TIKI-BAR-Szene

mit Blender 3.1.2

(BILD)

Hallo liebe 3D-Rendering – Freunde,
der Sommer steht vor der Tür und somit auch ein neues, etwas größeres Projekt. Wie ihr dem Titel schon entnehmen könnt, handelt es sich hierbei um eine TIKI-BAR mit allerlei Einzelteilen, die später in einer Szene zusammengeführt werden sollen.
In dieser kleinen Dokumentation werde ich keine ausführlichen Arbeitsschritte mit Blender und auch anderen (kostenfreien) Programmen erklären, sondern eher grobe Vorgehensweisen und hier und da ein paar nützliche Quellen angegeben.

So, dann geht's jetzt los:

Die Vorbereitung

So so... eine Tiki-Bar Szene mit allem Drum und Dran soll es nun werden. In Natura habe ich noch keine gesehen geschweige denn fotografiert und so muss die Bildersuche bei Google oder Pinterest herhalten und mir die nötigen Informationen zu Form, Aufbau und Ausstattung geben. Man wird ja auch schnell fündig wenn man die Schlagwort **Tiki-Bar** eingibt. Ich habe mich dann für folgende Zusammenstellung entschieden. Aus Erfahrung weiß ich aber, dass im Laufe der Arbeit einiges hinzukommt oder wegfällt aber im Grunde werde ich folgendes benötigen:

• Tiki-Bar mit Strohdach • Tiki-Maske • Barhocker • Strandfackel • Klapp-Liegestuhl • Sonnenschirm • Lichterkette • Spirituosen/Cocktails	• Sandstrand • Palme • Sonnenuntergang • Meerwasser • Muscheln / Seesterne • Party- People (*Vorschlag Kushanku*) • ? ? ? Platz für AR-User Vorschläge!

Ich habe mich vorläufig für eine U-Form entschieden, wobei im hinteren, offenen Teil eventuell auch ein Regal (mit Spirituosen u.ä.) platziert werden kann.

Um diese Form zu erstellen bemühte ich wieder einmal Google und Pinterest um ein paar Referenz-Maße für eine Bar herauszufinden.

In Blender werde ich die „realen" Maßeinheiten in cm verwenden, und so habe ich auch ein kostenloses **humanoides Referenzmodell** heruntergeladen, welches ich als erstes in Blender platzierte. So kann ich auch optisch für mich selbst ganz gut nachverfolgen, wie die Proportionen der einzelnen Gegenstände zueinander wirken. Ein Poly-reduziertes Modell kann **hier** heruntergeladen werden.

Tiki-BAR mit vorl. Strohdach

Dieser Part hat mit am längsten Vorbereitungszeit gebraucht. Und zwar nur wegen dem leidigen Strohdach. Im Netz fand ich irgendwie nicht das an Tutorials, was ich mir so vorgestellt habe. Und ich habe einige ausprobiert...



Um das Dach der Tiki-Bar während der Erstellung der gesamten Szene nicht weiß zu lassen, entschied ich mich für eine Textur mit einer Normal-Map.

Die Grundstruktur bereitete mir weit weniger Probleme. Es war vielmehr Fleißarbeit die die Erstellung zeitlich hinauszögerte. Da ich nicht so gerne auf längerer Zeit wiederkehrende Arbeiten (wie etwa Texturieren) mit Blender mache, habe ich nebenbei an anderen Modellen zur Szene gearbeitet oder dafür recherchiert. Dann sah die Tiki-Bar so aus:



So hatte ich schon mal eine Grundstruktur für die Mitte der Szene, auf der ich dann weiter aufbauen konnte.

Das (Bambus-) Grundgerüst habe ich mit derselben Textur texturiert wie die Tiki-Fackel. Das Regal und die Arbeitsplatte bekamen eine Teak-artige Textur, die ich von meinen bevorzugten, kostenlosen Anbietern kostenlos heruntergeladen habe.

Tiki-Maske (Low Poly)

Ein kurzes Video auf YouTube zu diesem Schritt ist hier zu finden.

Nachfolgend stelle ich euch (m)eine Methode vor, wie man in Blender eine einfache Tiki-Maske erstellen kann.

Dazu brauchst du Blender und einen Tiki-Font den du zum Beispiel **hier** kostenlos herunterladen kannst. Ich habe für die Tiki-Maske(n) in diesem Projekt einen Font gewählt, da Schriftarten leicht in Blender verwendet und zu einer Mesh konvertiert werden können.

INFO: Um einen Font in Blender zu nutzen, musst du ihn **nicht** auf deinem System installieren!

Zuerst legte ich ein Text-Objekt an, wählte Groß-i als Buchstaben und wählte den Tiki-Font als Schriftart aus. Dann zentrierte ich den Pivot-Point horizontal und vertikal in den Text-Properties und rotierte das Motiv auf der X-Achse um 90°. Danach konvertierte ich das Text-Objekt zu einer Mesh. Jetzt konnte ich alle Transformationen der Mesh „applien“. Im Edit-Mode reduzierte ich die Anzahl der Faces mit Limited Dissolve.

Zurück im Object-Mode erstellte ich eine neue Plane, rotierte diese ebenfalls und unterteilte diese im Edit-Mode. Mit eingeschaltetem Proportional Editing selektierte ich einzelne waagerechte Edges und glich sie in etwa der Form des Tiki – Motivs an. Dann extrudierte ich die gesamte Plane etwas nach „hinten“. Das Tiki-Motiv extrudierte ich dann ein wenig nach „vorne“.



Nachdem ich beide Meshes zu Einer zusammengefügt hatte, korrigierte ich noch die Normalen.

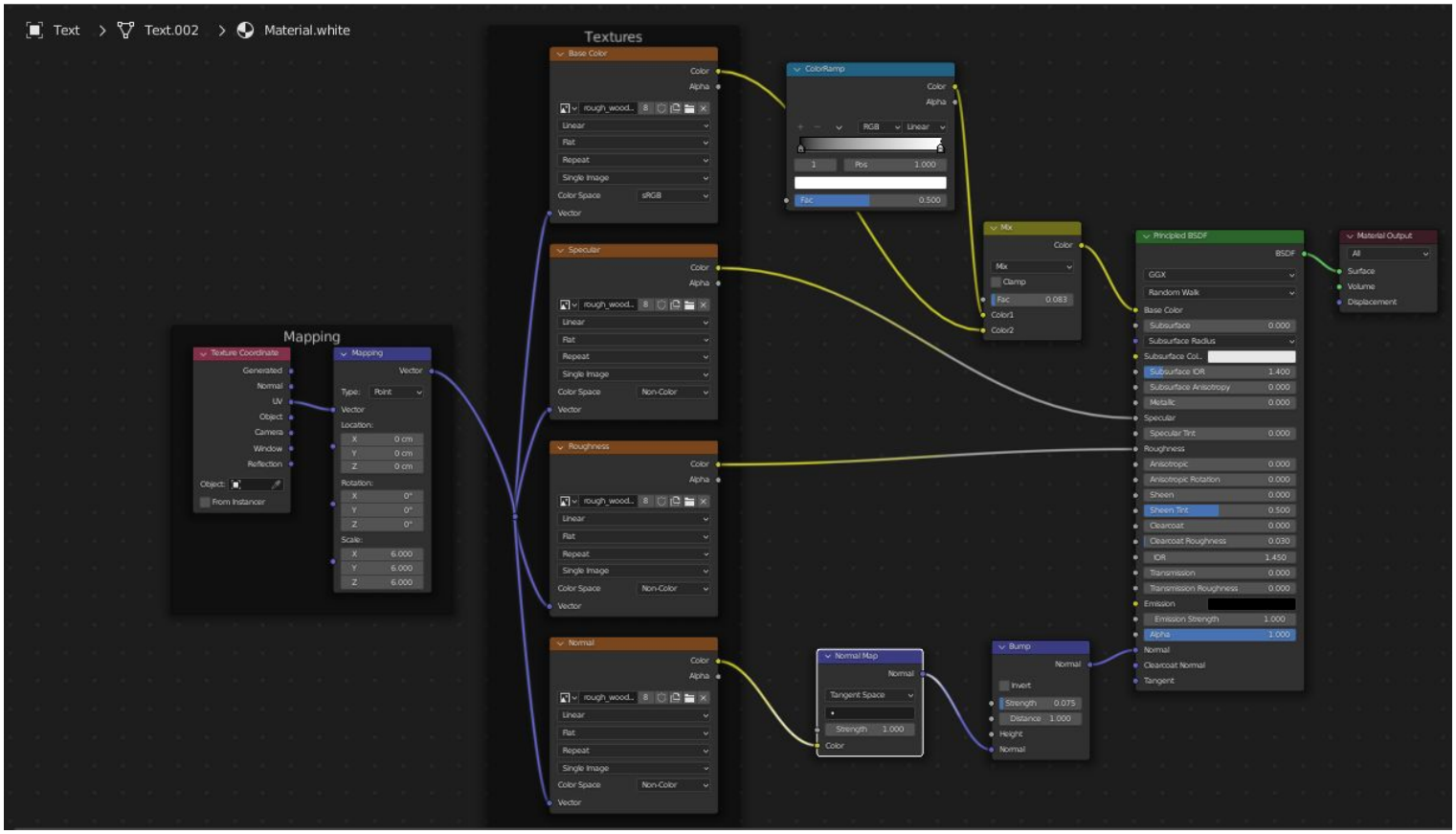
Für die Krümmung der Maske benutzte ich den Simple Deform-Modifier. Ein weiteres wichtiges Werkzeug in Blender, wie ich finde. Mit dem Lattice-Modifier funktioniert es aber ebenso. Danach musste ich noch ein paar Vertices bearbeiten, die beim Anwenden der Modifiers irgendwie nicht mitgegangen sind.



Jetzt kann es ans **Texturieren** gehen. Im Netz findet man einige Farbpaletten, die dem Farbschema

einer Tiki-BAR-Szene ganz gut entsprechen. Ich suche jedoch nach farbig gezeichneten Tiki-Masken im Netz, die mir die Farben liefern. Doch zuerst soll die Maske eine Grund-Holzstruktur erhalten. Diese fand ich (mal wieder) auf Poly Haven und kann **hier** heruntergeladen werden. Der Einfachheit halber habe ich beim Unwrapping die Project from View in der Frontansicht gewählt. Für die einzelnen Farben habe ich die Grundtextur jeweils dupliziert und mittels Color Ramp und Mix RGB die einzelnen Bereiche eingefärbt. Dazu habe ich einfach nur die Farbe der Color Ramp geändert.

Hier der Shader Node-Tree für (z.B.) die weiße Farbe:

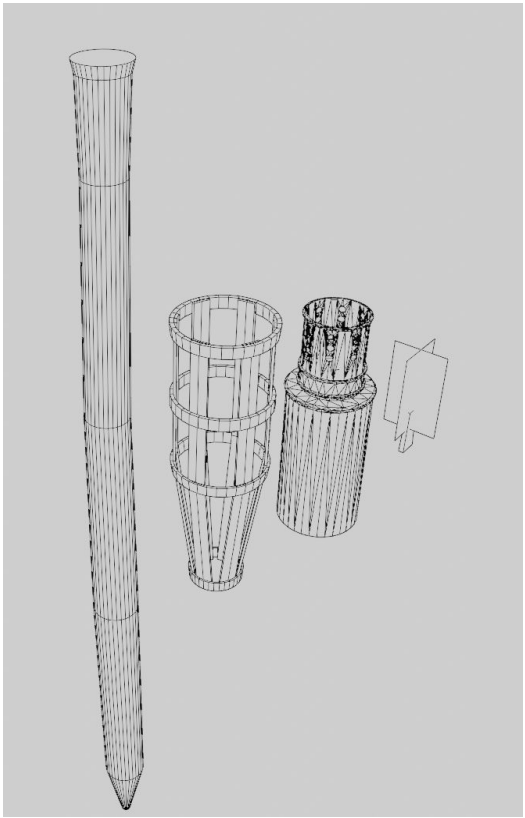


Das Ergebnis sah dann schon mal so aus:



Tiki-Fackel

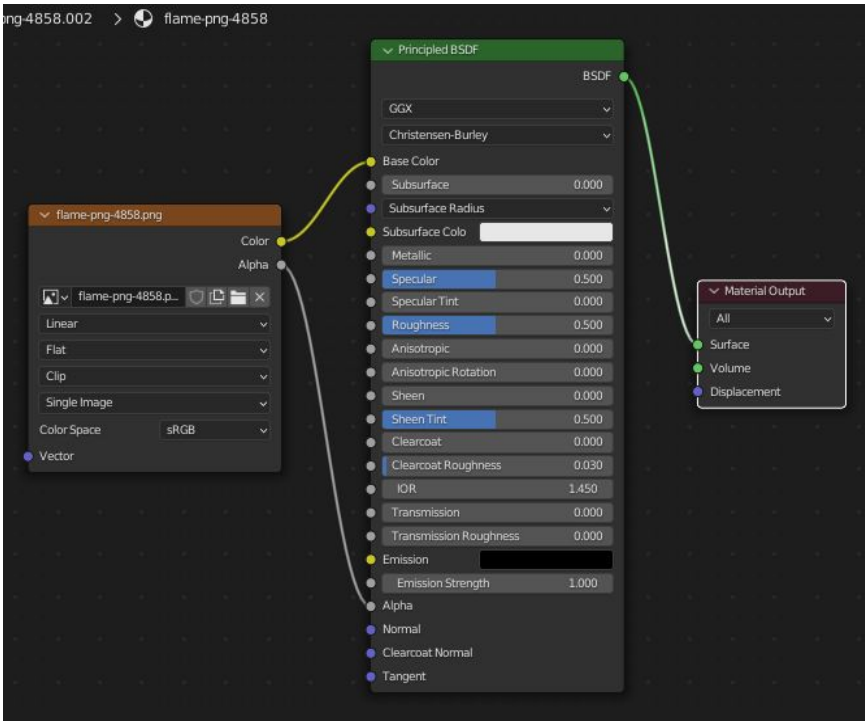
Unter dem Begriff Tiki-Fackel findet man im Netz ebenfalls einige Ergebnisse mit verschiedenen Farben, Formen und Ausführungen. Gerade bei den Shopping-Bildern finden sich oft schön aufgereihte Exemplare, die sich besonders gut zum Nachbauen in Blender eignen. Eine Frontansicht genügt bei runden Objekten völlig aus. So konnte ich dann auch allein mit einem Circle (32Vertices) beginnen und mittels Extrudieren die Form modellieren. Aus Urheberrechtsgründen lasse ich in den Bildern in diesem Dokument die Referenzbild lieber weg.





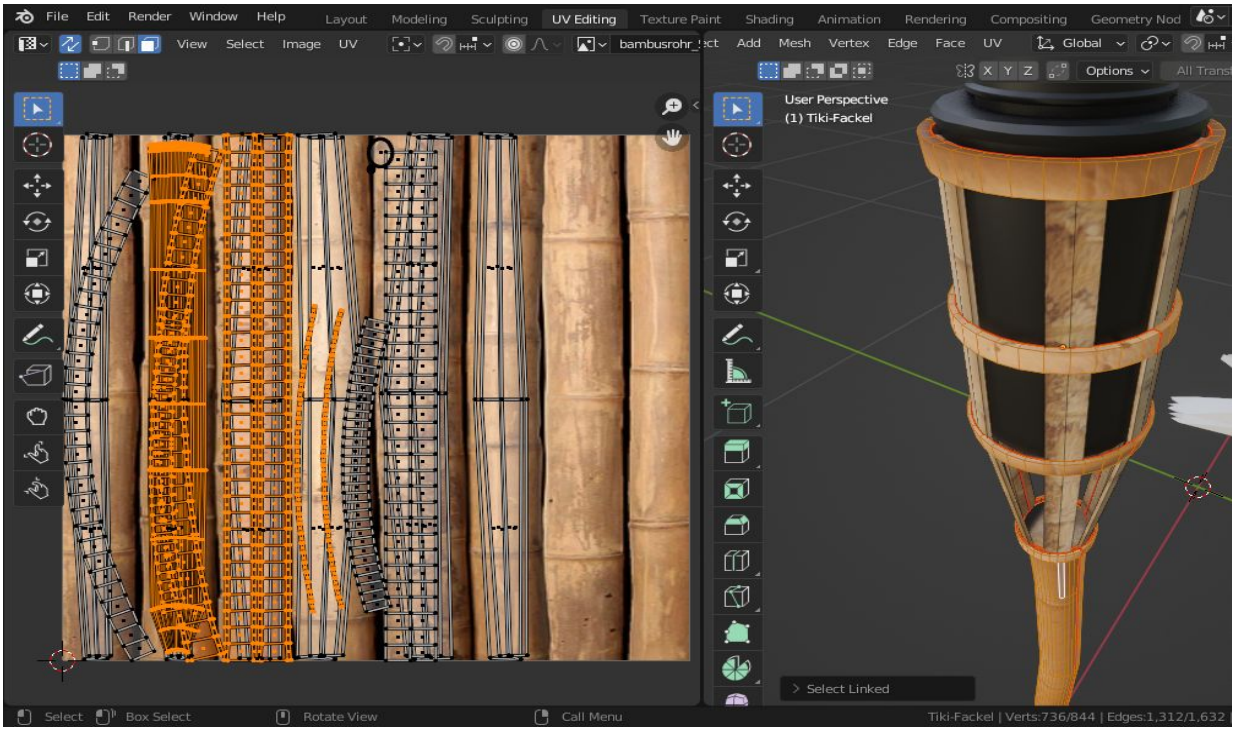
Für die Flamme benutzte ich ein kostenloses PNG-Bild mit transparentem Hintergrund und habe sie kreuzweise (also 2x) an entsprechender Stelle positioniert.

Die Shader Nodes dazu sehen so aus:



Für die Bambustextur habe ich (mal wieder) aus dem Netz von Shoppingseiten nach Bambusrohren gesucht, in Gimp auf 512x512 px skaliert und direkt noch eine Normal-Map in Gimp davon generiert und abgespeichert. Für mich reicht in diesem Fall eine Auflösung von 512x512 aus, da die Fackel in der Regel nicht aus allzu nah betrachtet wird.

Dieses mal habe ich aber für den Fackelständer einige Seems gesetzt, weil ich damit einzelne Islands der UV besser der Textur angleichen konnte.





Tiki-Barhocker (Variationen)



Bei den Barhockern war es weniger das Modellieren, sondern das Texturieren die größere Herausforderung. Gerade beim Hocker ganz rechts musste ich mir Erstmal wieder in Erinnerung rufen, wie ich die Bambusrohr-Textur vernünftig als Ring und Bogen aufbringen kann, ohne Seams zu setzen.

Dann fielen mir wieder die Unwrapping- Befehle: **Lightmap Pack** und **Follow Active Quads** ein.

Tiki-Sitzgarnitur mit Tisch

Nach der Vorstellung der Barhocker auf dem AR-Board, bekam ich den freundlichen Tipp, das auch bequemere Sitzgelegenheiten (für die ältere Generation ;P) nicht fehlen sollten...

Voilà, hier ist sie: