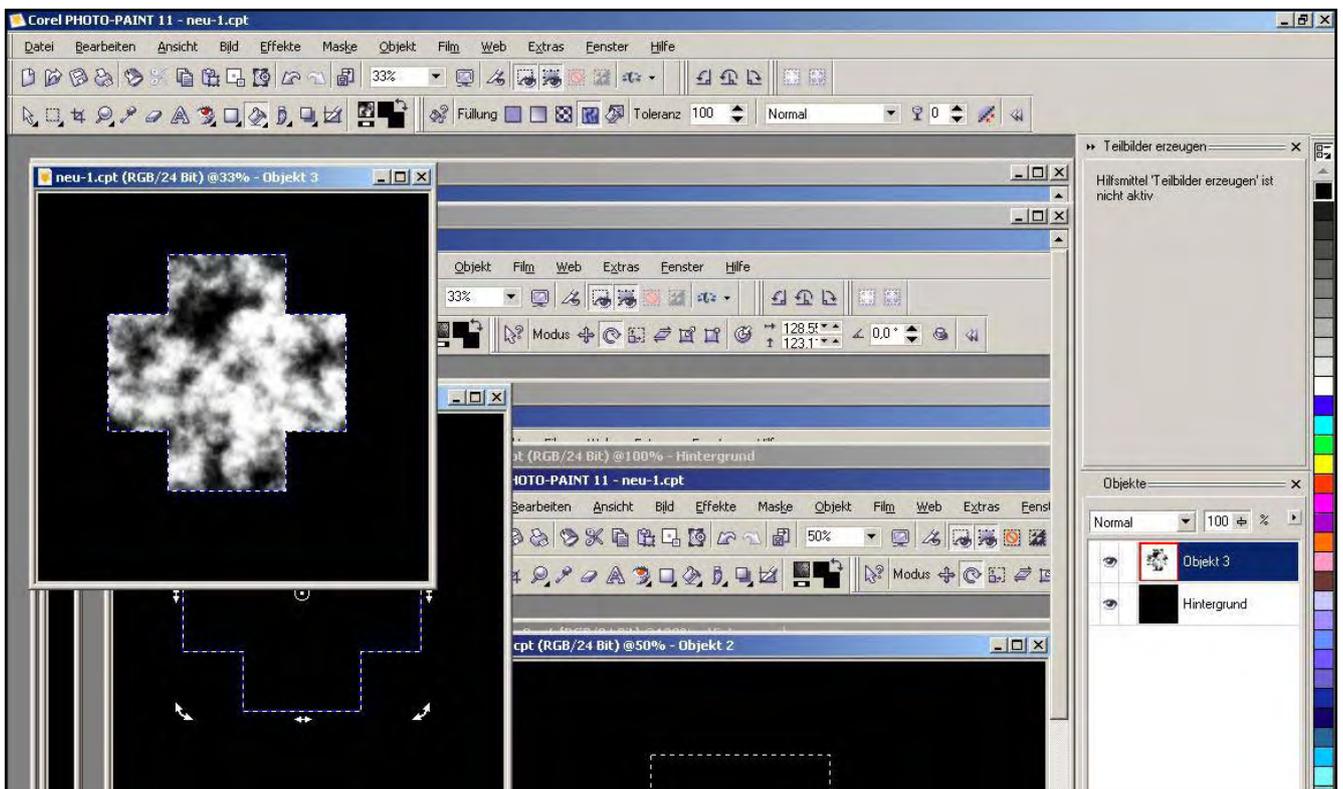


Ein Duplikat dieses Objektes drehen wir um 90 Grad, wie oben gezeigt.

Tutorial

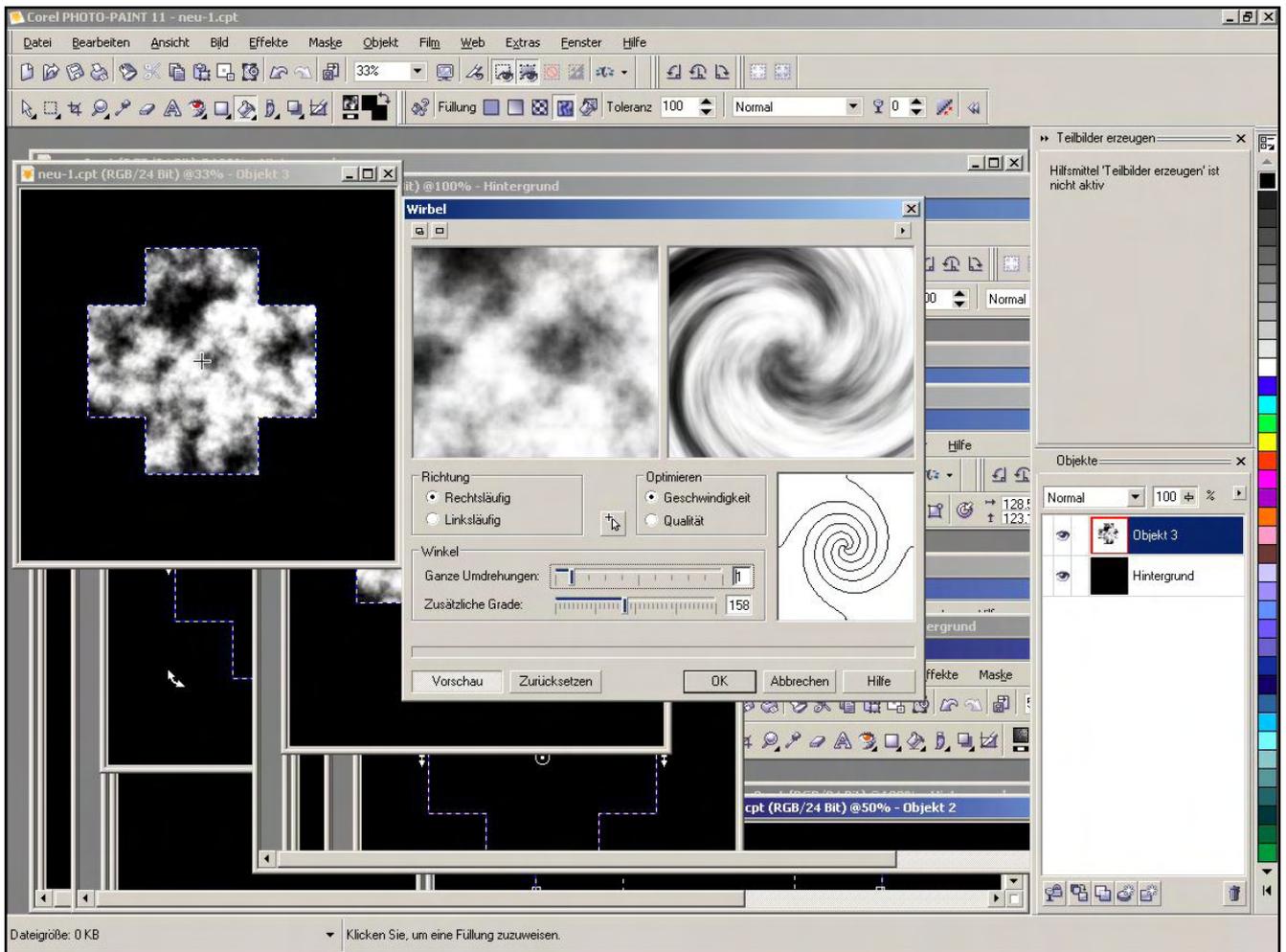


Die beiden so platzierten Objekte werden miteinander verschmolzen, so dass wir ein Kreuz bekommen. Die erstellte Rechteckmaske kann bedenkenlos gelöscht werden. Sie wird für unser Vorhaben nicht mehr benötigt.

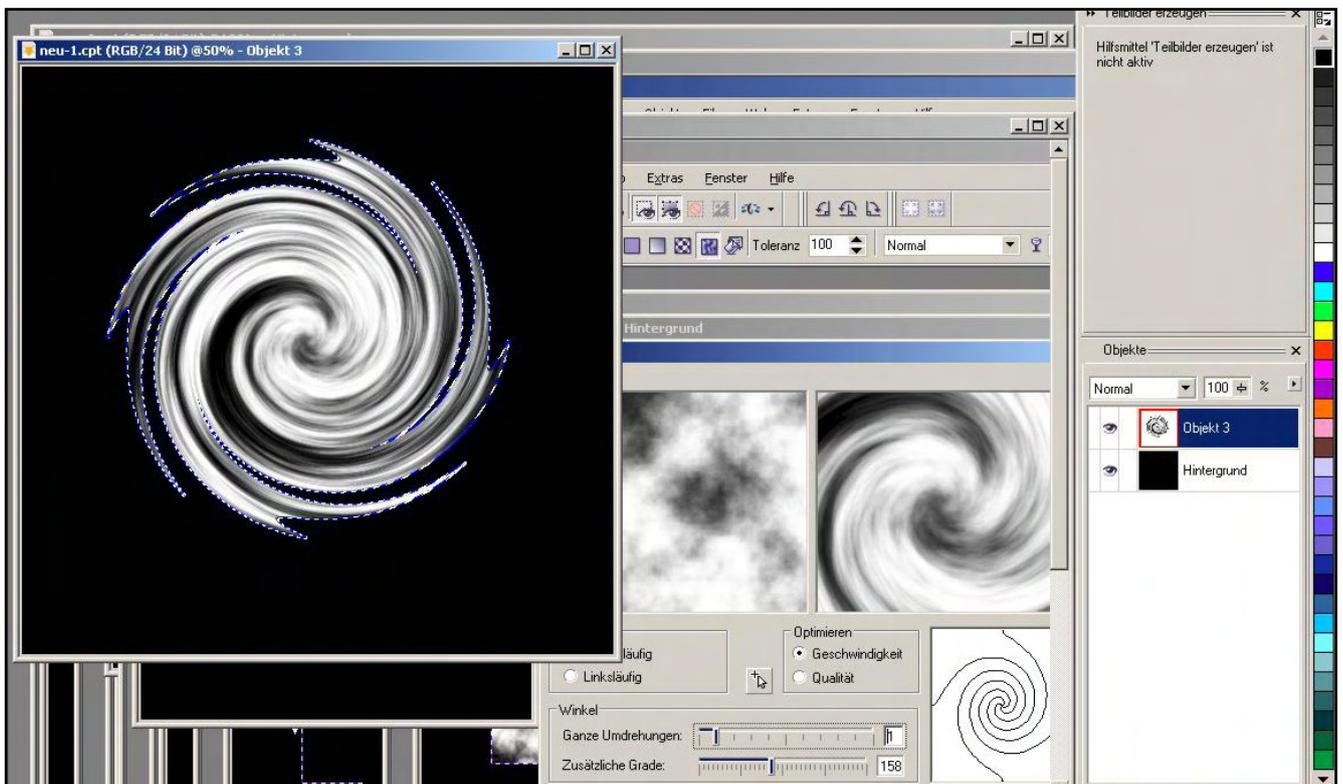


Nun wird das Objekt mit dem Füllwerkzeug mit Graustufen-Wolken gefüllt. In diesem Fall, wie wir noch sehen werden, sind die Graustufen wichtig.

Tutorial

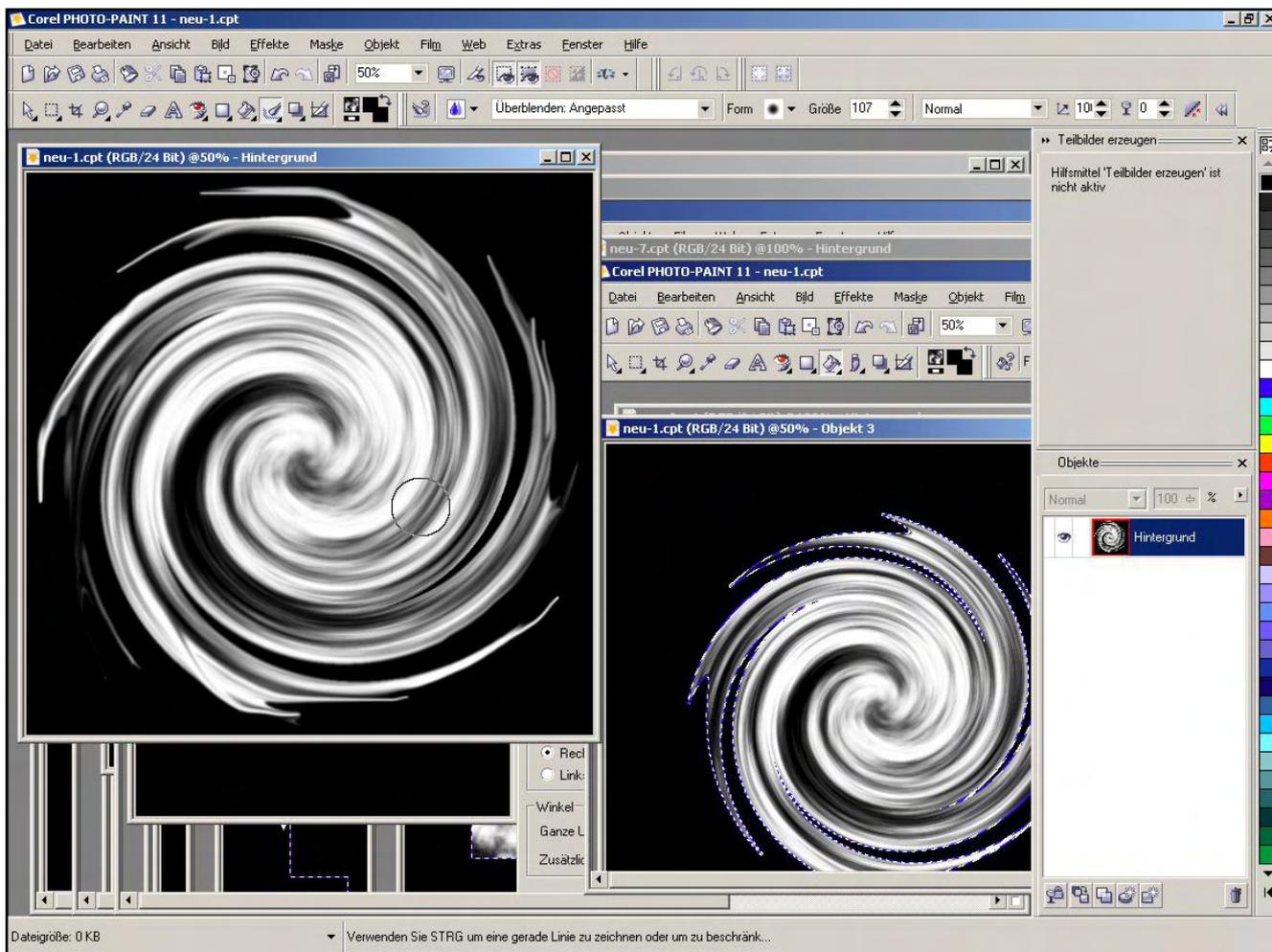


Nun rufen wir für das Objekt die Spiralfunktion auf. Das Ergebnis kann sofort begutachtet werden.

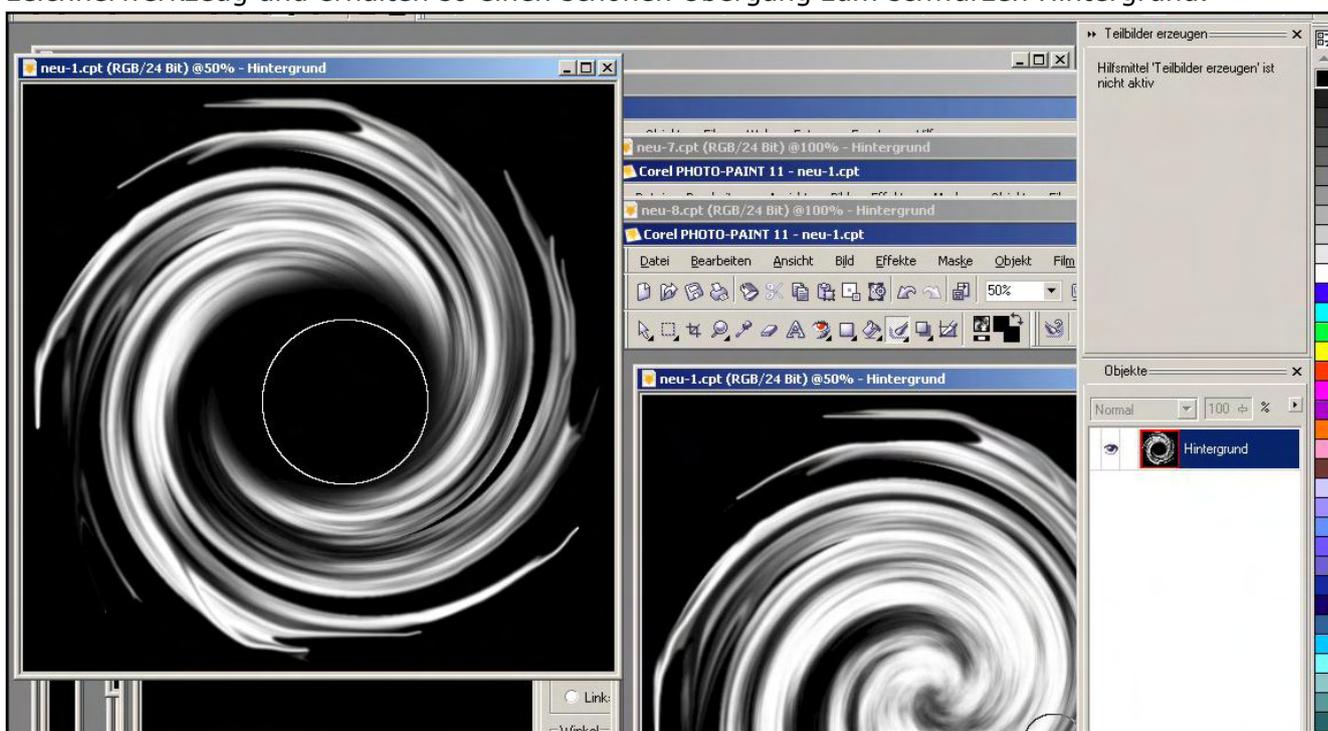


Ist man mit dem Ergebnis zufrieden so erhält man ein verzerrtes Objekt das sofort weiter bearbeitet werden kann.

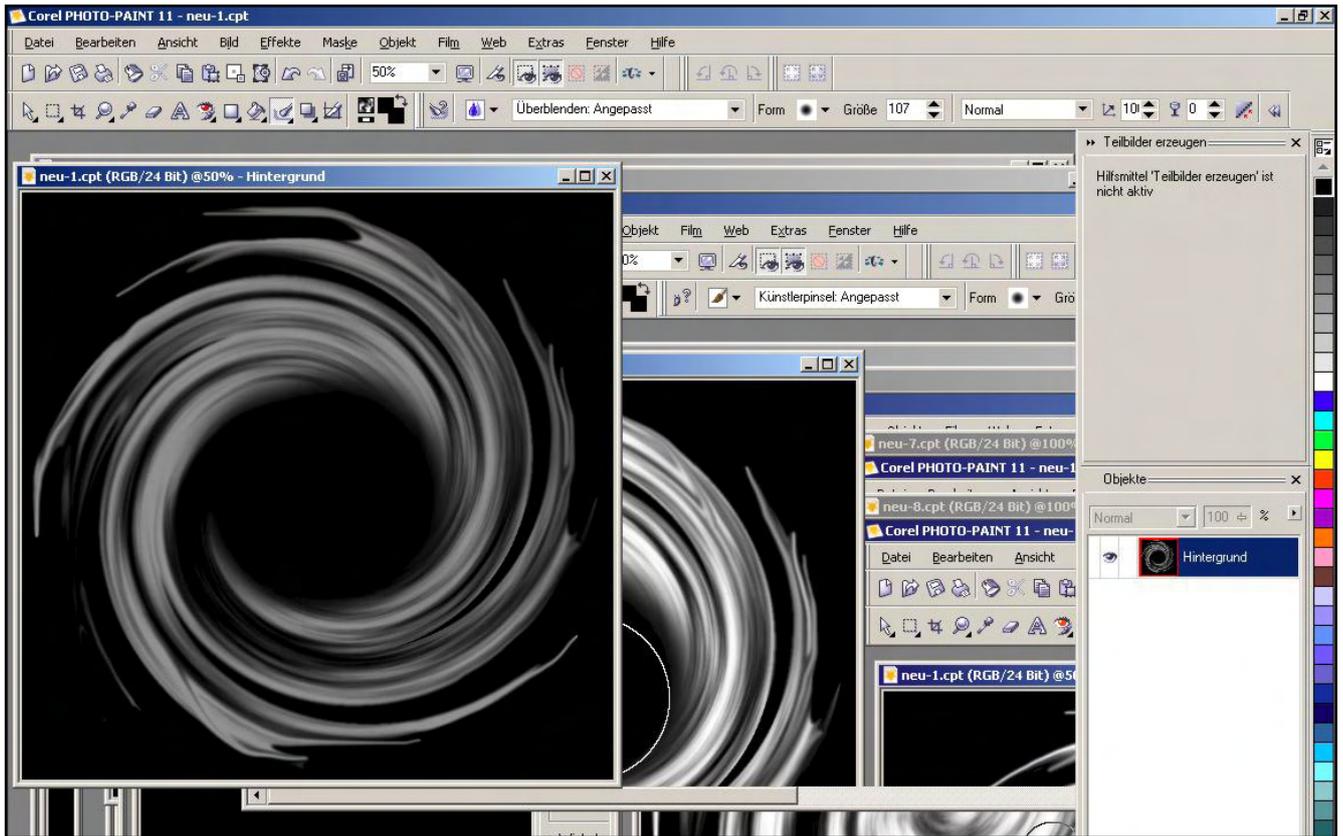
Tutorial



Wir dehnen das Objekt auf volle Auflösungsgröße, verschmelzen das Objekt mit dem Hintergrund und verschmieren die Ränder noch ein wenig nach außen. Anschließend nehmen wir das Weichzeichnerwerkzeug und erhalten so einen schönen Übergang zum schwarzen Hintergrund.



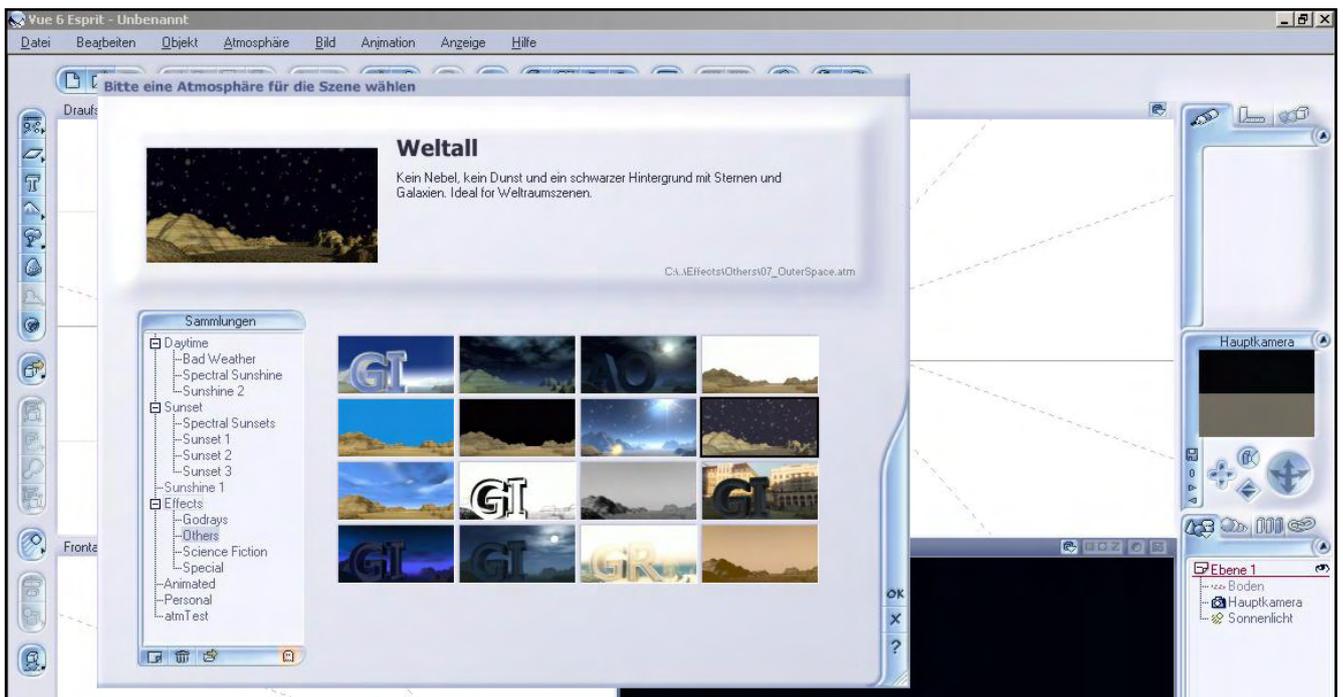
Mit einem runden, weichen Pinsel malen wir in reinem Schwarz das Zentrum des Spiralnebels. So erhält man einen perfektes Spiralnebelrad.



In meinem Fall habe ich die Graustufen noch ein wenig abgedunkelt. Das Abspeichern bitte nicht vergessen.
 Weiter geht es dann mit Vue.

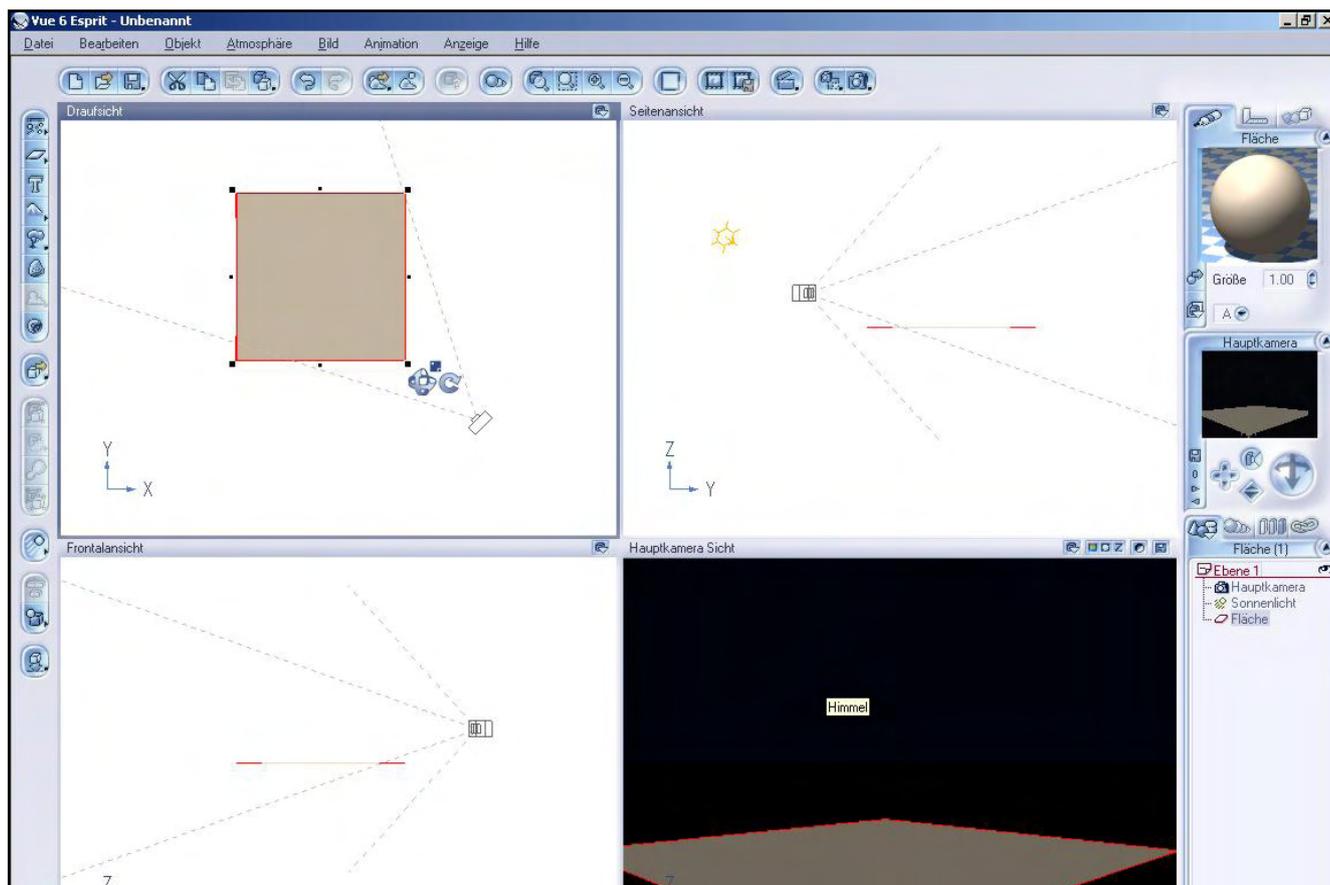
Teil 2 Einen Asteroidengürtel mit Vue erstellen.

Sinn und Zweck dieses Abschnittes soll es sein, sich ein wenig mit dem Ecosystem vertraut zu machen. Wir werden auch in den Funktionseditor des Ecosystems eintauchen, um so auch ein wenig die Scheu davor zu verlieren.
 Wir öffnen Vue Esprit oder höher und erstellen ein neues Projekt.

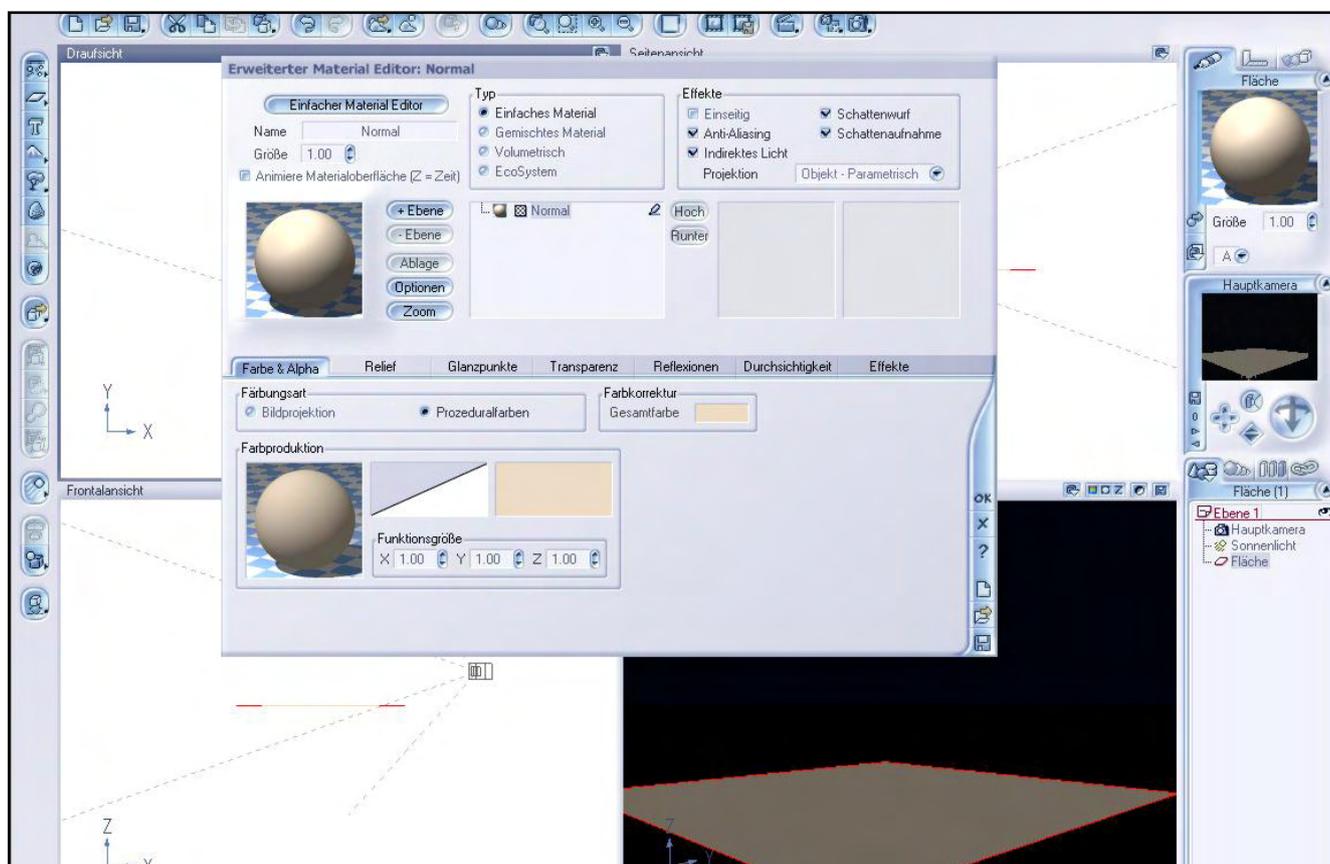


T u t o r i a l

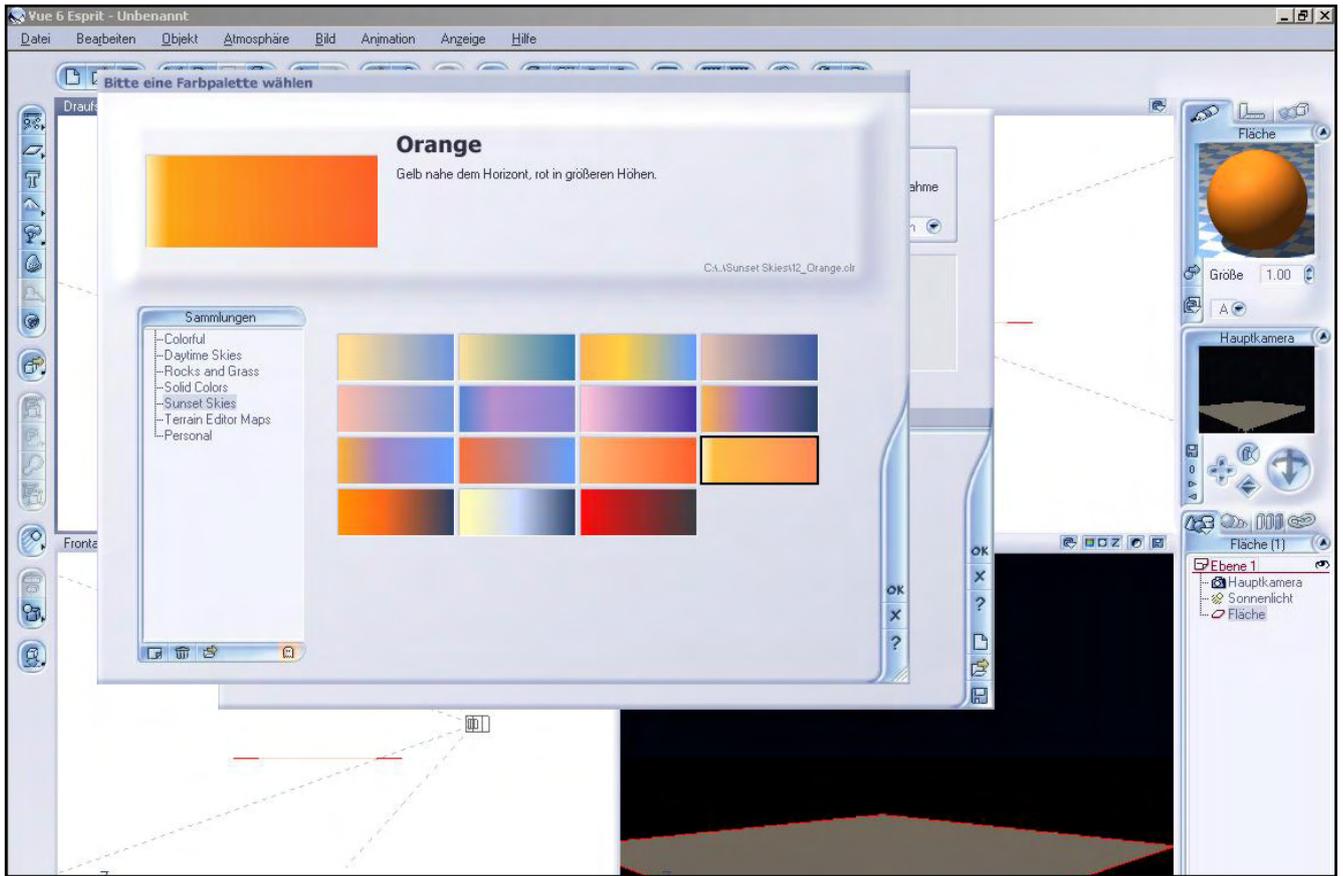
Als Basis nehmen wir die Sternenatmosphäre die in Vue bereits enthalten ist. Den Boden können wir getrost löschen, denn er wird für unser Vorhaben nicht benötigt.



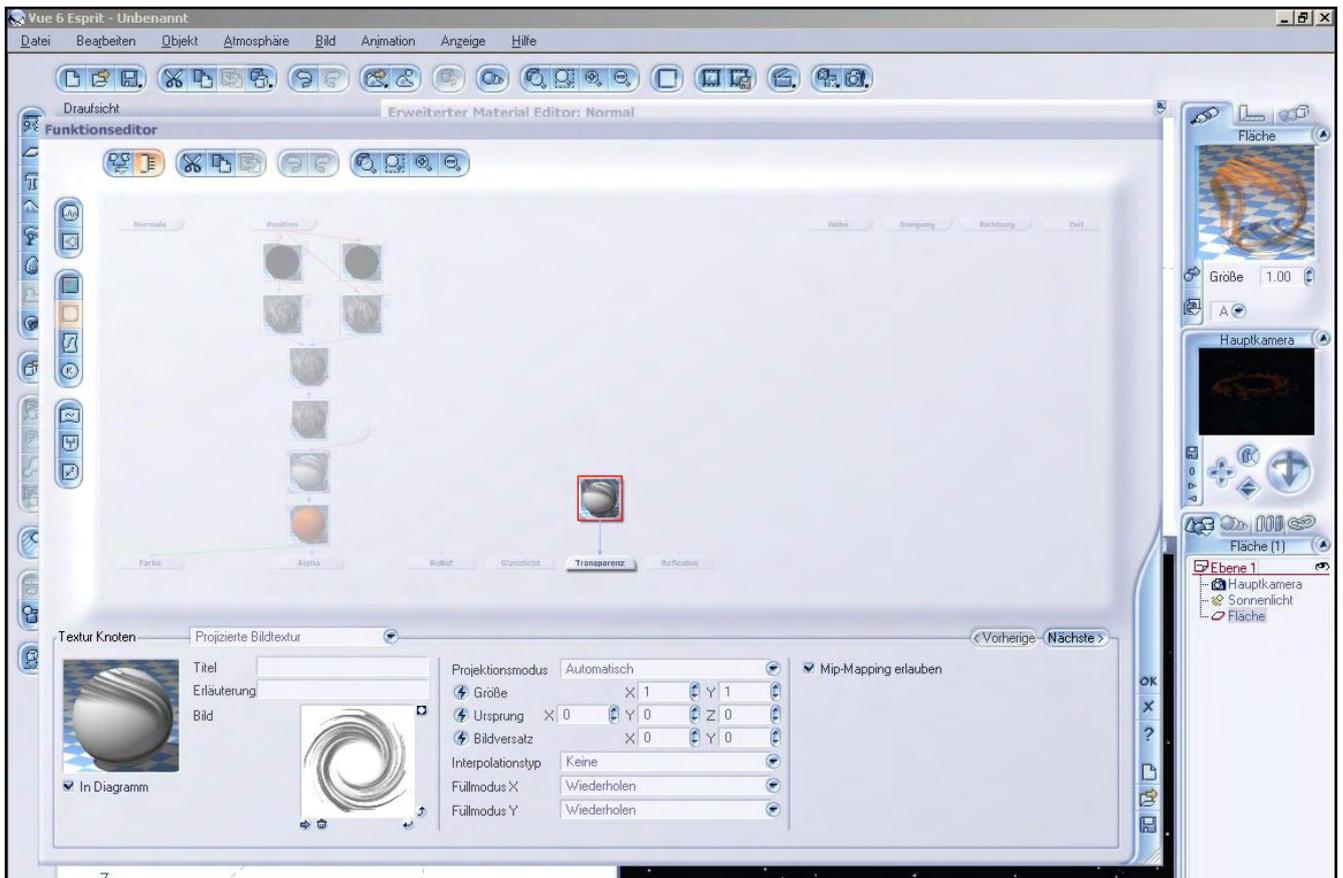
Wir erstellen eine einfache Fläche. Das wird die Basis unseres Asteroidengürtels werden.



Für die Basisfläche stellen wir ein einfaches Material ein. Die Farbe passen wir...

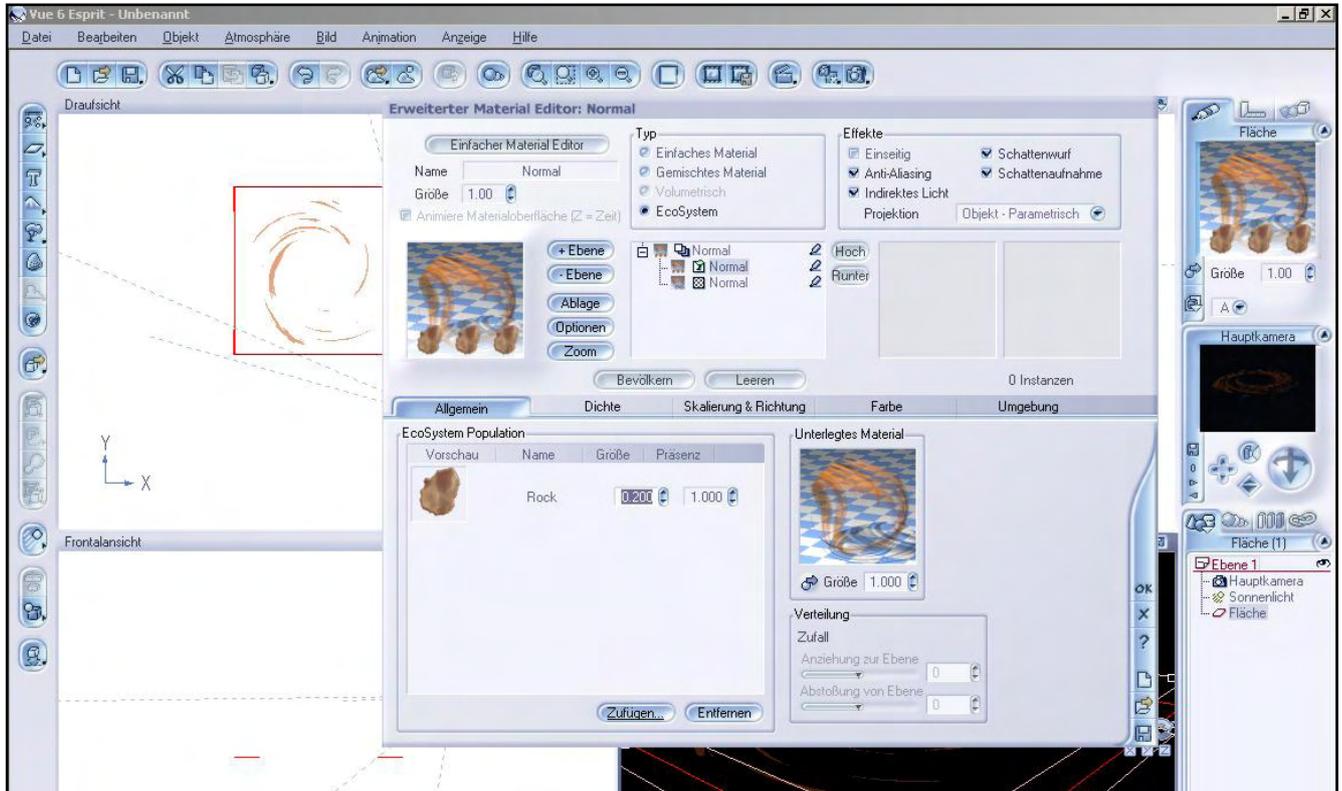


... möglichst eindrucksvoll an. Dazu klicken wir auf das Farbfeld doppelt, oder wir wählen mit der rechten Maustaste „Farbe bearbeiten“ aus. Ich lade meine Farbvariation aus den bestehenden Farbverläufen, man kann aber auch die Schlüsselfarben selber hinzufügen und anpassen. Sinn des Ganzen soll es sein, einen nebelartigen Körper zu erhalten.



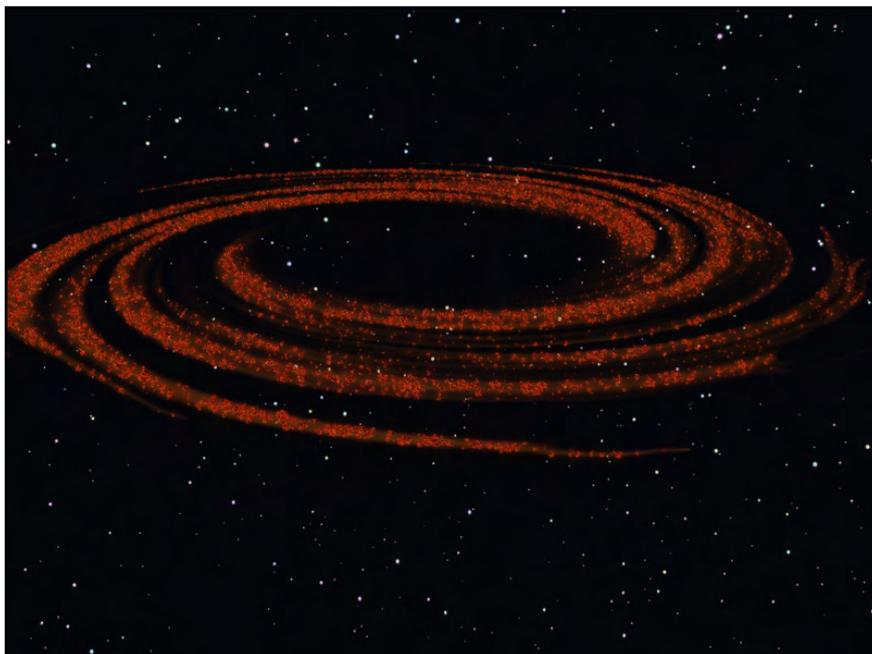
Tutorial

Um im erweiterten Materialeeditor die variable Transparenz zu erhalten klicken wir auf das Transparenz-Tab, ziehen die Transparenz auf 100 Prozent und aktivieren anschließend die variable Transparenz. Mit der rechten Maustaste klicken wir auf die Vorschaukugel und wählen „Funktion bearbeiten“ aus. Nun befinden wir uns im genialen Teil von Vue, dem Funktionseditor. Wir wählen das Textursymbol aus, für den entstehenden Texturknoten öffnen wir unseren Spiralnebel. Wir belassen es bei den Grundeinstellungen und schließen den Funktionseditor mit OK. Man könnte hier auch noch zusätzliches Bump oder eine weitere Variation des Transparenz-Wertes hinzufügen.



So den wabernen Nebel haben wir, jetzt wollen wir das Ecosystem bemühen. Im Materialeeditor schalten wir das Ecosystem ein. Wir fügen einen Stein in die Objekttable ein, die anschließende Frage beantworten wir mit ja, es sei denn man möchte ein anderes Material für den Asteroiden auswählen. Bei Skalierung legen wir eine kleine Größe sowie die variable Größe fest. Und nun kommen wir zur Dichte.

Wir klicken auf variable Dichte und öffnen wie in der weiter oben beschriebenen Weise den Funktionseditor. Auch hier verwenden wir das Spiralnebelbild. Nach dem verlassen des Funktionseditors drücken wir den Button „Bevölkern“ und siehe da, es ist vollbracht.



Ich hoffe es hat Spaß gemacht, dieses Tutorial nachzuarbeiten. Bei Fragen stehe ich in gewohnter Art und Weise im [Board](#) zur Verfügung.

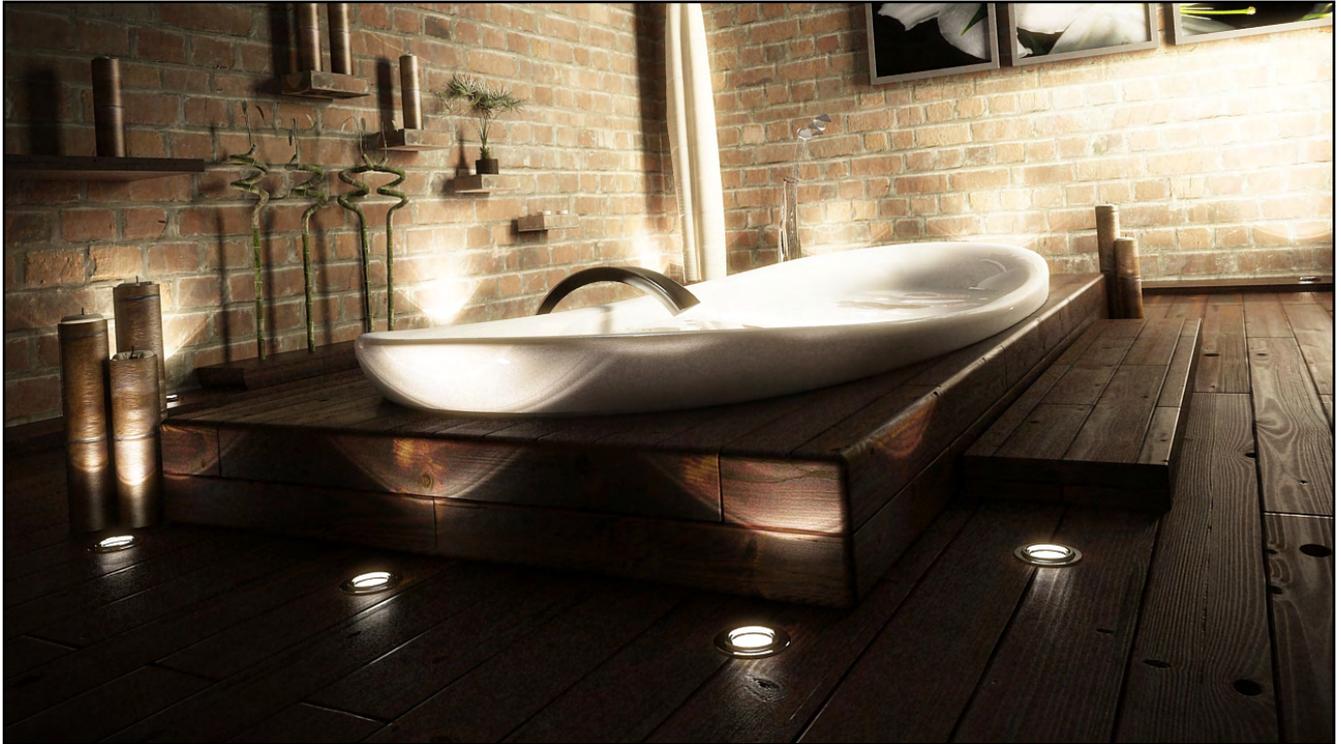
Vielen Dank

Reiner Jordan

[RJO]

Active Rendering im Gespräch mit Jan Kristian Vollmer

www.jankvollmer.de



Interview

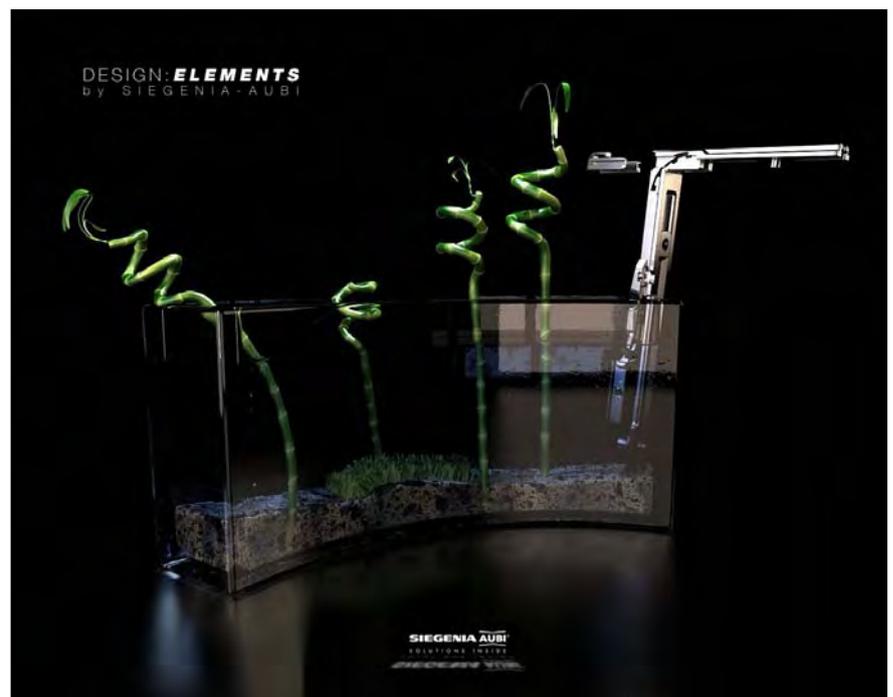
AR: Hallo Jan. Erst einmal vielen Dank dafür, dass du dir die Zeit nimmst der AR ein Interview zu geben. Für diejenigen Leser, die dich und deine Werke noch nicht kennen, erzähl doch erst einmal ein bisschen über dich.

Jan: Hallo zurück! Vielen Dank für die Anfrage. Ich bin 1978 in Schwelm geboren und in Wuppertal aufgewachsen. Ich habe mein Abitur gemacht und danach eine der ersten Ausbildungen zum Mediendesigner gemacht. Danach habe ich bei VOK DAMS in Wuppertal angefangen, wo ich den ersten Kontakt mit 3D bekommen habe. Nach mehreren Auszeiten in den USA und Australien, arbeite ich nun bei Elberfeld Kreation in Wuppertal als 3D Artist.

AR: Wer deine Homepage besucht, erkennt sofort den professionellen Einschlag. Du verdienst ja auch deinen Lebensunterhalt als 3D-Artist. Erzähl ein bisschen über deine tägliche Arbeit und wie alles ange-

fangen hat.

Jan: Wie gesagt, ich arbeite als 3D Artist bei Elberfeld Kreation. Alles hat bei VOK DAMS in Wuppertal angefangen. Ich habe den Platz von Marc Goecke eingenommen.



Der wiederum hatte bei VOK DAMS zusammen mit Willi Hammes gearbeitet (Anm. d. Red.: Willi Hammes, Senior Lead Technical Director Sony Pictures Imageworks, war in der *Active Rendering* Nr. 13 unser Interviewpartner). Also hatte ich die „Arbeitsgeräte“ von Marc Goecke und Willi Hammes. Wie kann man da nicht im Bereich 3D arbeiten wollen?

Damals stand dort die Intergraph, ein für die damalige Zeit super Rechner inkl. 3Ds Max 3.1.

Ich habe mit einer Kugel begonnen und konnte nie wieder aufhören.

Der Eigentliche Durchbruch kam aber erst bei Elberfeld Kreation. Nach einem Einbruch in der Firma, waren alle Monitore und mein Rechner gestohlen worden. Also entschied sich René Elberfeld, mein Chef, dazu 3Ds Max 7 und Vray zu kaufen. Das war das Beste was mir passieren konnte!

Seit dem arbeite ich speziell im Eventbereich was Visualisierungen von Veranstaltungen beinhaltet.

In den letzten Jahren habe ich



viele Arbeiten für die Industrie gemacht. Effekt für Imagefilme, Fensterinnenleben, Serverschränke, Helikopter auf Bohrinseln, Australische Bierdosen und Spiele Logos.

ich, dass das benutzte Programm keine Rolle spielt, sondern der Artist, der vor dem Rechner sitzt.

AR: Warum ist 3ds Max die Anwendung deiner Wahl?

Jan: Ich habe ja den Rechner von Willi Hammes und Marc Goecke benutzt. Die haben eben 3Ds Max benutzt und deshalb habe auch ich mit Max angefangen. Mir ein anderes Programm zu kaufen, war mir Unmöglich. Außerdem denke

AR: Welche Programme außer 3ds Max verwendest du sonst noch für deine Bilder?

Jan: Mein Renderesystem ist Vray, da es recht schnell zu passablen Ergebnissen führt. Ein paar weitere Einstellungen uns schon ist ein super Bild entstanden. Also ein schneller und preiswerter Renderer. Des Weiteren benutze ich Ado-

Interview





be Photoshop für die Postproduktion von Stills und Adobe Aftereffects für Animationen.

AR: Und welche Hardware verwendest du?

Jan: Ich habe eine HP Workstation mit einem Intel Quadcore und 4 GB Ram mit einer 1 GB Nvidia Gforce Grafikkarte. Ich darf auch noch unsere kleine Renderfarm zum Distributed Rendering und für's Netzwerkrendering benutzen. Das sind ca. 60 GHZ für das Distributed Rendering auf die ich nie wieder verzichten möchte.

AR: Was fasziniert dich am meisten an der Arbeit als 3D-Artist?

Jan: Das Beste ist, das man machen kann was man will! Man kann Dinge erschaffen, die es so nicht gibt, oder so nie existieren würden. Man ist in der Lage Leute, seine Kunden zum staunen zu bringen. Der Realismus den man erzeugen kann, ist das eigentlich Faszinierende im Bereich 3D. Wenn ich eine Szene gebaut habe, alle Details stimmen, das Licht gesetzt ist und dann der Moment des Renderings kommt, entsteht eine neue Kreation!

AR: Welche Art von Szenen machst du persönlich am liebsten und warum.

Jan: Am liebsten arbeite ich an CloseUp-Szenen. Also Bilder mit viel Tiefenschärfe. Persönlich fotografiere ich auch am liebsten mit einem guten Teleobjektiv um genug Tiefenschärfe zu bekommen. Das in 3D zu simulieren, ist für mich die große Kunst.

AR: Was ist für dich am wichtigsten damit eine Szene beeindrucken kann: das Modeling, das Texturing oder das Lightning?

Jan: Ich bin nicht der beste Texturierer oder Modeler. Auch wenn es ohne nicht geht, da die Details in einem Bild halt immer gemodelt werden, denke ich, dass das Licht im Endeffekt alles ist. Es geht immer nur ums Licht. In der Realität schaltet man ein Licht an wenn man ins Zimmer kommt und alles sieht so aus wie es sein soll. In 3D braucht man dafür viel Übung und Erfahrung, damit eine Szene gut beleuchtet wird.



AR: Was war dein bisher umfangreichstes Projekt/ Bild und wie viel Zeit investierst du in der Regel in eine Szene?

Jan: Ich kann nur schlecht sagen, wie viel Zeit ich für ein Projekt investieren würde. Fertig ist es nur selten, da ich immer etwas finde, was man noch besser machen könnte. Im professionellen Bereich sieht das oft anders aus. Es gibt halt immer ein Budget was eingehalten werden muss um selber noch etwas davon zu haben. Das umfangreichste Projekt bisher war ein Imagefilm für Daimler in Deutschland. Viele Effekte und eine Mischung aus 2D und 3D Visualisierungen haben unsere Renderfarm an Ihr Limit gebracht. Das war bisher die größte Datenschlacht, die wir bewältigt haben.

AR: Arbeitest du derzeit an einem besonderen Projekt oder Bild?

Jan: Ich habe einige Ideen die ich gerne in naher Zukunft umsetzen würde. Glücklicherweise haben wir im Moment noch einige Projekte in der Warteschleife. Die meisten Jobs für die Industrie, ein paar Projekte für die CeBIT 2009 und unzählige kleine Projekte. Im Moment arbeiten wir an ei-

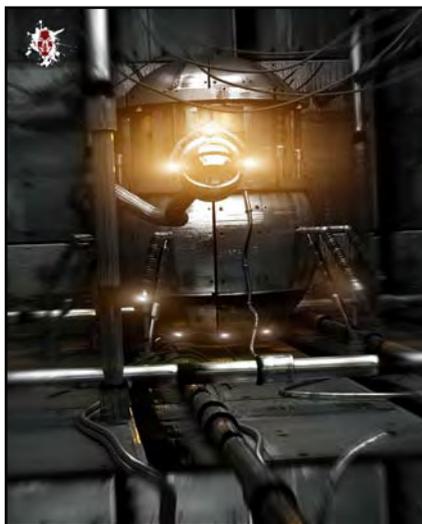


nem Projekt für eine Architekturmesse. Wir arbeiten sehr viel mit Großprojektionen und Bildern über 10.000 Pixeln. Hier erstellen wir gerade Fassaden-Bilder in unterschiedlichen Variationen und Lichtstimmungen. Alle sind 10.000 mal 1.100 Pixel groß. Also ein großer Rendereffort und viele Details. Besonders ist trotzdem jedes Projekt für mich, da es sich immer um etwas Neues handelt und glücklicherweise niemals Langweilig wird.

AR: Gibt es 3D-Künstler, die dich besonders beeindrucken oder deine Arbeit beeinflussen bzw. beeinflussen haben?

Jan: Auf jeden Fall! Wie bereits genannt, Willi Hammes und Marc Goecke sind großartige Künstler. Es gibt aber unzählige kreative Köpfe auf dem Markt die tolle und inspirierende Ideen haben!

AR: Wie sieht dein Workflow aus, also von der ersten Idee zum fertigen Bild?



Jan: Ich kann leider überhaupt nicht Zeichnen! Also entstehen meine Ideen direkt am Rechner. Wenn ich eine Idee habe, fange ich direkt mit der Umsetzung am Rechner an. Ich beginne mit dem Modellen, dann die Textur und zum Schluss das Licht. Allerdings bin ich sehr ungeduldig und muss immer schnell ein „fertiges“ Bild sehen um meine eigene Motivation zu erhalten. Also folgen unzählige Testrenderings. So kann ein Bild auch mal in ein paar Stunden entstehen und auch Fertig sein.

AR: Woher nimmst du deine Ideen?

Jan: Meine Ideen entstehen oftmals direkt beim Briefing. Ich habe recht schnell ein Bild im Kopf, was in Folge von Gesprächen mit dem Kunden weiter reift. Bei privaten Projekten nehme ich mir oft Dinge aus dem wahren Leben vor und will diese dann in 3D umsetzen, verändern oder adaptieren. Die meisten Ideen entstehen in Situationen außerhalb der Arbeit. Also im privaten Bereich, auf dem Weg zur Arbeit, in meiner Freizeit oder auf

dem Klo :-).

AR: Technisch gesehen, was findest du bei deiner Arbeit am schwierigsten?

Jan: Mir fällt das Modellen von organischen Formen besonders schwer. Es gibt natürlich so viele Bereiche in meinem Beruf, die ich noch nie angegangen bin und vor denen ich Respekt habe. Der ganze Bereich des Character-Modelings und der dazu gehörenden Animation ist für mich ein Buch mit sieben Siegeln.

Interview



AR: Was kannst du Usern raten, die ihr Hobby 3D gerne zum Beruf machen würden?

Jan: Üben, üben und üben. Die Natur beobachten und sich Rat bei Experten suchen. Keine Scheu haben, seine Bilder einem breiten und fachkundigen Publikum zu präsentieren und auf deren Rat zu hören.

AR: Vielen Dank, dass du dir die Zeit für dieses Interview genommen hast. Möchtest du unseren Lesern noch etwas mit auf den Weg geben?

Jan: Niemals die Hoffnung aufgeben und immer Spaß bei der Arbeit haben. Sich immer neuen Herausforderungen stellen und immer am Ball bleiben.

Vielen Dank für dieses Interview!
Lieben Gruß
Jan K. Vollmer

Anm. d. Red: Das Interview wurde von DJB per eMail geführt. Vielen Dank nochmals an Jan, auch dafür, dass es trotz der Feiertage und des Jahreswechsels so reibungslos geklappt hat. Besucht Jan doch einmal auf [seiner Homepage](#) oder sein Portfolio bei [CGSociety](#).



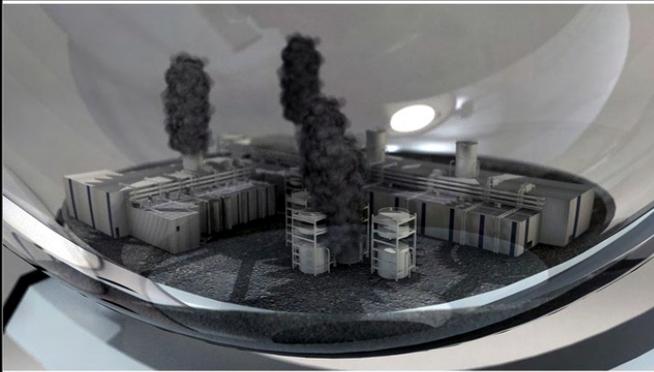


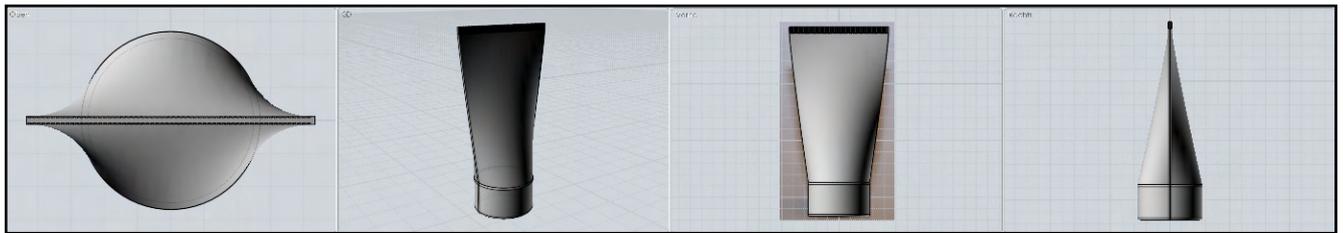
Use a compact fluorescent lamp!

COMPARED TO INCANDESCENT LAMPS OF THE SAME LUMINOUS FLUX, CFLs USE LESS ENERGY AND HAVE A LONGER RATED LIFE. IN THE UNITED STATES, A CFL CAN SAVE OVER US\$30 IN ELECTRICITY COSTS OVER THE LAMP'S LIFETIME COMPARED TO AN INCANDESCENT LAMP AND SAVE 2000 TIMES THEIR OWN WEIGHT IN GREENHOUSE GASES. THE INITIAL PURCHASE PRICE OF A CFL IS HIGHER THAN AN INCANDESCENT LAMP OF THE SAME OUTPUT, BUT THIS COST IS RECOVERED IN ENERGY SAVINGS ASSUMING AVERAGE LAMP USE.

THE ACTUAL ENVIRONMENTAL EFFECT OF CFLs IS THE SUBJECT OF MUCH DEBATE. APART FROM THE GROSS ELECTRICAL POWER SAVED DURING OPERATION, IT IS QUESTIONED WHETHER THE AMOUNT OF POWER AND RAW MATERIALS USED IN THEIR MANUFACTURE COMPARES WELL WITH INCANDESCENT LAMPS, AND ALSO WHETHER THE MERCURY USED IN CFLs IS A SIGNIFICANT ENVIRONMENTAL HAZARD.

*SOURCE: WWW.WIKIPEDIA.ORG





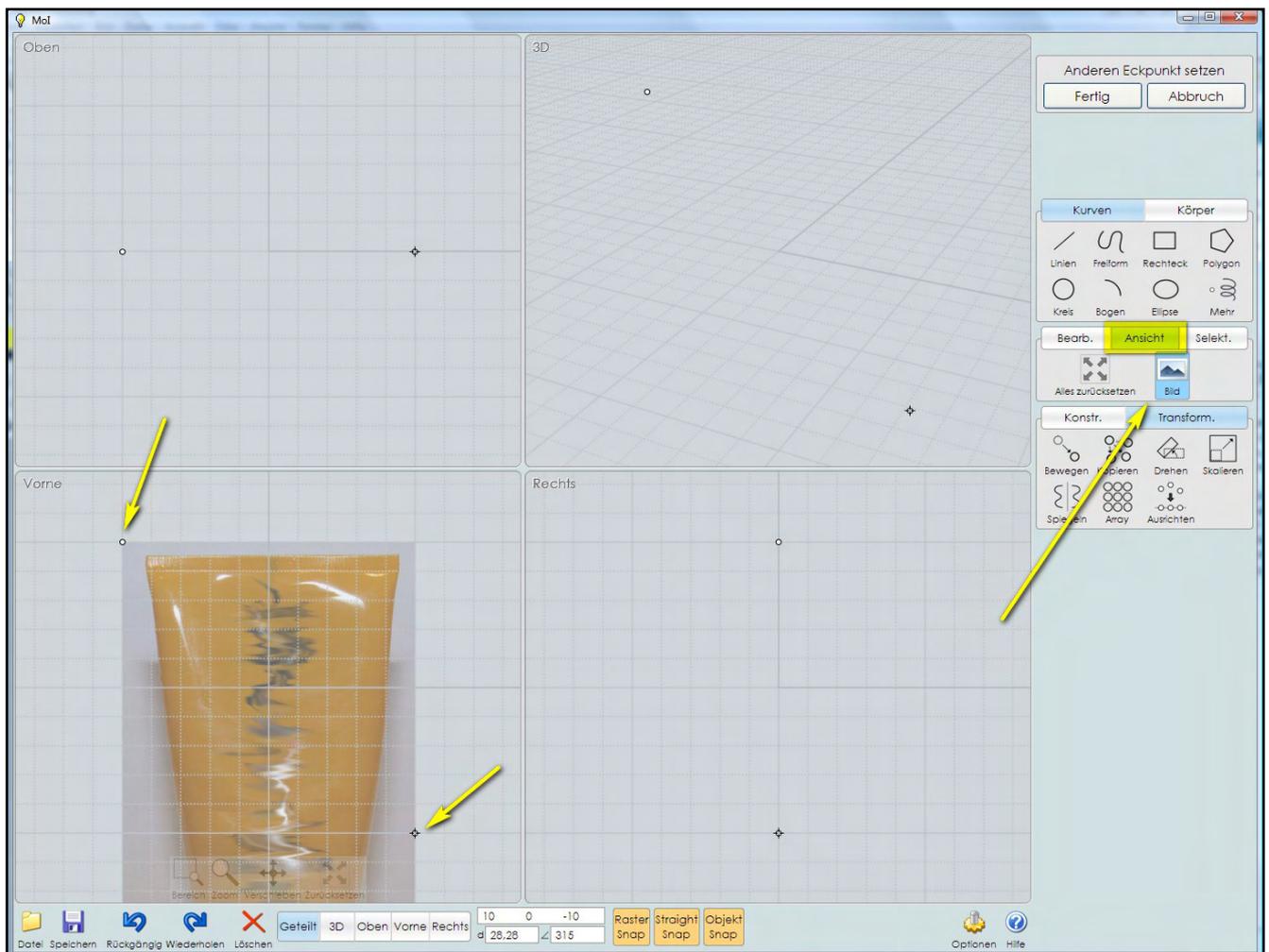
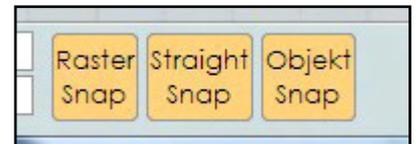
Tube in MoI

Ein Modeling-Tutorial für MoI von Sascha Hupe



In diesem kleinen Tutorial zeige ich euch, wie man mit wenigen Schritten in MoI eine typische tubenartige Verpackung erstellt. Vorweg gleich die Anmerkung, dass es natürlich in MoI – so wie in fast allen Programmen – auch immer mehrere Wege zum Ziel gibt, dies ist einer davon. Die Verpackung am Schluss des tutorials ist nicht perfekt, aber auf dem Weg dahin lernt ihr verschiedene Werkzeuge in MoI kennen, die es euch ermöglichen anschließend auf eigene Faust loszulegen und ein besseres Mesh zu erstellen. Insofern dient das vorliegende Tutorial lediglich als Anregung. Los geht's.

Achtet auf den Screenshots immer darauf, in welchem Stadium (aktiviert/deaktiviert) die drei unterschiedlichen Snapping-Arten sind. Zunächst benötigen wir ein Referenzbild – es geht natürlich auch ohne, aber ich neige immer dazu, ohne Referenz die Proportionen aus dem Auge zu verlieren... Im Bonus-Download zu dieser Ausgabe befindet sich nicht nur das fertige MoI-File zu diesem Tutorial, sondern auch ein Bild mit dem Namen Referenz.jpg welches ich für euch vorbereitet habe. Dieses laden wir in MoI. Nachdem wir die Datei ausgewählt haben, fordert MoI uns auf, einen Eckpunkt zu setzen. Da wir das Referenzbild in der Frontalansicht laden wollen, setzen wir den Eckpunkt wie aus dem Screenshot ersichtlich in der Ansicht von Vorne. Man kann das Bild dann ausgehend von dem



T u t o r i a l

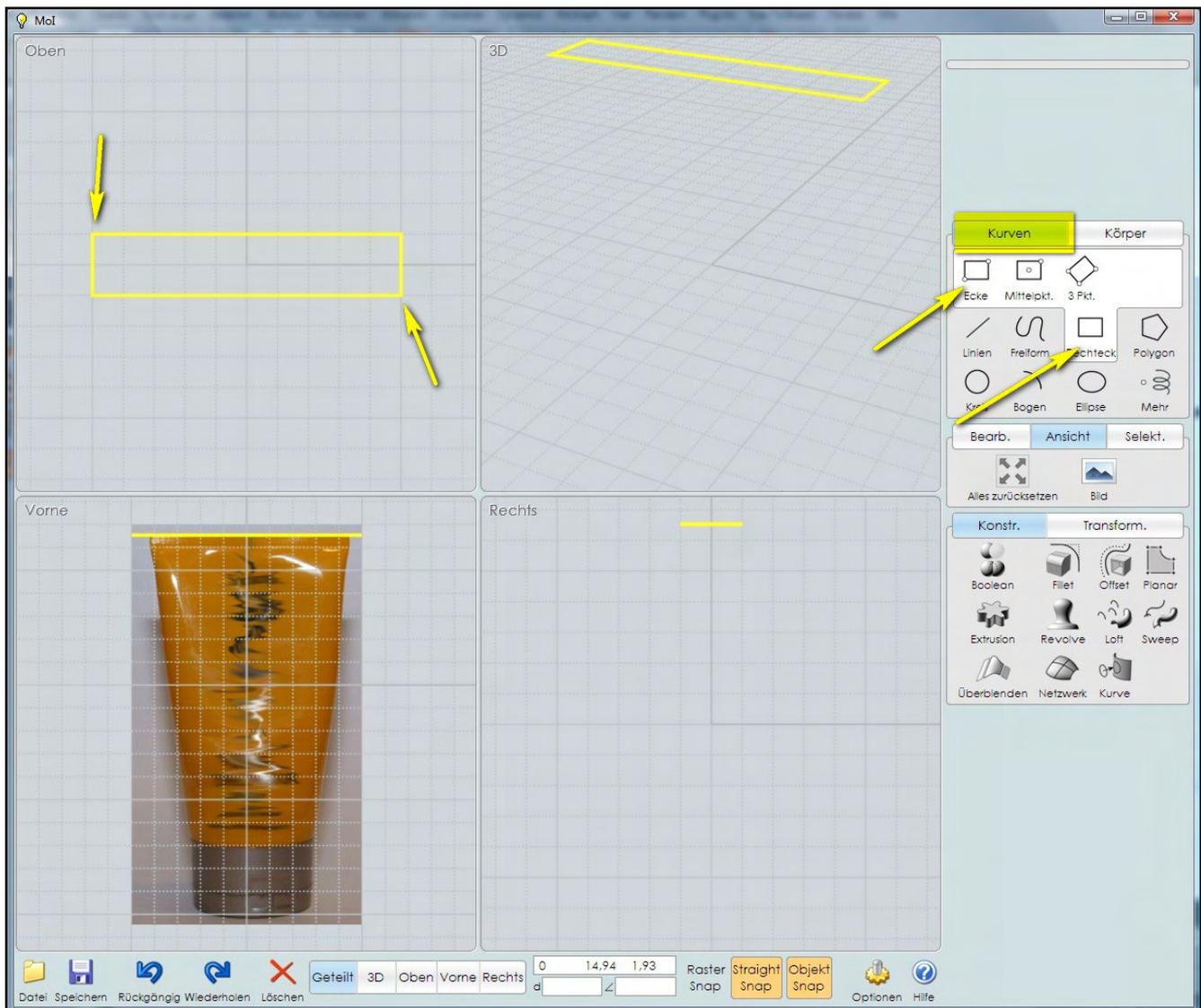
einen Eckpunkt „aufziehen“.

Schließlich fügen wir noch etwas Transparenz hinzu damit das Modell über dem Referenzbild besser sichtbar ist und ändern die „Zeige in:“ Einstellung auf „Nur Ortho“. Anschließend klicken wir auf „Fertig“. Man kann die Einstellungen und die Größe des Bildes später jederzeit wieder über „Ansicht – Bild“ verändern. Ebenso ist es möglich mehrere Referenzbilder gleichzeitig hinzu zu fügen, praktisch!

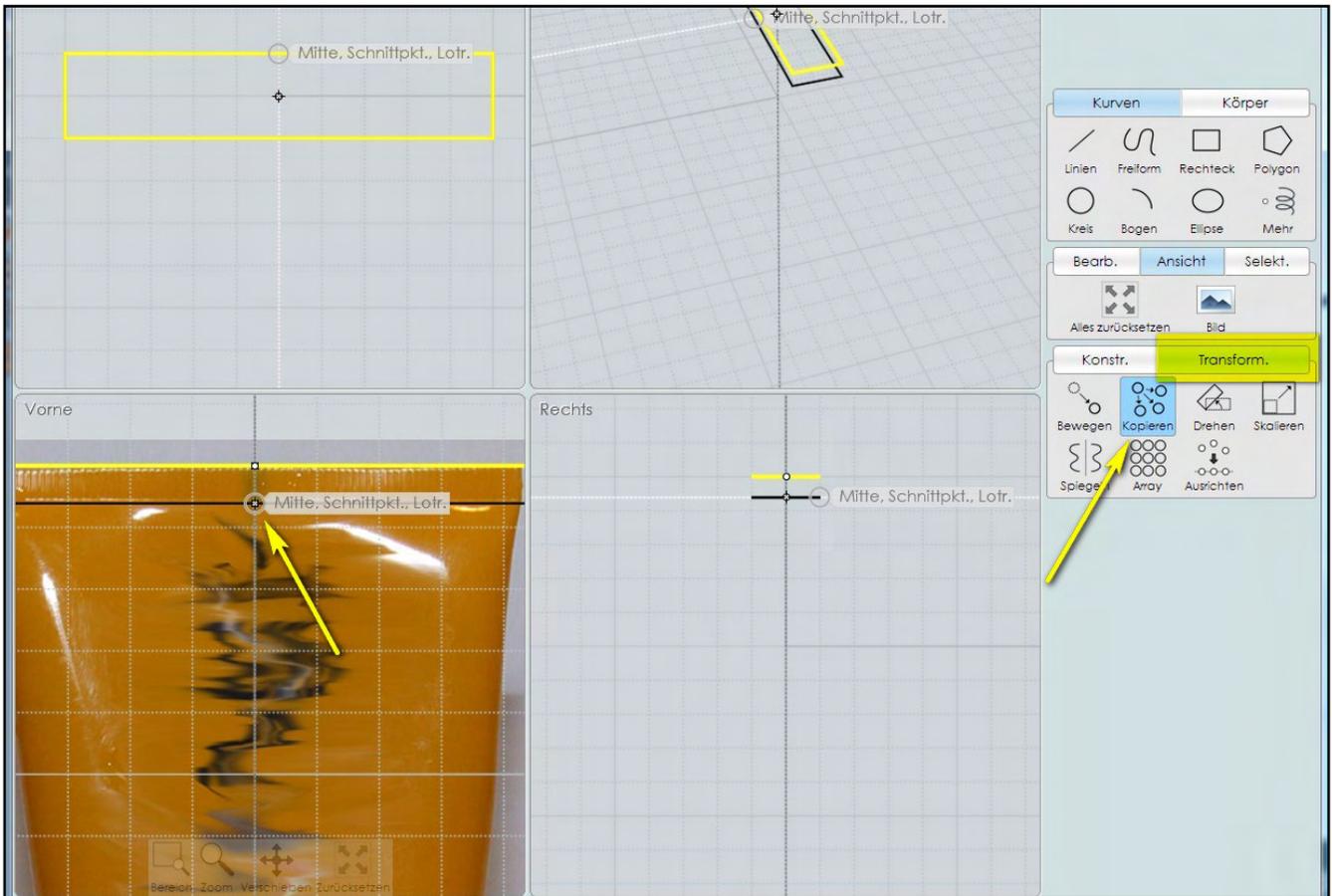
Als letztes können wir das Bild noch ein kleines bisschen verschieben, damit es relativ Mittig auf einer Achse liegt.



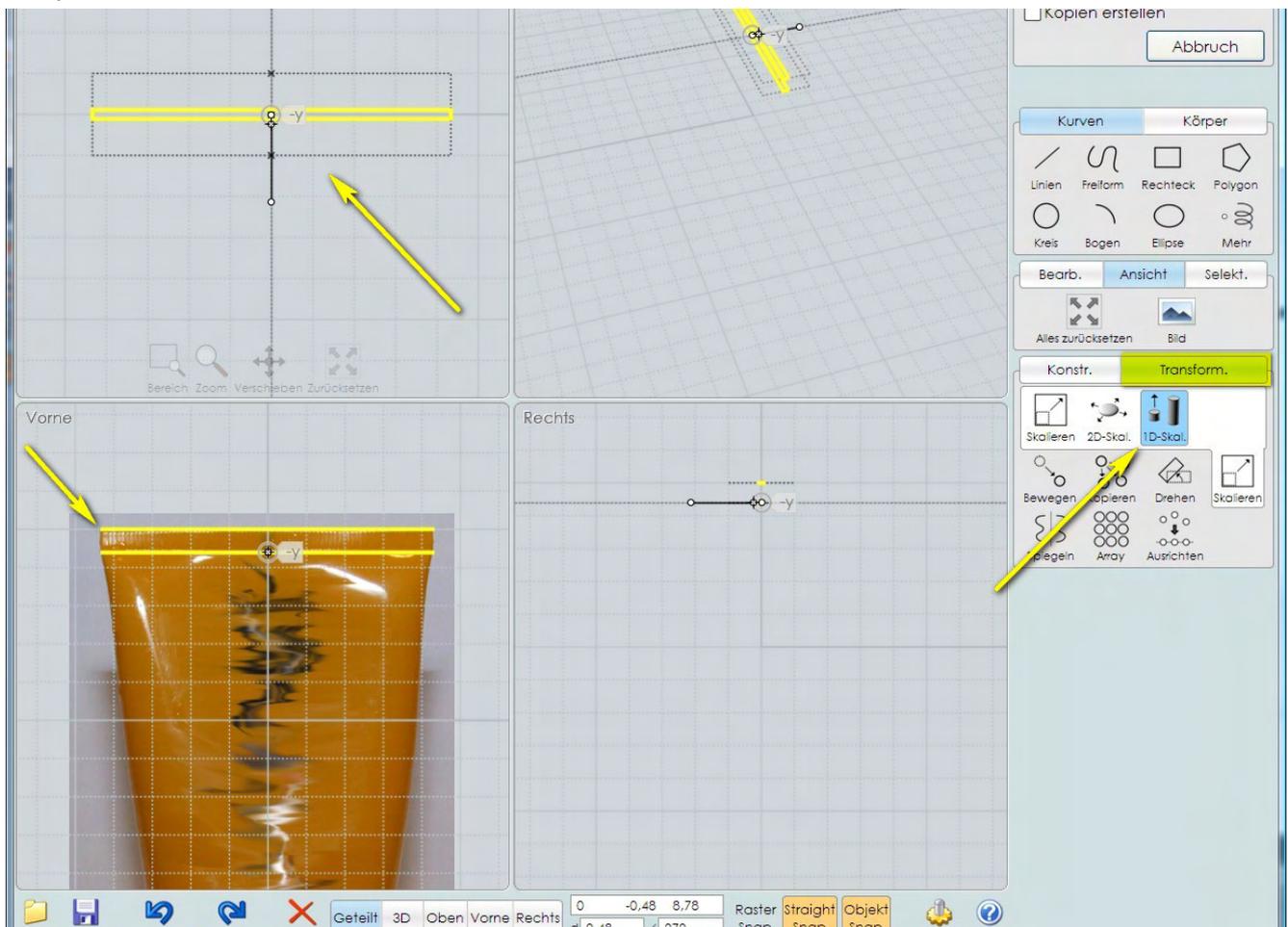
Nun erstellen wir ein Rechteck in der „Oben“ Ansicht. Da Raster-Snap aktiviert ist, dürfte es nicht schwer sein, das Rechteck ähnlich dem Screenshot zu gestalten.



In der Ansicht von Vorne verschieben wir das soeben erstellt Rechteck dann so, dass es mit dem oberen Rand der Tube auf dem Vorlagenbild abschließt. Anschließend kopieren wir das Rechteck und weisen der Kopie die aus dem Screenshot ersichtliche Position zu.

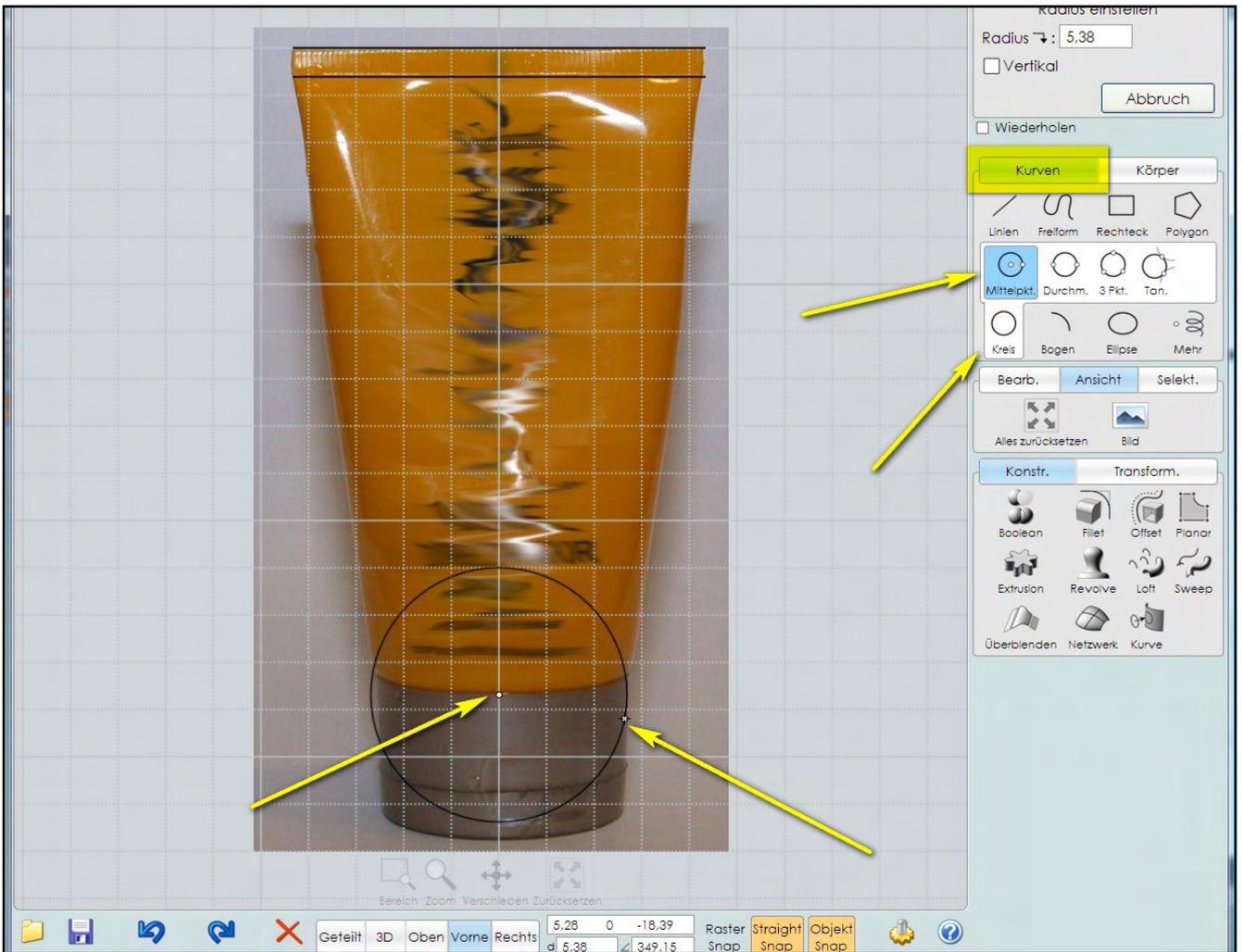


Nun wählen wir beide Rechtecke aus und skalieren sie entsprechend dem nachfolgenden Bild insgesamt zwei mal. Eimal in X-Richtung bis die Rechtecke besser auf unser Referenzbild passen und einmal in Y-Richtung wie auf dem Screenshot ersichtlich. Wichtig hierbei ist, dass Raster-Snap nunmehr deaktiviert ist.

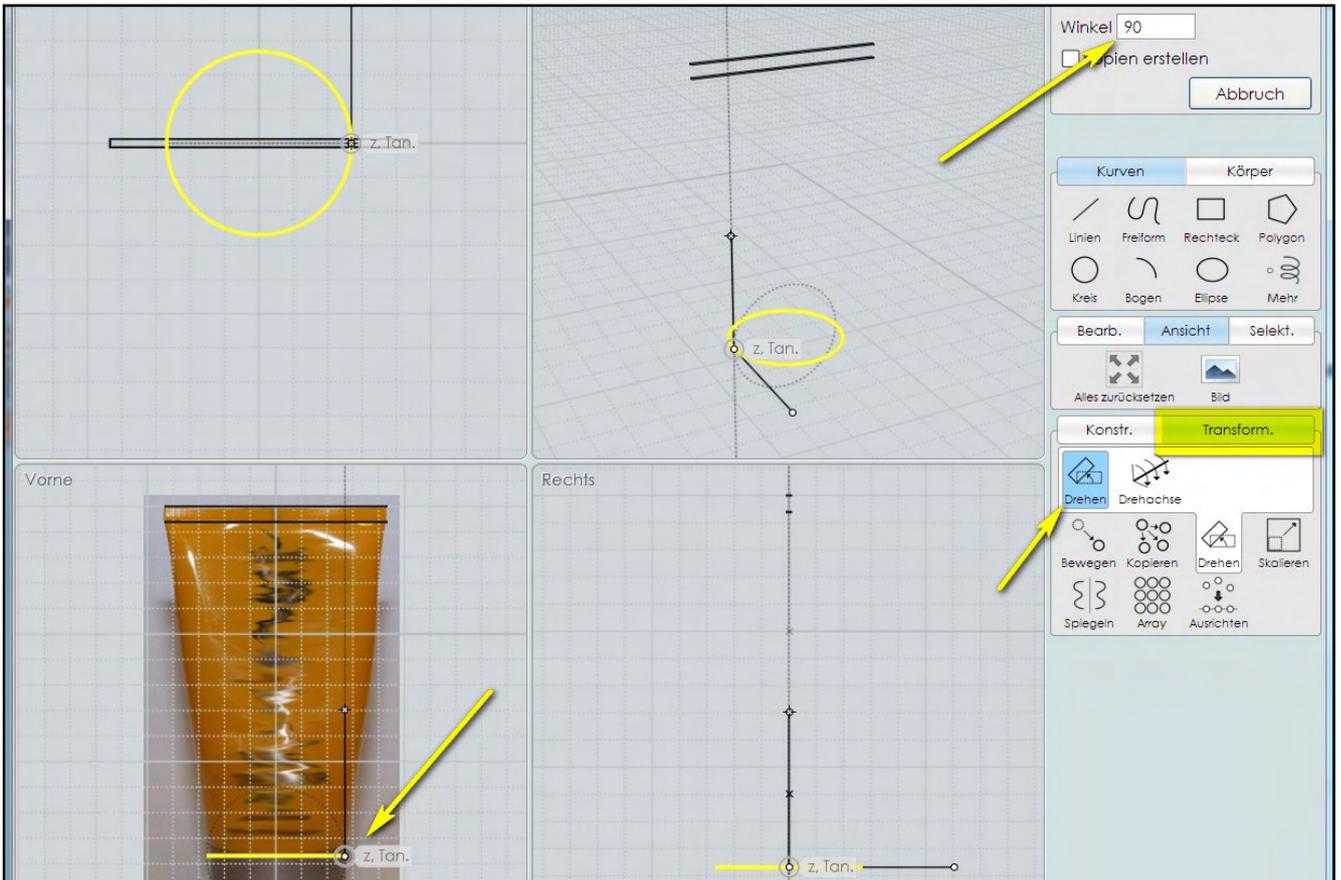


T u t o r i a l

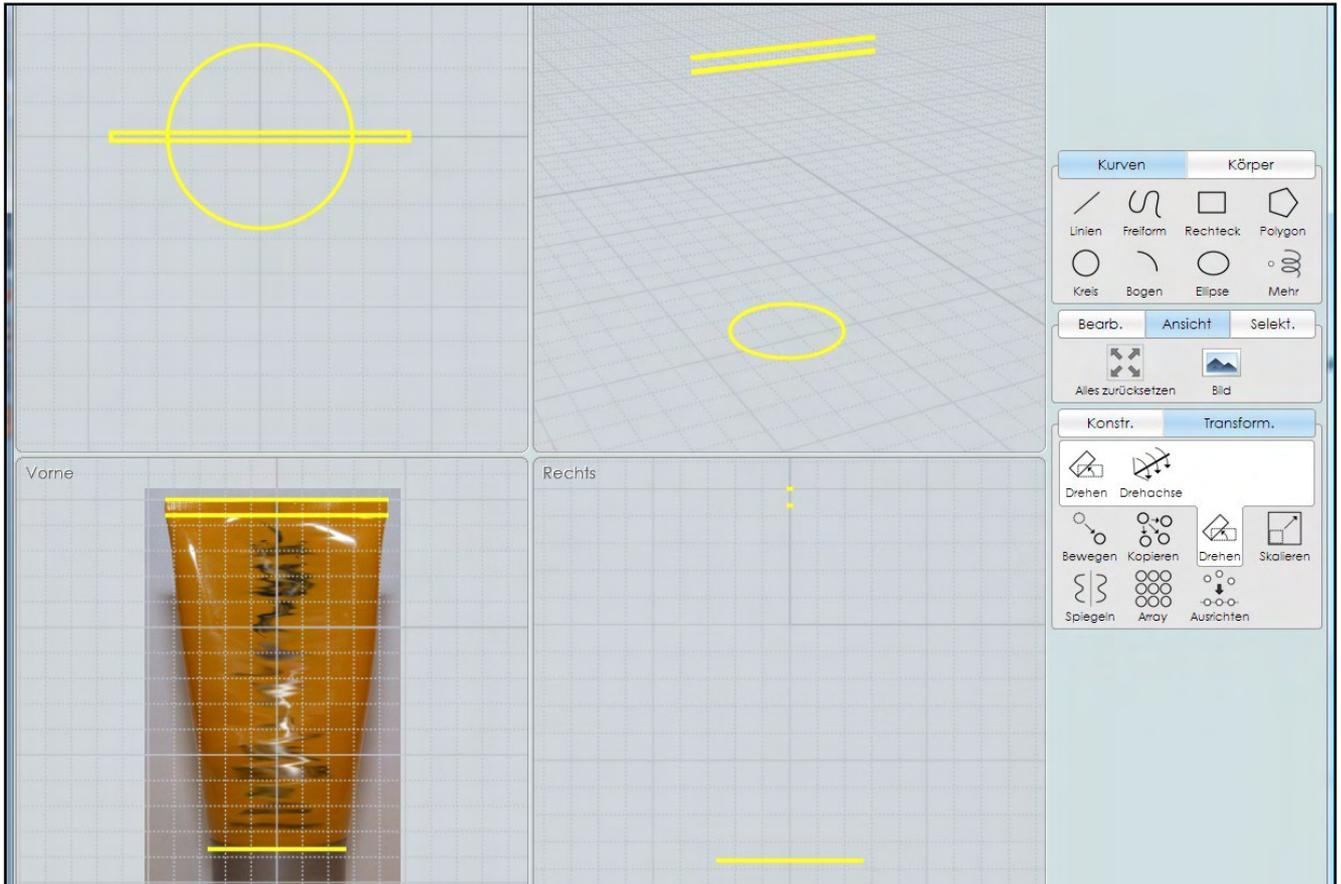
In der Ansicht Vorne erstellen wir nun einen Kreis.



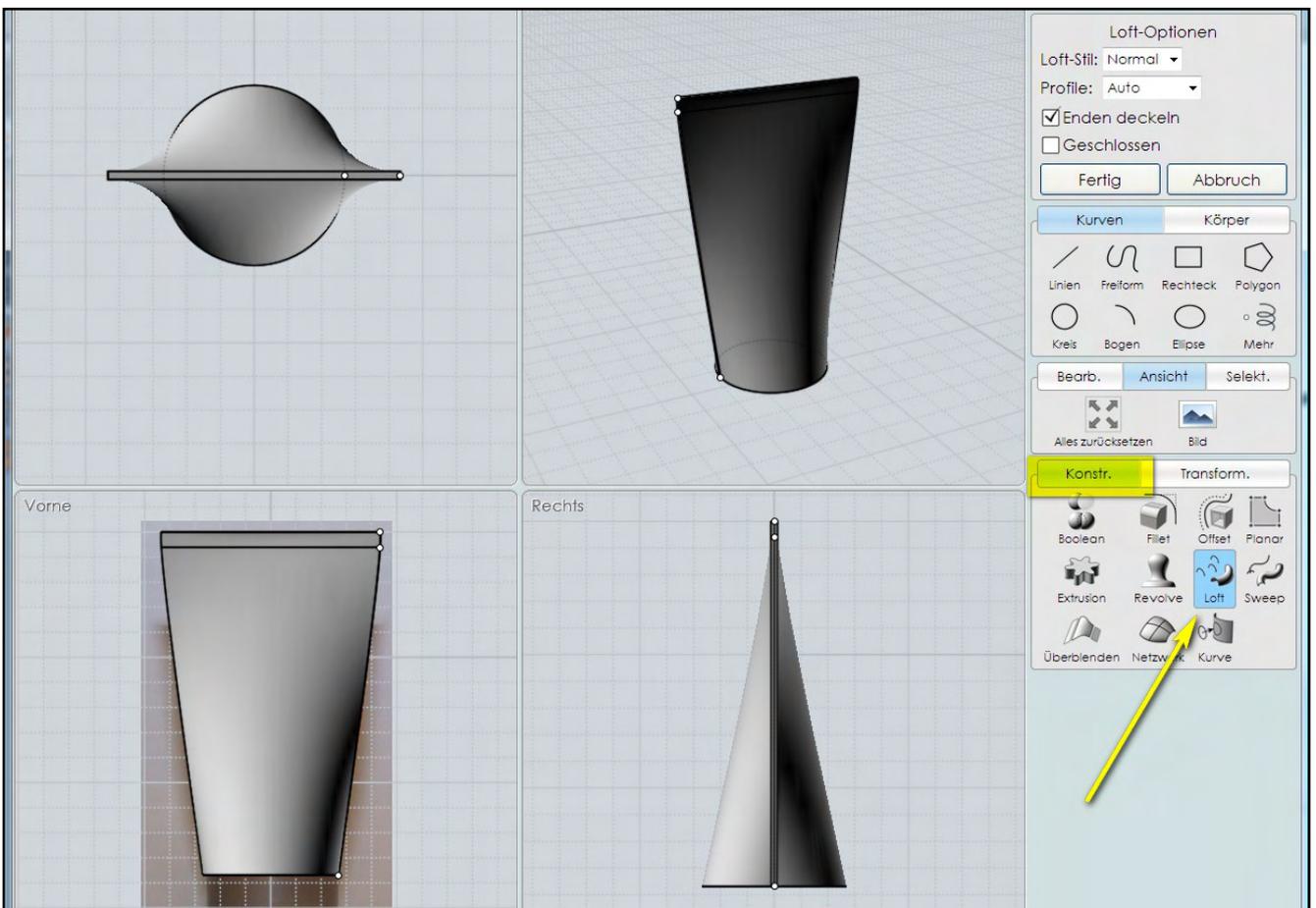
Anschließend drehen wir den Kreis um 90 Grad.



Jetzt wählen wir alle drei Kurven aus...

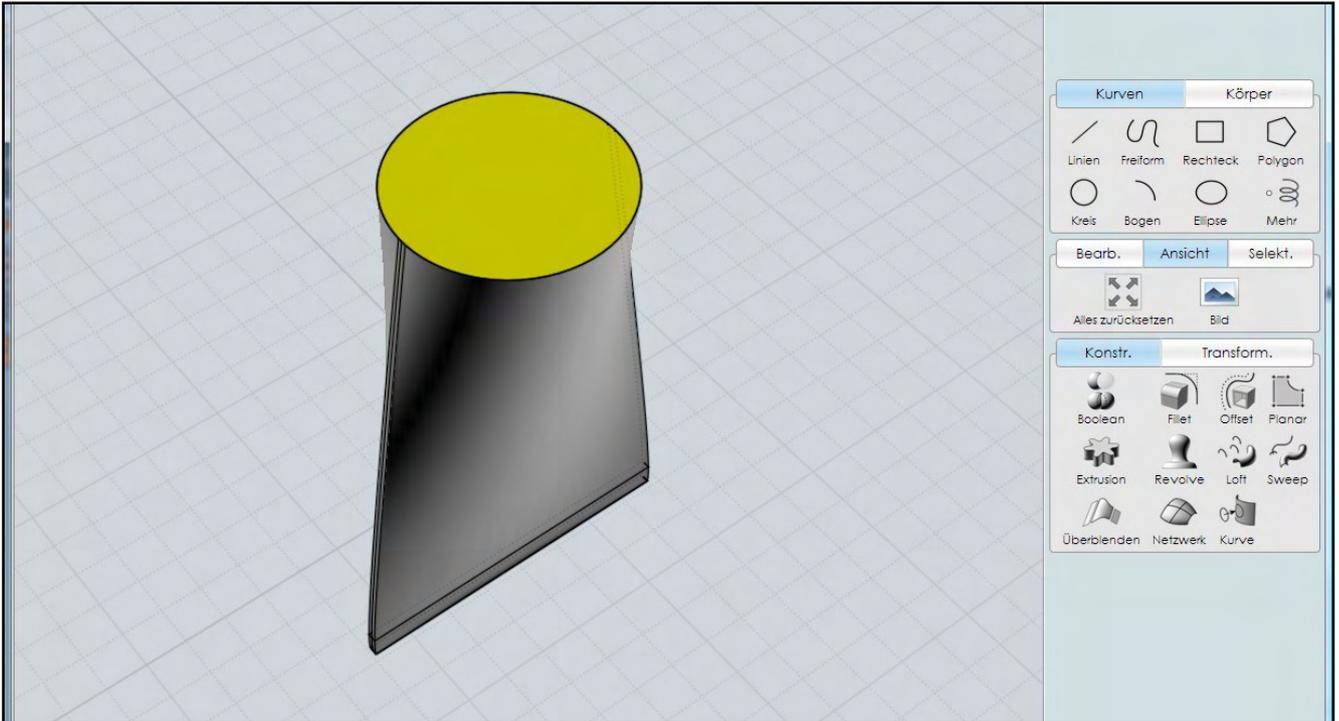


... und erstellen nun ein Loft-Objekt.

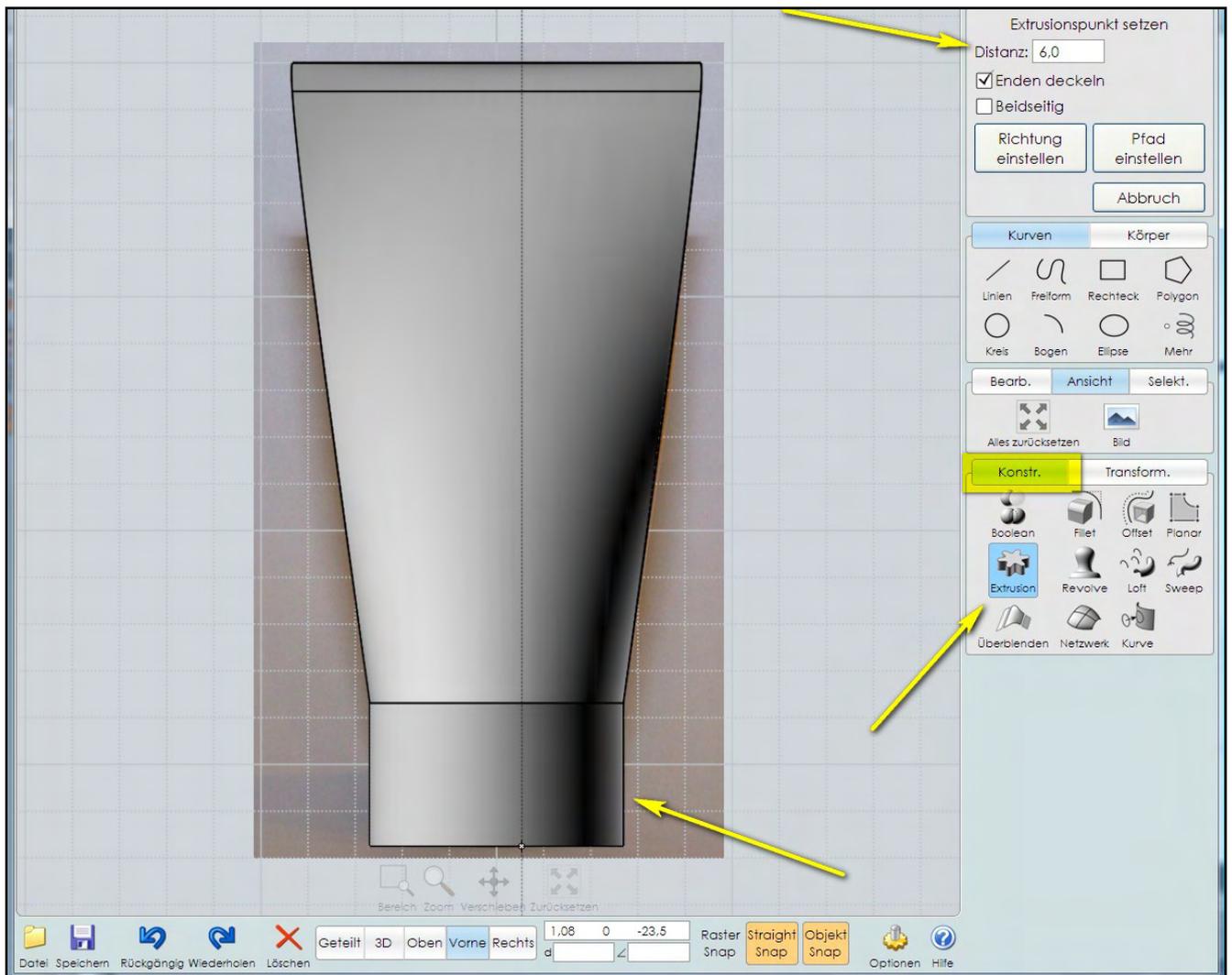


T u t o r i a l

Jetzt markieren wir ausschließlich die Bodenplatte des Loft-Objektes. Dazu drehen wir die 3D-Ansicht, bis wir eine gute Sicht von unten haben.



Wir wechseln in die Ansicht von Vorne und führen eine Extrusion aus.

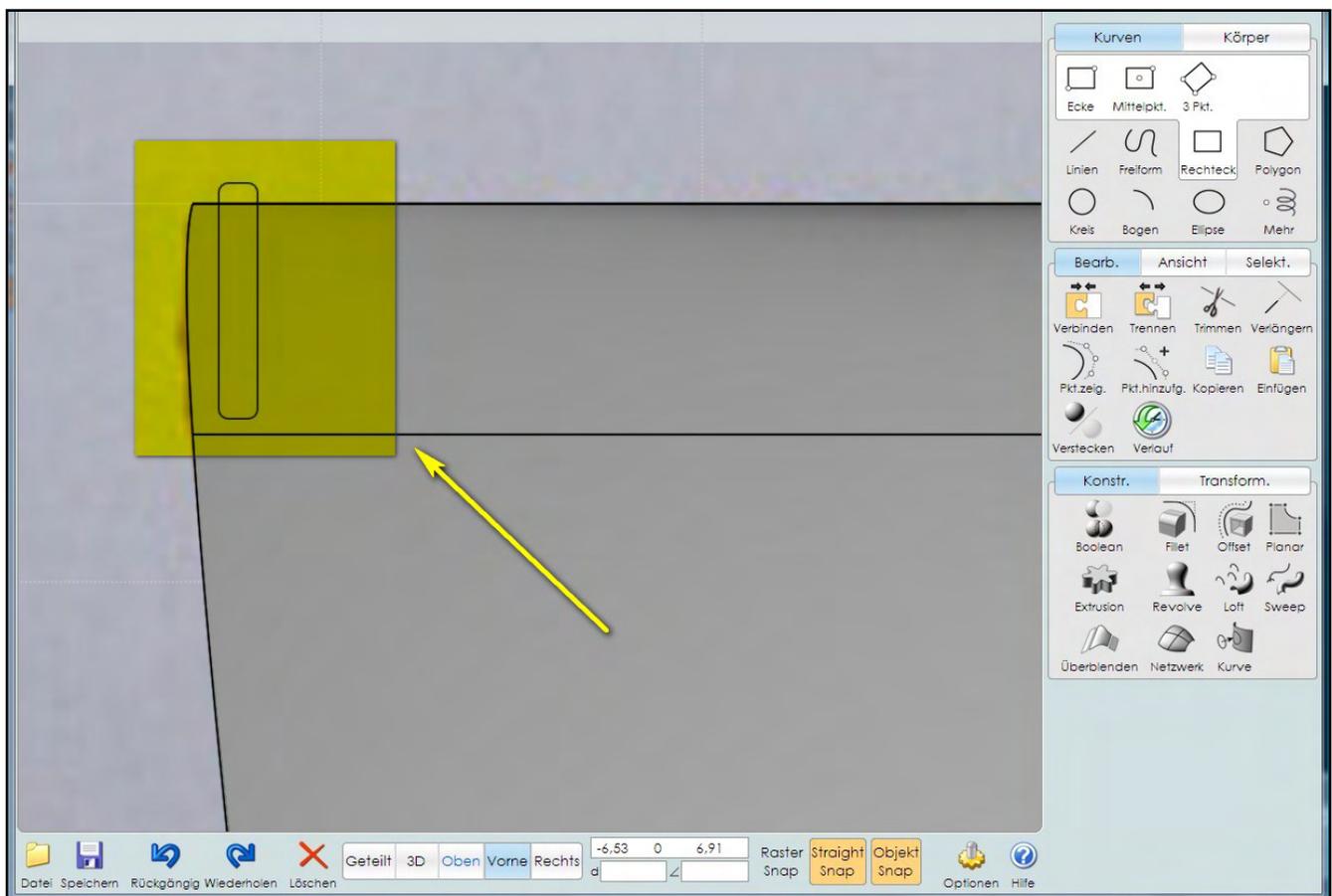


Tutorial

So weit, so gut. Vom Prinzip her ist die Tube bereits fertig, aber ein paar kleine Details werden wir noch hinzufügen. Zunächst zoomen wir auf die Obere Kante unserer Tube und erstellen ein weiteres Rechteck wie auf dem nachfolgenden Bilder. Achtet darauf, dass der Haken bei „Rundung“ gesetzt ist. Als Wert für die Rundung gebt 0,02 ein.



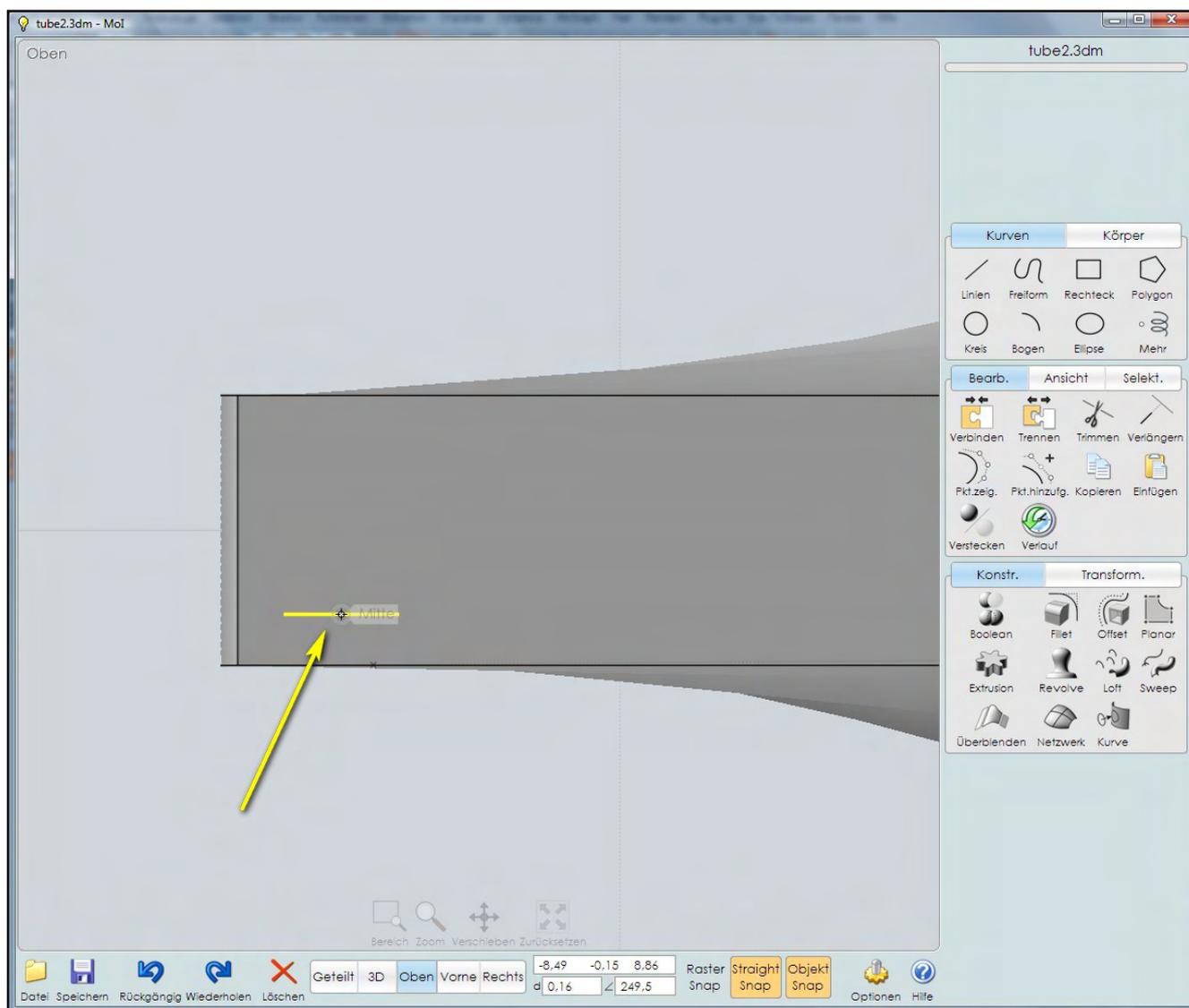
So in etwa sollte das Ergebnis aussehen.



Bevor wir nun weiter machen, wählt die beiden ursprünglich erstellten Rechtecke aus und löscht sie. Sie werden nicht mehr benötigt und sind uns später nur im Weg...

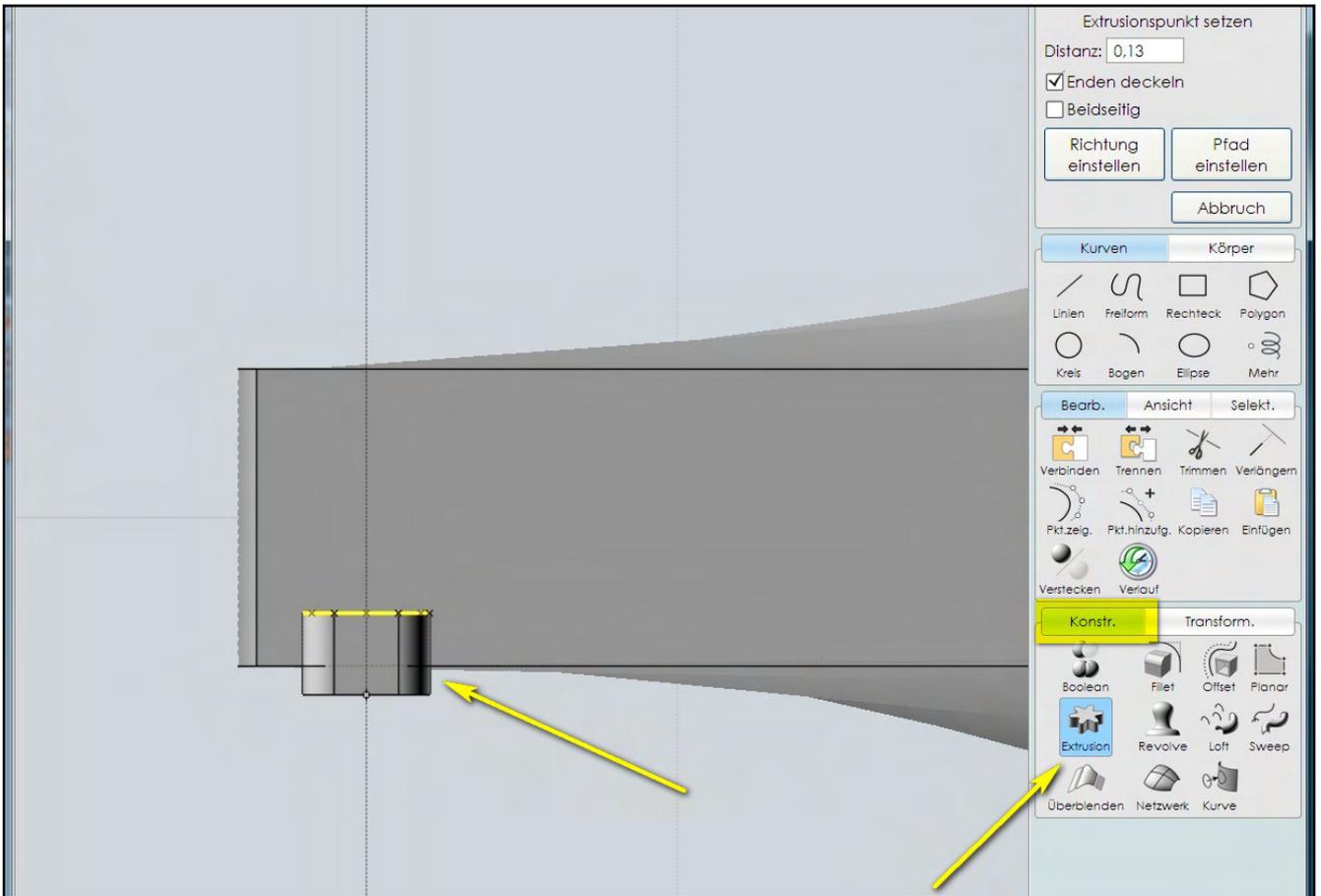


Nun wechselt in die Ansicht Oben und verschiebt das neu erstellte Rechteck in eine Position wie ungefähr auf dem Screenshot ersichtlich.

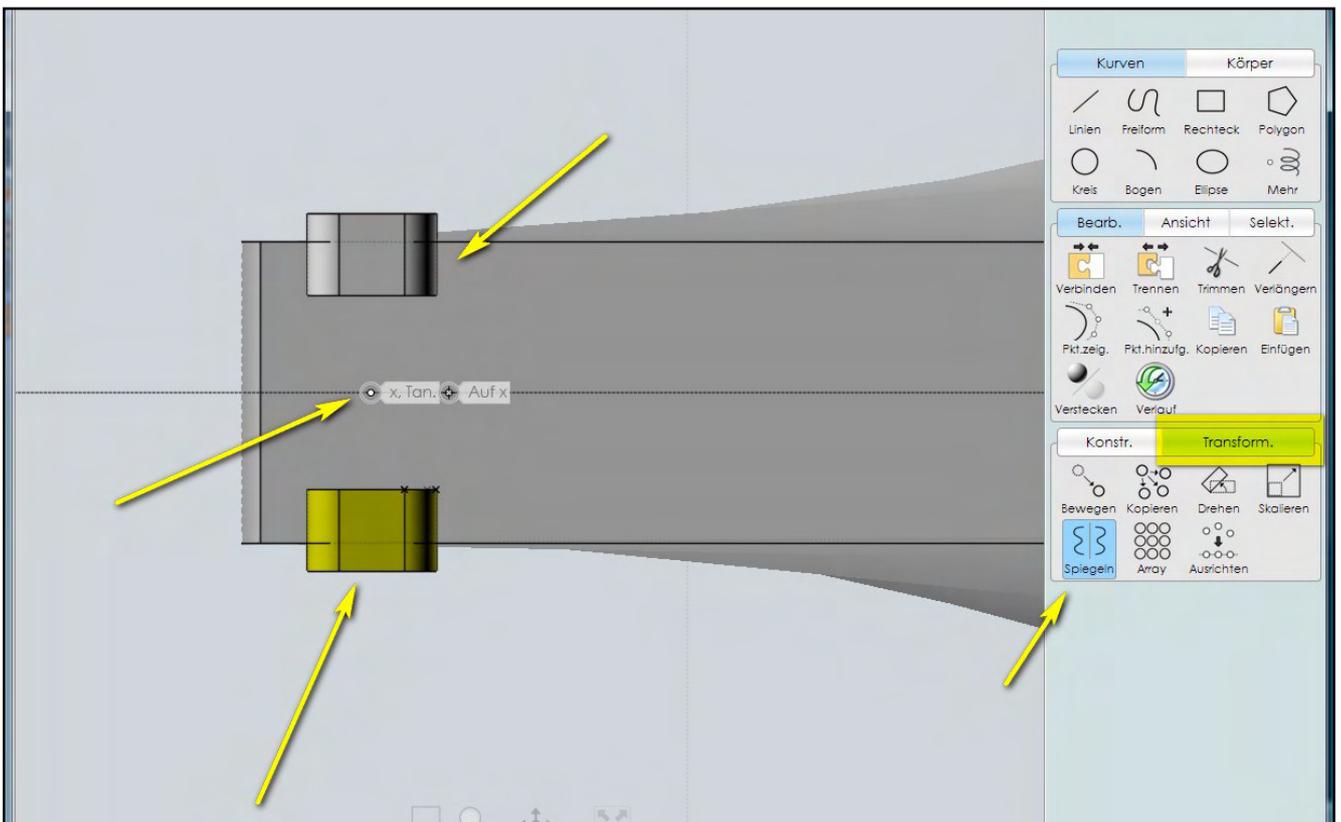


Jetzt führt eine Extrusion aus.

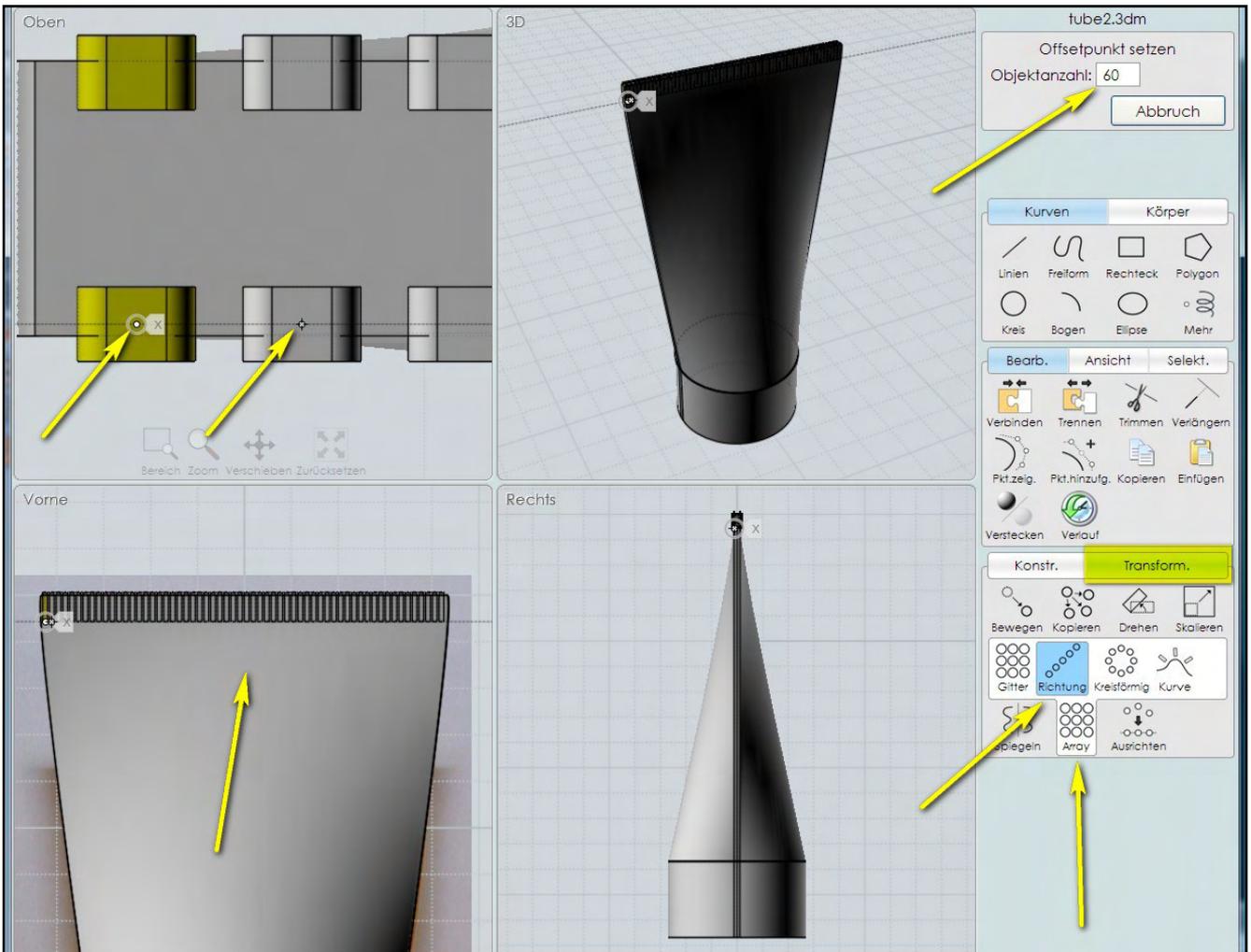
Tutorial



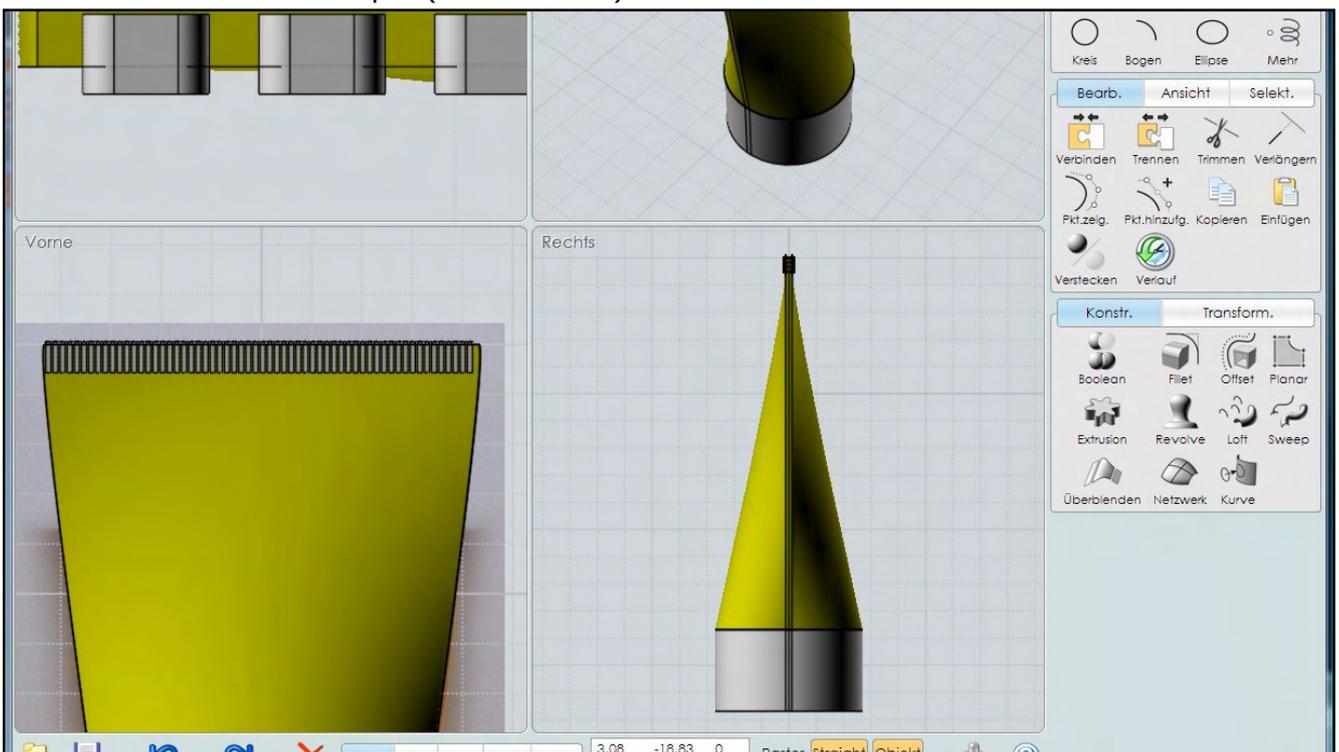
Nach der Extrusion ist das Rechteck, welches als Grundlage diente, noch markiert. Klickt auf Entfernen um es zu löschen. Nun markiert das neu erstellte, rechteckige Objekt und spiegelt es. Markiert nun zusätzlich das gespiegelte Objekt und wechselt in die geteilte Ansicht. Dies ist wichtig, damit wir für den nächsten Schritt in der Ansicht Oben agieren können und gleichzeitig die Auswirkungen auf die Ansicht Vorne im Blick haben.



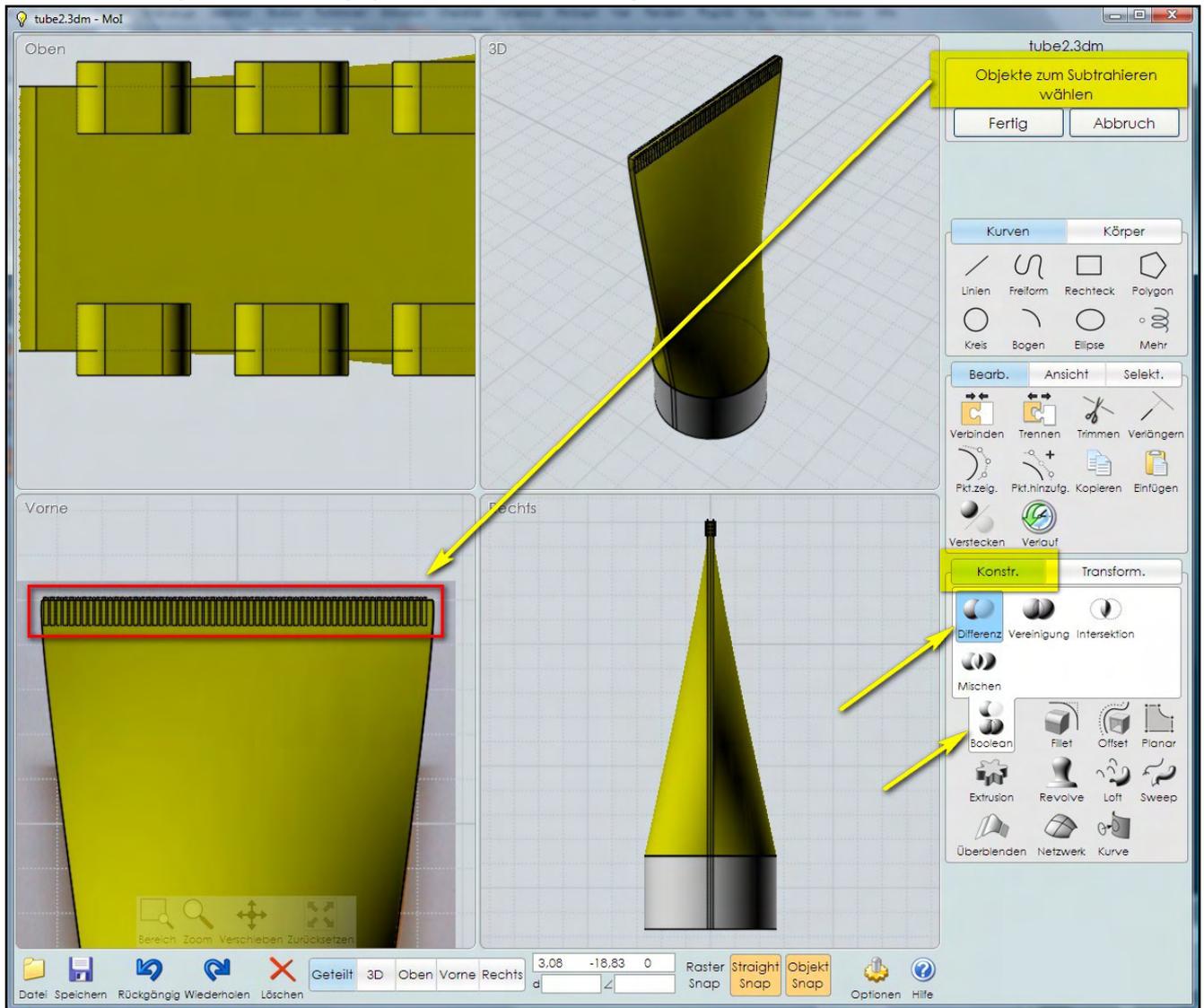
Wir erzeugen nun ein Array der Art Richtung. Die Objektanzahl ist 60 und den Offsetpunkt setzen wir in der Ansicht Oben so, dass die neuen Objekte in der Ansicht Vorne relativ gleichmäßig verteilt sind.



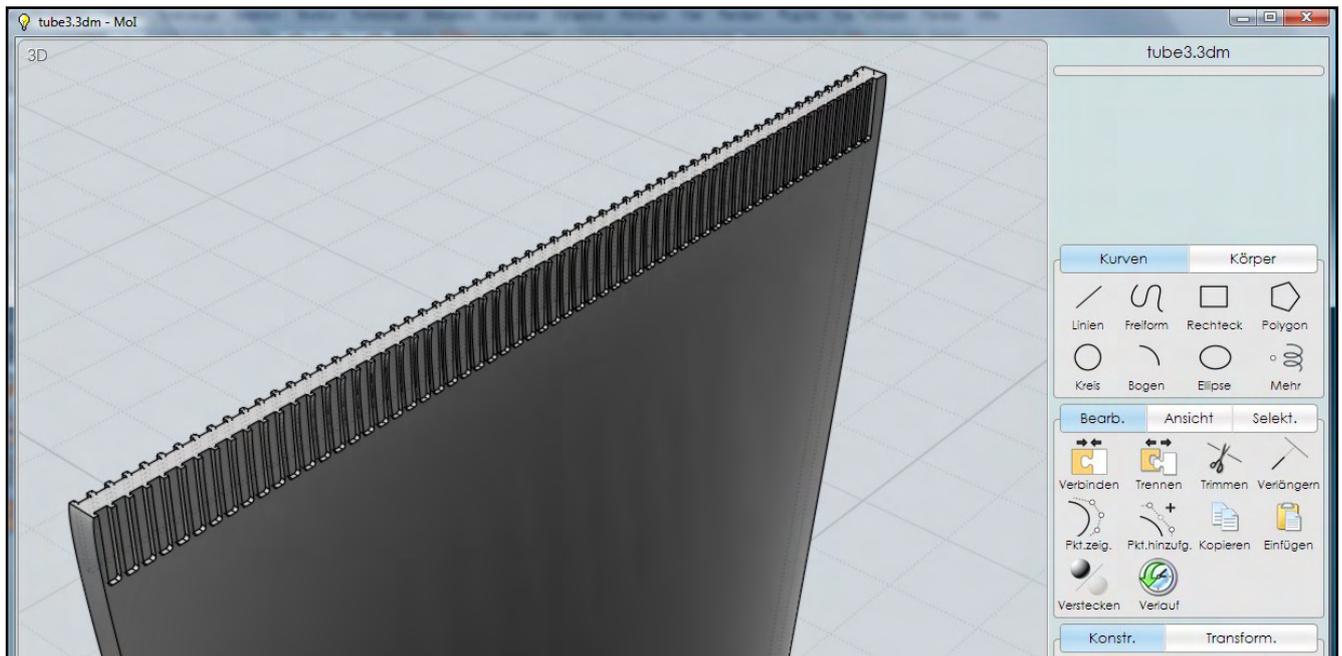
Jetzt alles deselektieren, z.B. in dem man an eine freie Stelle im Editorfenster klickt, und anschließend den Tubenkörper (ohne Deckel!) markieren.



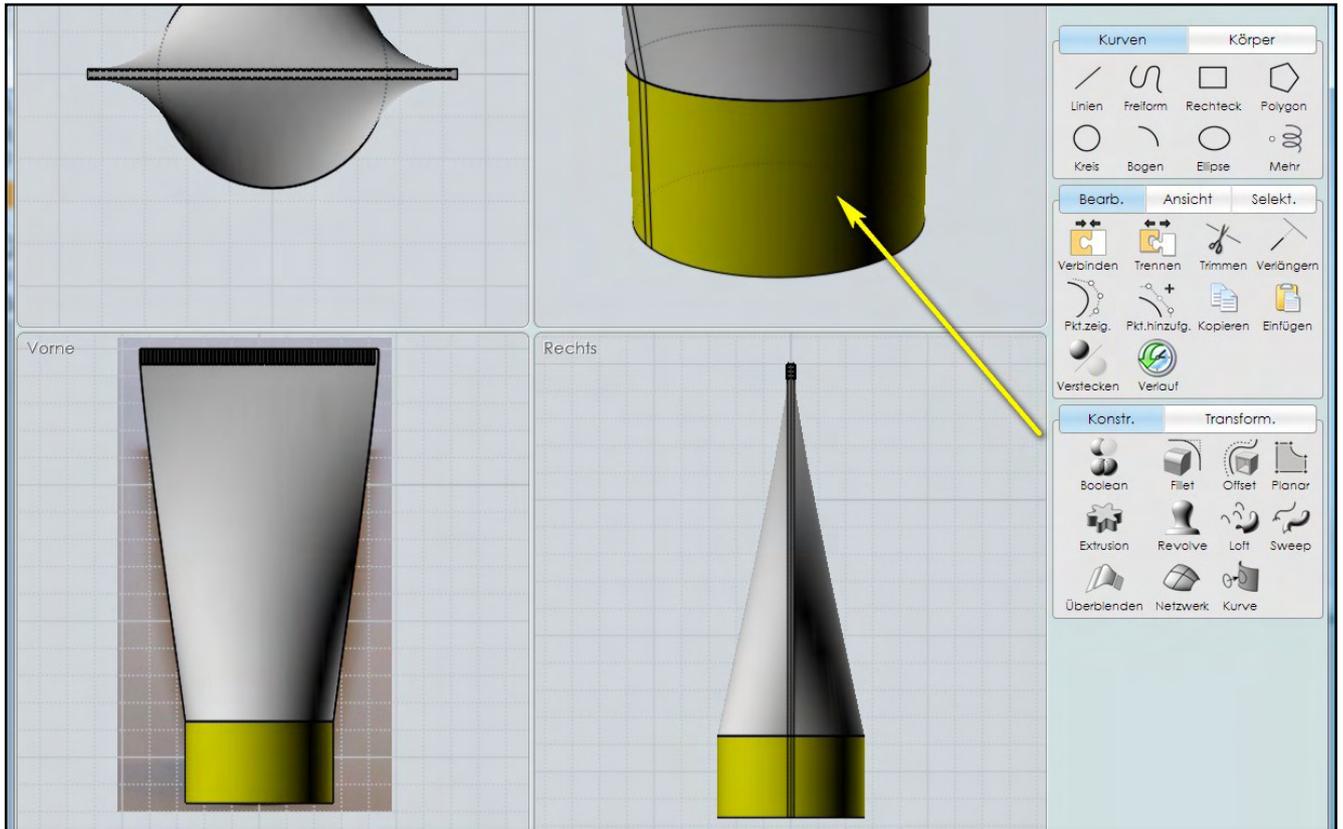
Nun führen wir eine Boole'sche Operation (Differenz) aus. Wenn MoI uns auffordert, die Objekte zum Subtrahieren auszuwählen, ziehen wir in der Ansicht Vorne einfach eine Rechteckauswahl um die kleinen Objekte. Achtung, je nach Rechnerkonfiguration dauert es nun einen Moment...



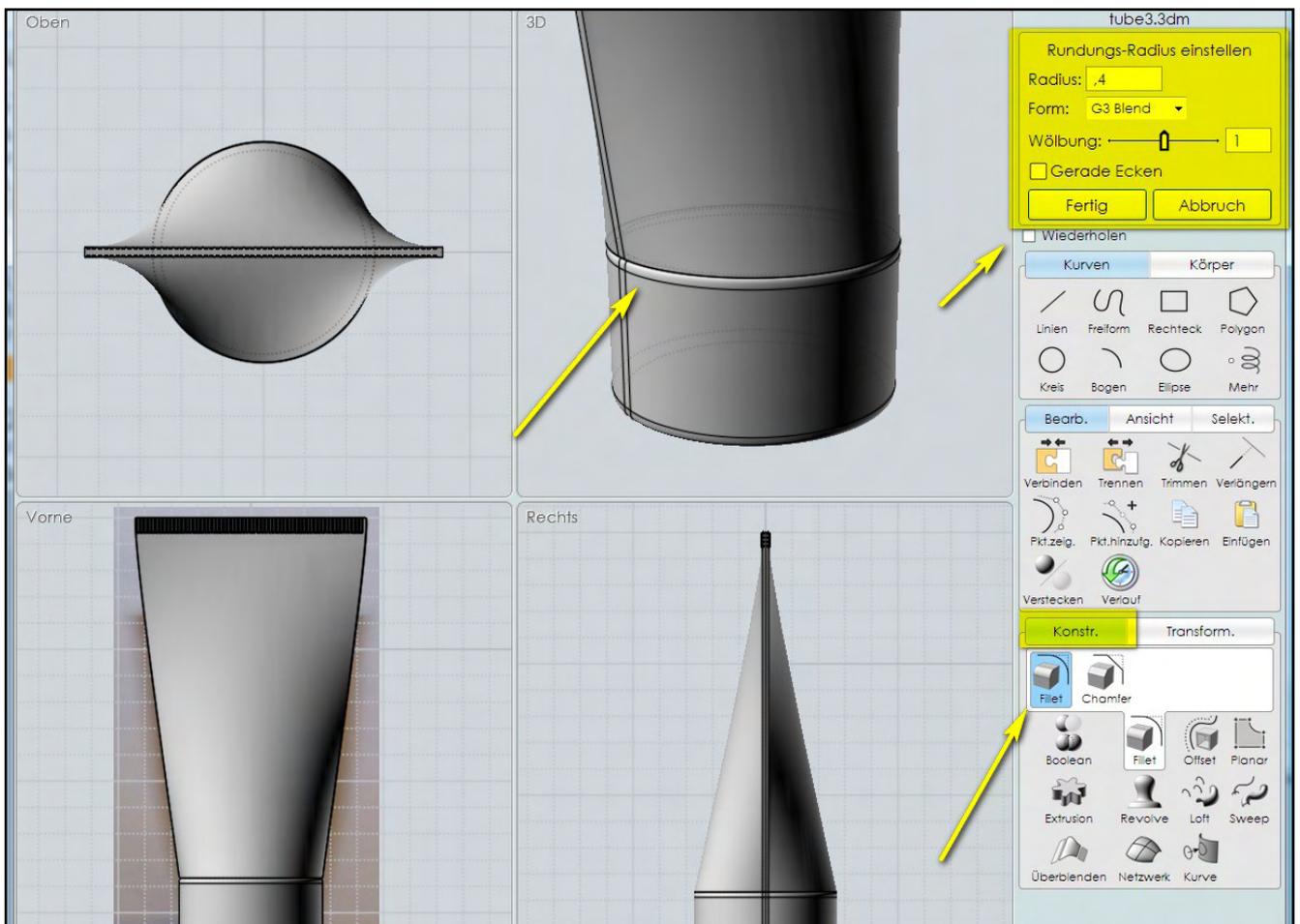
Und so sollte das Ergebnis aussehen:



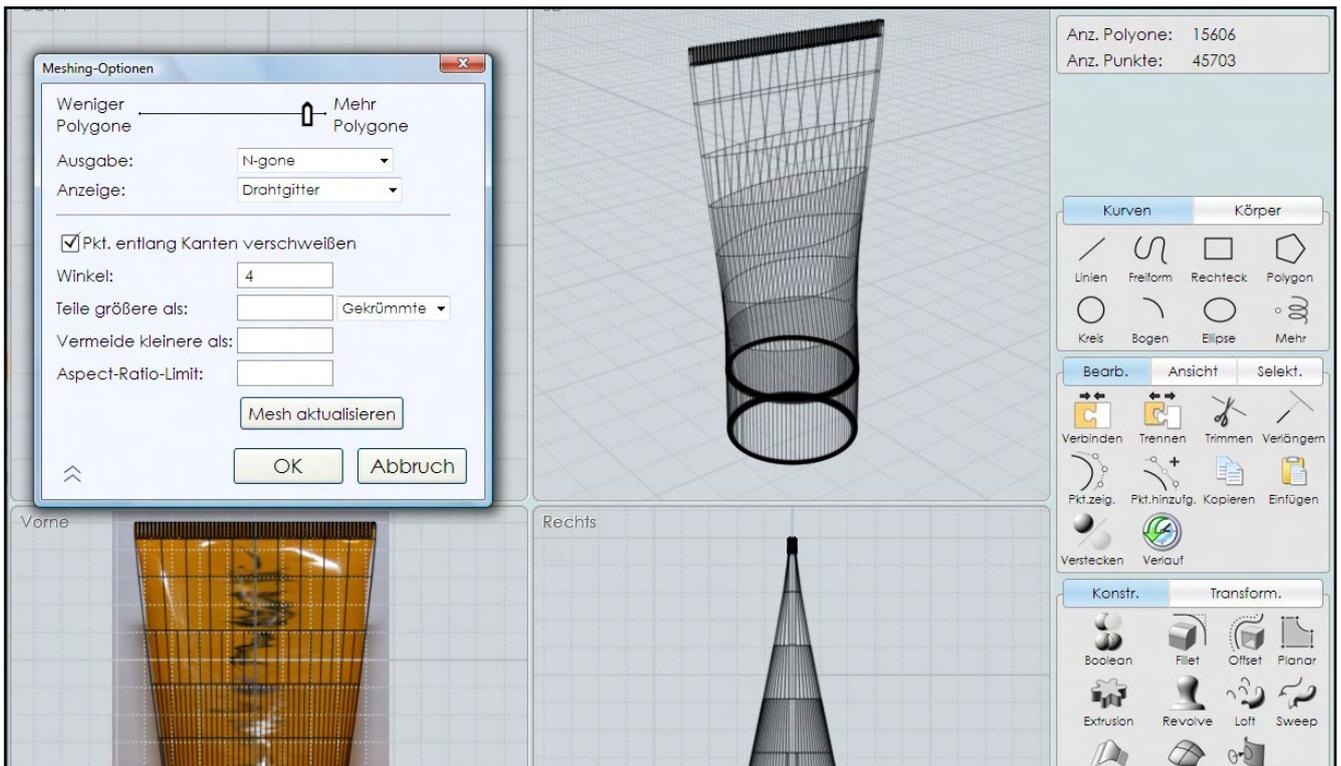
Nun markieren wir den Deckel...



... und fügen ein Fillet mit den angegebenen Werten hinzu.



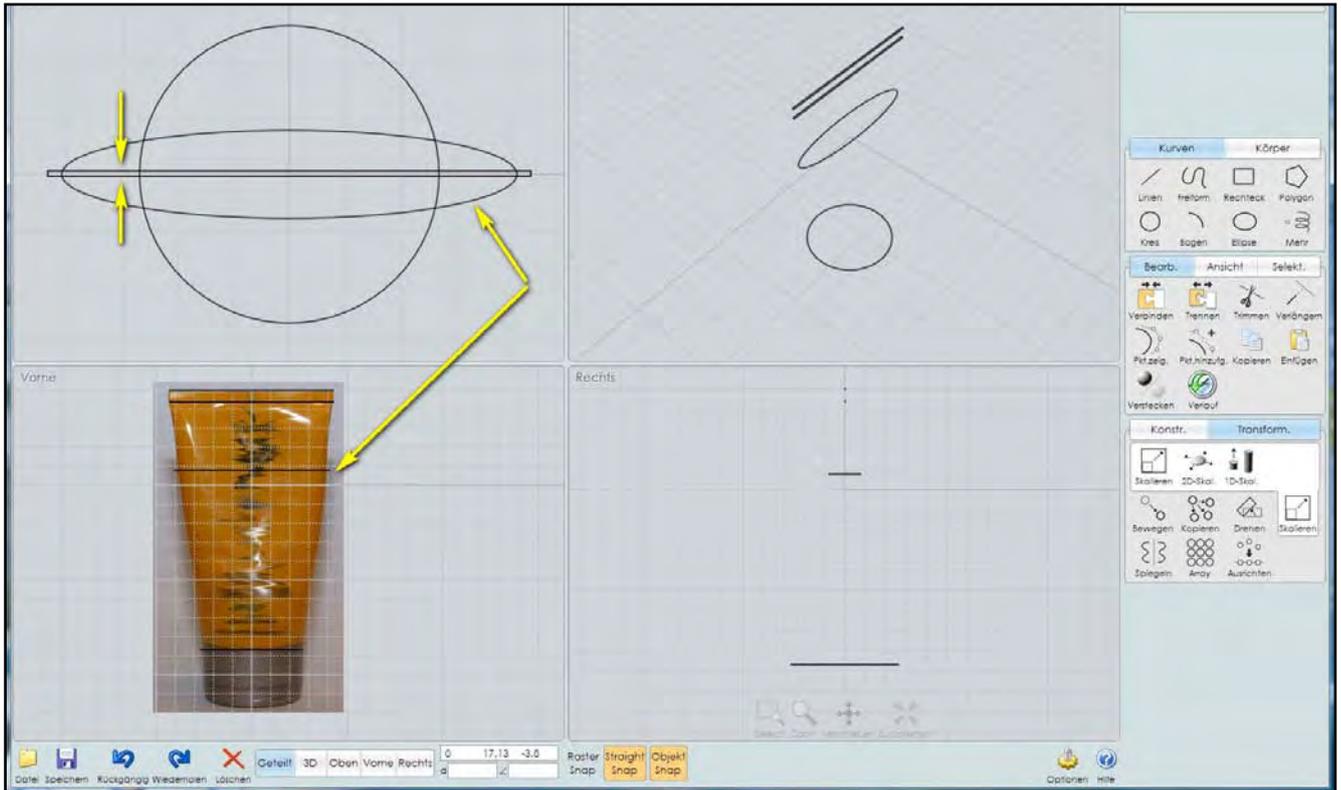
Fertig! Über Datei – Exportieren können wir das Modell jetzt noch in ein Format bringen, dass das Programm, mit dem wir eine Szene rendern wollen, versteht und dann machen wir hübsches Bild...



Das wär's. Das Mesh in Cinema importiert und gerendert sieht dann z.B. so aus:



Als Anregung zur Verbesserung und zum Ausprobieren:



Vor dem Loft dupliziert das Kreisspline und Skaliert es zu einem schmalen Oval und platziert es im oberen Drittel. Auch können die oberen Rechtecke noch etwas enger skaliert werden. Alle übrigen Schritte dann wie gehabt. Dadurch wird das Mesh ein wenig schöner und realistischer.

[DJB]

Anzeige

3D-Pflanzen-CD's



jetzt auf www.3dplants.de





Auf dieser und den folgenden Seiten stellen wir euch jede Ausgabe sechs herausragende 3D und/oder 2D Werke erwähnenswerter Künstler vor - eben unsere...

Top SIX

Wenn ihr ein Bild von euch in den TopSIX vorgestellt haben möchtet, bewerbt euch unter topsix@activerendering.de

Gleiches gilt, falls ihr im www ein Bild entdeckt habt, von dem ihr meint, es gehört in diese Kategorie. Einfach eine Mail an die zuvor benannte Adresse.

Ein Dickes Dankeschön an die Künstler, die Ihre Werke für diese Ausgabe zur Verfügung gestellt haben!

Die Reihenfolge, in der die Bilder präsentiert werden, enthält keinerlei Wertung! Neben Name des Bildes, Name des Künstlers und ggf. Link zur Website bzw. zum Portfolio stellen wir den Künstlern immer die folgenden Fragen:

Wie lange beschäftigst Du dich schon mit 3D Art? Was findest Du das Faszinierendste an 3D Art? Mit welchem/n Programm(e) entstand dieses Bild? Wie lange hast Du dafür gebraucht? Was hat dich zu dem Bild inspiriert?

[DJB]



Titel: Reforms in my country...

Autor: Donát Somogyi

Homepage / Portfolio des Autors: <http://next.extra.hu/>

Die Fragen... Wie lange beschäftigst Du dich schon mit 3D Art: Seit 2006

Was findest Du das Faszinierendste an 3D Art: Dass man damit seine eigene Welt erschaffen kann.

Mit welchem/n Programm(e) entstand dieses Bild: Ich habe 3dsMax verwendet und V-ray zum Rendern.

Wie lange hast Du dafür gebraucht: Ungefähr 3 Monate.

Was hat dich zu dem Bild inspiriert: Einmal, als ich reiten war, habe ich diese Agrar-"Fabrik" gefunden. Dieser verlassene Ort hat meine Fantasie angeregt. Diese großen, massiven Strukturen oben auf der Garage und die Atmosphäre des Ortes haben mich in ihren Bann gezogen. Später bin ich noch einmal hin und habe Referenzfotos gemacht.



Titel: Space Pirate **Autor:** Mike Lundahl

Homepage / Portfolio des Autors: www.mikeclundahl.com (derzeit im Aufbau)

Die Fragen... Wie lange beschäftigst Du dich schon mit 3D Art: Ich mache seit ungefähr 10 Jahren Computergrafik (3-4 Jahre davon professionell).

Was findest Du das Faszinierendste an 3D Art: Gute Frage. Ich denke, es ist die Freiheit und die Möglichkeit, kreativ zu sein.

Mit welchem/n Programm(e) entstand dieses Bild: Für dieses Bild habe ich ZBrush 3.1 für Skizze und Details verwendet, 3D studio max/Mental ray zum Rendern und Photoshop für die endgültige Komposition.

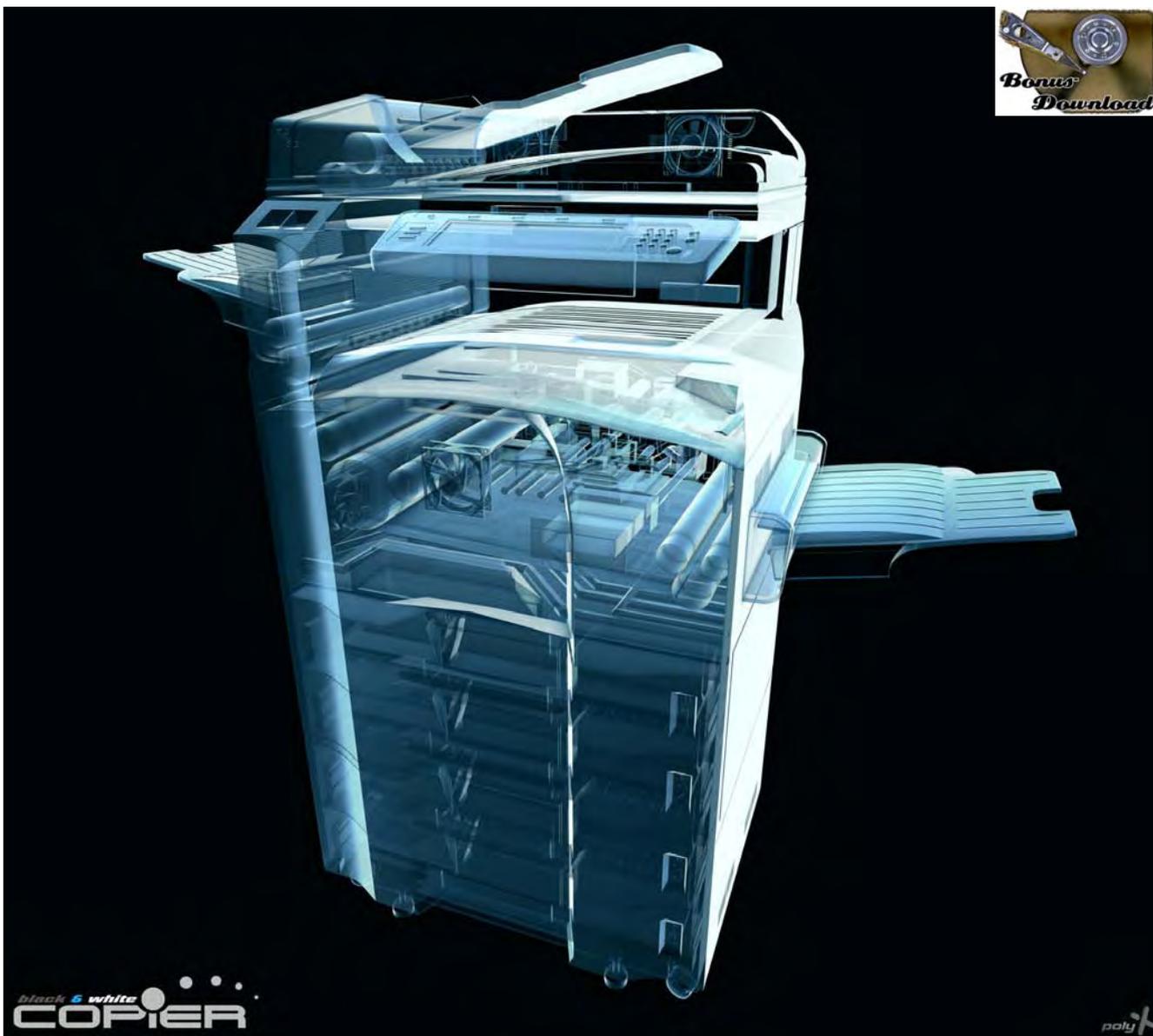
Wie lange hast Du dafür gebraucht: Das ist wirklich schwer zu sagen. Es hat mit einer 3D-Skizze begonnen, die ich während der Arbeit in der Mittagspause gemacht habe, einfach nur so zum Spaß. Ich habe über einen Zeitraum von zwei Monaten immer wieder mal dran gearbeitet.

Was hat dich zu dem Bild inspiriert: Ich wollte mal etwas anderes machen. Ich wollte eine Sci-Fi-Szene, aber abseits von dem klassischen Raumflotten-Typ (aber ja, es sind auch ausgeborgte Elemente davon drin).

TOP SIX

Anzeige





Titel: B&W Copier

Autor: Christoph „polyx“ Pieper

Homepage / Portfolio des Autors: www.3dportfolio.de

Die Fragen...

Wie lange beschäftigst Du dich schon mit 3D Art: Ich bin schon seit frühester Kindheit und der Zeit in der so Filme wie „Der letzte Starfighter“ oder „Tron“ im Kino liefen, von der 3D-Technik fasziniert, aber das erste Mal, wo ich aktiv mit 3D-Art in Kontakt kam, war im Studium zum Kommunikationsdesigner im Januar 2007. Seit diesem Zeitpunkt fesselt mich dieses Thema und ich beschäftige mich in jeder Minute damit. Es ist zum Dreh- und Angelpunkt in meinem Leben geworden.

Was findest Du das Faszinierendste an 3D Art: Das Faszinierendste ist wohl, dass man die Möglichkeit bekommt, seine Ideen und Fantasien realistisch umzusetzen, als das es mit anderen Techniken der Fall ist.

Mit welchem/n Programm(e) entstand dieses Bild: Cinema r10

Wie lange hast Du dafür gebraucht: Für dieses Bild habe ich ca. 7 Stunden gebraucht. Ich muss aber dazu sagen, dass ich mich schon vorher an einer etwas vereinfachten Version eines Kopierers versucht hatte, doch die erste Version sagte mir auf Grund zu wenig Details gar nicht zu, deshalb beschloss ich nochmals anzufangen.

Was hat dich zu dem Bild inspiriert: Meine Freundin, denn sie benötigte für ihre Ausbildung ein Bild eines Kopierers, doch die Bilder, die ihr zur Verfügung standen, entsprachen nicht dem, was sie eigentlich benötigte. So erstellte ich ihr diesen Kopierer.

Ich hatte schon vorher mit einigen Objekten und dem Röntgen Effekt experimentiert, allerdings kam der Röntgen Effekt bei allen anderen Modellen nicht so zur Geltung wie bei dem Kopierer.

Tipp: Den Kopierer als .c4d-Szene und als .obj hat polyx uns für den Bonus-Download zur Verfügung gestellt. Danke!



Titel: Victory Songs

Autor: Ognian Bonev

Homepage / Portfolio des Autors: www.northflame.com

Die Fragen...

Wie lange beschäftigst Du dich schon mit 3D Art: Seit ungefähr sechseinhalb Jahren.

Was findest Du das Faszinierendste an 3D Art: Das gleiche wie bei anderen Kunstformen: Dass man absolute Freiheit der Fantasie erreichen kann. 3D-Kunst macht es mir möglich, auf zuvor völlig ungeahnte Weise zu experimentieren.

Mit welchem/n Programm(e) entstand dieses Bild: 3ds Max, Mental Ray, Photoshop

Wie lange hast Du dafür gebraucht: Ungefähr 2 Wochen meiner Freizeit.

Was hat dich zu dem Bild inspiriert: Als großer Fan von Sci-Fi- und Fantasy-Literatur kombiniere ich gerne organische und mechanische Elemente in meinen Bildern. Dieses Bild hier ist der dritte und letzte Teil einer kleinen Serie über einen Krieg zwischen zwei Spezies: einer mechanischen und einer organischen.



Titel: Eskimo **Autor:** Rubèn Darío Karamañites Arango

Homepage / Portfolio des Autors: <http://rubendrakkar.cgsociety.org/gallery/>

Die Fragen... Wie lange beschäftigst Du dich schon mit 3D Art: Ich mache seit 3 Jahren 3D-Grafik. **Was findest Du das Faszinierendste an 3D Art:** Ich denke, dass jeder Schritt eine vollkommen andere Welt ist, die man entdecken und bearbeiten kann. Für mich persönlich ist jeder Teil faszinierend und erstaunlich. **Mit welchem/n Programm(e) entstand dieses Bild:** Viele Photographien als Referenz zu verwenden ist sehr hilfreich. ... Es geht nicht darum, etwas zu kopieren. Ich verwende Bildbearbeitungs- und Modellingprogramme, und es steckt sehr viel Feinarbeit in den Texturen und im Haar. **Wie lange hast Du dafür gebraucht:** Ich habe in meiner Freizeit immer wieder ein wenig daran weitergearbeitet. Ich habe dafür etwa 2 bis 3 Wochen dafür gebraucht. **Was hat dich zu dem Bild inspiriert:** Vor langer Zeit habe ich einmal bei mir zuhause eine Bleistiftzeichnung eines Inuit-Mannes gemacht. Sie schien vielen Leuten sehr zu gefallen, und so dachte ich mir: Warum sollte ich das nicht auch einmal in 3D machen? Also habe ich die Kultur recherchiert und mit der Arbeit begonnen. Außerdem hatte ich noch nie zuvor das Gesicht eines alten Mannes versucht, also war es eine Herausforderung für mich, die mich an meine Grenzen brachte.



Titel: Antique Room

Autor: Roland M. Cruz

Homepage / Portfolio des Autors: keine

Die Fragen...

Wie lange beschäftigst Du dich schon mit 3D Art: Fünf Jahre.

Was findest Du das Faszinierendste an 3D Art: keine Antwort

Mit welchem/n Programm(e) entstand dieses Bild: Ich habe 3ds max und Photoshop verwendet; das war vor vray... scanline.

Wie lange hast Du dafür gebraucht: Ungefähr drei Tage.

Was hat dich zu dem Bild inspiriert: Es war ein Projekt für einen Scheich, ein Schlafzimmer für eines seiner vielen Häuser. Ich musste das vom Design zur Visualisierung bringen... eine Herausforderung.

TOP SIX

Anzeige



Image by zeitmeister

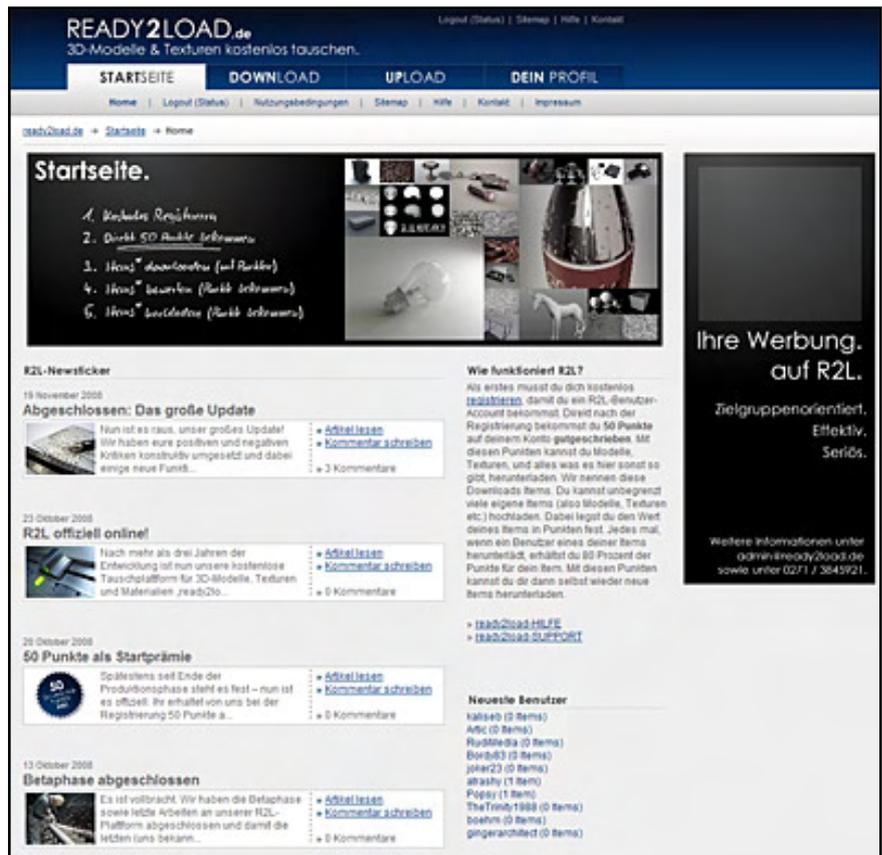
www.ready2load.de

Ein neues Modell-Tausch-Portal im Blickpunkt

Unter der Internetadresse www.ready2load.de haben die Petri Media GmbH (www.petrimedia.de) und das PHP-Studio (www.php-studio.com) ein neues Download-Portal als Gemeinschaftsprojekt aus dem Boden gestampft.

Nachfolgend eine Beschreibung des Konzeptes und der Features:

Ready2load.de („R2L“) ist ein Projekt, das in erster Linie 3D-Grafikern helfen soll, Daten, Modelle und Materialien 100% kostenfrei auszutauschen. Zur Realisierung des Projektes haben die Macher mit ca. 1.000 Mannstunden im konzeptionellen, grafischen und technischen Bereich einen vergleichsweise sehr hohen Aufwand für eine kostenfreie Plattform betrieben und dabei auf ein hohes konzeptionelles sowie technisches Niveau



geachtet. Dies macht sich z.B. in Form einiger besonderer Komfort- und Sicherheitsfunk-

tionen, aber auch in der XHTML 1.0 strict-validen Programmierung bemerkbar.

Features im Überblick:

- Kostenfreie Registrierung
- Es können 3D-Modelle, Materialien, Texturen, Fotos, HR-DIs getauscht werden (=“Items“)
- Kostenfreier, einfacher und umfangreicher Upload mit unbegrenzter Bilderanzahl, großer Itemvorschau und Panoramabild-Funktion, Items bis zu 150MB pro Datei
- Unbegrenzter Speicherplatz
- Punkteempfehlung beim Upload, um realistischen Wert für eigene Items festzulegen
- Alle Modelle sind privat und kommerziell frei verwendbar
- Punktesystem zum Tauschen (Punkte gegen Items): Für jedes Item, dass ein anderer Benutzer herunterlädt erhält der Autor des Items Punkte
- Prämien für aktive Benutzer
- Übersicht der eigenen Punkte als „Kontoauszug“
- Spezielle Stichwortsuche mit R2L-Rating-Verfahren für optimale Suchergebnisse
- Item-Wizzard für qualitätsbezogenes Suchen von Items
- Kategorie und Themenbezogene Übersichten der Items
- Bewertungssystem zur Qualitätssicherung
- Vollwertiges internes Nachrichtensystem (PN)
- Die Möglichkeit, interessante Items erst ein mal nur zu „beobachten“
- Kommentarfunktionen für Items
- Email und Telefonsupport

Weiterer Pluspunkt: Es gibt einen Punktekreislauf. Dies bedeutet, dass man für jedes eigene Item, das heruntergeladen wird, 80% der Punkte bekommt, die man als Wert dafür festgelegt hat, im Einklang dazu muss man selbst auch nur 80% der Punkte für ein Item „zahlen“, wenn man es anschließend bewertet (denn dann bekommt man 20% zurückerstattet).

Zusätzlich gibt es für jeden 25. Kommentar auf den Item-Seiten 5 Punkte und es gibt Sonderprämien, wenn man 3D-Modelle in softwareunabhängigen Austauschformaten anbietet.

Mein persönlicher Eindruck ist absolut positiv und die investierte Zeit der Gründer von

R2L macht sich in der Qualität der Seite bemerkbar. Natürlich steht und fällt so ein Projekt mit dem Umfang der Beteiligung. Daher wird die Active Rendering das Projekt zukünftig dadurch unterstützen, dass wir - beginnend ab der Ausgabe 1/2009 - in jeder Ausgabe mit einem „R2L-2009-Special“ die neuesten, interessantesten und am besten bewerteten Items von R2L vorstellen.

Mit ein bisschen Glück kann R2L zum deutschsprachigen Pendant von sharecg avancieren.

Also auf und beteiligt euch!

[DJB]

Download.



- » [Stichwortsuche](#)
- » [Item-Wizzard](#)
- » [Item-Kategorien](#)
- » [Item-Übersicht](#)

letzte Downloads.	Meisten Downloads (30 Tage).	Beste Bewertungen (30 Tage).
 Wert: 30 Punkte Marvin Autoren-Bewertung: ★★★ User-Bewertung: ★★★★★ Downloads bisher: 2 Dateiformat: .c4d	 Wert: 15 Punkte Planks Autoren-Bewertung: ★★★★★ User-Bewertung: ★★★★★ Downloads bisher: 5 Dateiformat: .c4d	 Wert: 15 Punkte Samson Tabak Autoren-Bewertung: ★★ User-Bewertung: ★★★★★ Downloads bisher: 1 Dateiformat: .c4d

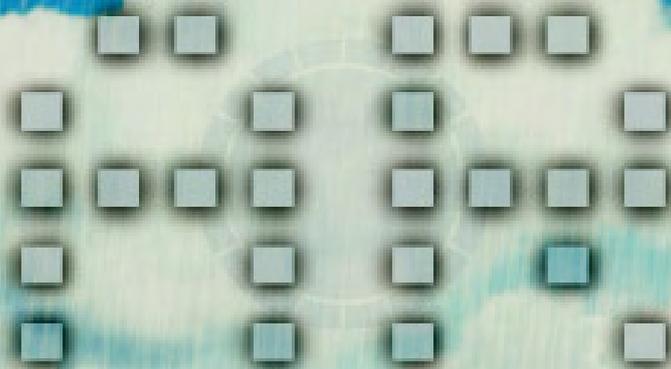
Anzeige

Lady B. Jordan



Die „Lady“ und noch einige Schiffe mehr gibt es in der „Virtuellen Werft“...
 Schau' rein unter <http://shop.hupe-graphics.de>

Active



Rendering

wird gehostet mit
freundlicher Unterstützung
von und bei


SPEEDBONE
INTERNET & CONNECTIVITY

www.speedbone.de

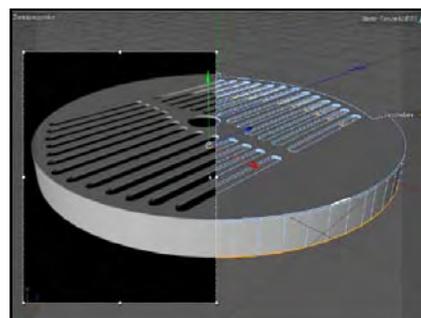
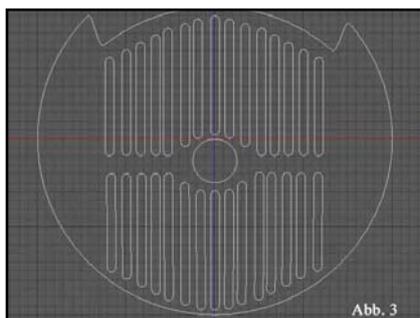
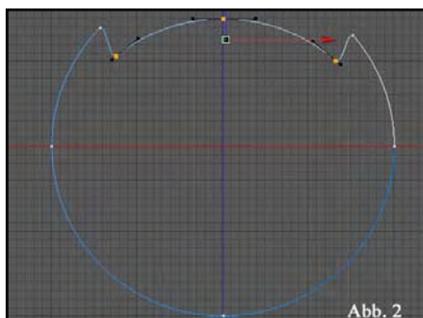


In dieser neuen Rubrik wollen wir in Zukunft auf Tipps, Tricks, Mini-Tutorial und How-To's aufmerksam machen, die im Forum gepostet wurden. Da bei weitem nicht alle Leser der Active Rendering dort aktiv sind, bewegt das vielleicht auch den ein oder anderen dazu, sich dort zu beteiligen, denn auch wenn die Community Bryce-Board heißt, es dreht sich um nahezu alle 3D-Programme, also nur zu ;)
 [DJB]

Abtropfgitter mit Splines in Cinema 4D

<http://www.bryce-board.de/thread.php?threadid=19010>

Im zuvor verlinkten Thread hat nik ein Kurz-Tutorial veröffentlicht, in dem er zeigt, wie einfach man mit Splines ein typisches Abtropf-Gitter/ bzw. -Sieb eines Kaffevollautomaten modeln kann. In fünf Schritten zum Erfolg...



Board-Projekt „Western Town“

<http://www.bryce-board.de/thread.php?threadid=18926>

User Content-Manager rjordan hat im WIP-Bereich des Boards ein neues Gemeinschaftsprojekt ins Leben gerufen, das großen Anklang findet. Gemeinsam wird dort alles, was zu einer Western-Stadt gehört gemodelt... Letzendlich werden alle Objekte als .obj mit Texturen vorliegen!

Da es sich um einen WIP-Thread handelt, kann man auch schön einzelne Bauabschnitte sehen. Schaut rein und macht mit!

Nachfolgend ein paar Vorschau-Bilder schon erstellter Gebäude.



Von Links nach rechts Images by: ibins, nik, rjordan

Wenn ihr im Forum Postings entdeckt, die eine Erwähnung in dieser Kolumne „Aus dem Forum“ verdienen, schreibt einfach eine eMail an uns!

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.: +49 (0) 5753 9273951
FAX: + 49 (0) 5753 961145

Redaktion:

Herausgeber, Chefredakteur
und V.i.s.d.P.:
Sascha "djblueprint" Hupe [DJB]
Redakteure:
Werner "wenne" Gut [WEN]
Markus "Psychoraner" Gribhofer [PSY]
Lutz „Spreenix“ Lehmann [SPX]
Richard Nespithal [RIC]
Martin Zimmermann [POS]
Mag. Sabine Hajostek „esha“ [ESH]
Reiner Jordan [RJO]

Layout Titelseite by PSY unter
Verwendung eines Bildes von Jan K.
Vollmer. DANKE!
Layout insgesamt by DJB

Copyright (C) 2008 by
www.activerendering.de und deren
Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.
Die Active Rendering wird gehostet mit
freundlicher Unterstützung von und bei
www.speedbone.de. DANKE!

Infokasten

Die nächste AR (Ausgabe 01/2009) erscheint voraussichtlich Ende Februar 2009.

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 2006 der ActiveRendering** mit allen 6 Ausgaben aus 2006 sowie auch die **Jahres-CD-2007** - jeweils mit vielen, vielen Extras erhältlich!
Wenn ihr keinen Veröffentlichungstermin verpassen wollt, dann abonniert unseren **kostenlosen Newsletter**.

Die AR ist ein kostenloses eZine. Wenn ihr uns unterstützen möchtet, so könnt ihr dies durch Buchen von Werbeanzeigen oder eine freiwillige Spende gerne tun, auch der Kauf der Jahres-CD unterstützt uns! Für weitere Informationen schreibt eine eMail an info@activerendering.de.



Hinweise

Die Active Rendering (AR) und ihr gesamter Inhalt, sowie der Inhalt des zum Heft gehörenden Bonus-Downloads, sind Urheberrechtlich geschützt!

Eine Weiterverbreitung jeder Art, im Ganzen oder Teilweise, auf herkömmlicher oder elektronischer Weise, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers verboten!

Alle Rechte vorbehalten!

Wenn ihr Dritte auf die AR aufmerksam machen wollt, könnt ihr gerne auf unsere Internetadresse <http://www.activerendering.de> verweisen.

Alle in den Artikeln erwähnten Produkt- oder Firmennamen sind Marken oder eingetragene Marken oder geschützte Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

ActiveRendering ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit von Anzeigen und übernimmt keine Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.

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

Obwohl wir alle Artikel sorgfältig überprüfen, können Fehler nie ausgeschlossen werden. Alle Angaben in der AR sind deshalb unverbindlich und sollten nicht ungeprüft übernommen werden!