

2015

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 19. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by **ATEC**

Deutschland

€ 14,95

Österreich

€ 17,-

Schweiz

sfr 23,-

4

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JUNI | JULI 04:2015



Für Freelancer

Einstiegshilfen, vertragliche Kniffe und Alltagstipps für Freie

Kino-Sommer

Avengers: Age of Ultron, Gone Girl in 6K, Kingsman

Praxis pur

Rendermanager, Grooming, Max-Templates und mehr



4 194336214951 04

Making-of

In dieses Bett würde man sich gerne direkt hineinlegen, so realistisch wirkt es. 3D-Artist Dusan Vukcevic erstellte die Visualisierung des Industriedesign-Zimmers mit dem detaillierten CG-Bett in Cinema 4D und V-Ray. Hier berichtet er über den Schaffensprozess und gibt Tipps für CG-Werke mit Realismusanspruch.

von Dusan Vukcevic

Schon immer war ich ein großer Fan von Industrie- und Science-Fiction-Interieurs. Bei diesem CG-Werk wollte ich beide Stile miteinander verbinden. Die Betonwände und der alte Metallschrank repräsentieren im Bild den industriellen Teil, während ich die Struktur-Fenster und das Bett im Science-Fiction-Stil gehalten habe. Es brauchte nur ein paar Tage, bis ich das 3D-Bild erstellt hatte –

inklusive der Ideenfindung und den Entwurfsskizzen dauerte es insgesamt aber etwas länger. Da ich das Bild schon vor meinem inneren Auge sehen konnte, bevor ich überhaupt mit der Arbeit begonnen hatte, entschied ich mich, keine weiteren Referenzen zu nutzen.

Mit Cinema 4D arbeite ich schon seit dem Release der Version 11.5, und ich finde sie ist eine beeindruckende Software, denn sie

„Industrial Bedroom“



lässt sich intuitiv bedienen und ist sehr leistungsstark. Das MoGraph-Toolset von Cinema 4D ist für meine Motion-Graphics-Projekte unverzichtbar. Für Architekturvisualisierungen kombiniere ich immer Cinema 4D mit V-Ray, denn meiner Meinung nach ist V-Ray die beste derzeit verfügbare Render Engine. „Industrial Bedroom“ habe ich mit Cinema 4D R14 Studio realisiert.

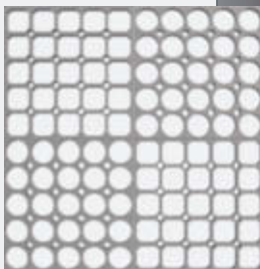


Dusan Vukcevic ist ein Freelance-3D-Artist aus Slowenien mit zehn Jahren Erfahrung in der Industrie. Er ist auf Motion Graphics, 3D-Animationen, Visualisierungen, Commercials und fotorealistic Renderings spezialisiert. Wenn er nicht an Kundenaufträgen oder privaten Projekten arbeitet, verbringt er am liebsten Zeit mit seiner Frau und seiner Tochter. Alle weiteren Informationen zu Dusan Vukcevic: www.vudumotion.com

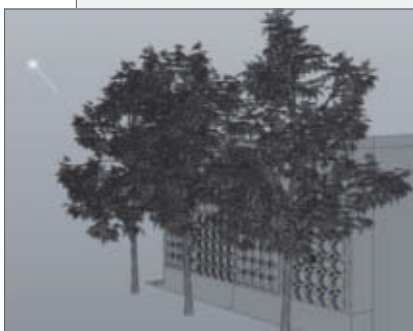
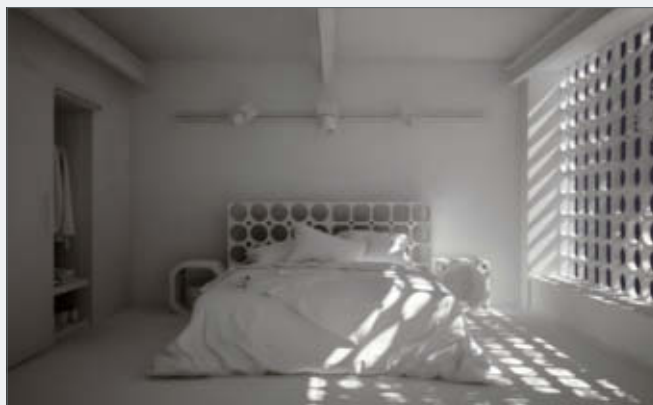
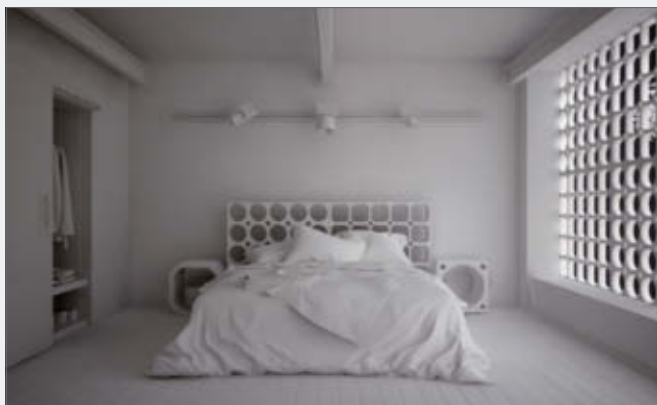


Modeling

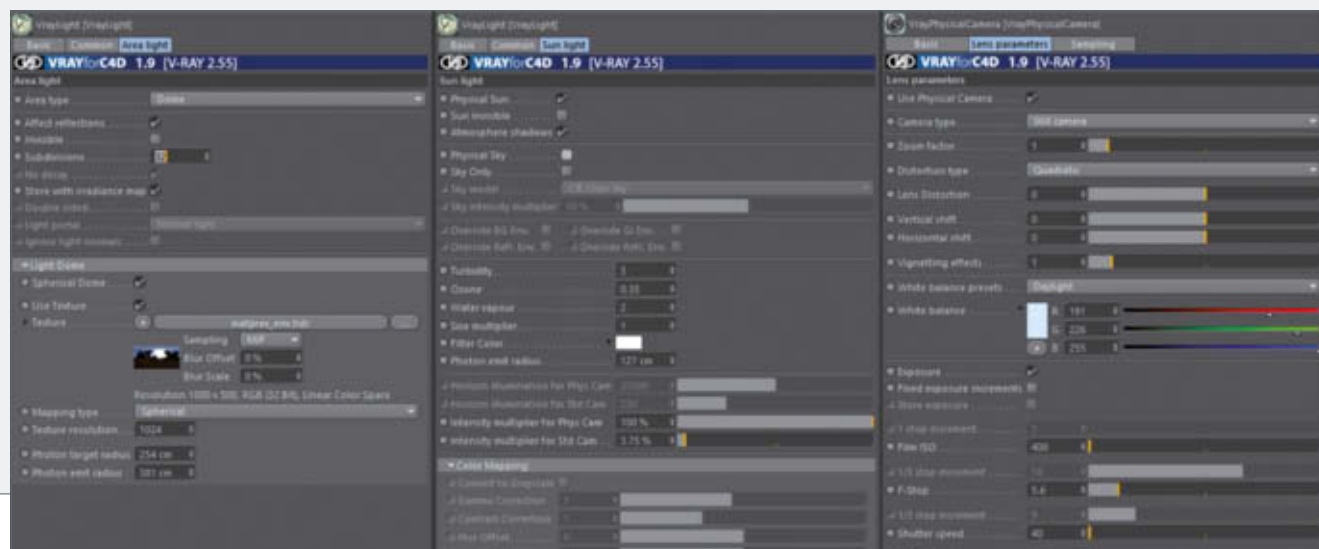
Ich habe den Raum aus Primitives erstellt, indem ich die Box-Modeling-Technik verwendet habe. Die großen Falten auf dem Betttuch kreierte ich mit den Cinema-4D-Sculpting-Tools. Die meiste Zeit verbrachte ich dabei damit, die Muster für das Fenster und das Bett zu entwerfen. Die Inspiration für den Look des Musters erhielt ich von einem Flaschenlagerungsregal, das im Weinkeller meiner Familie steht.

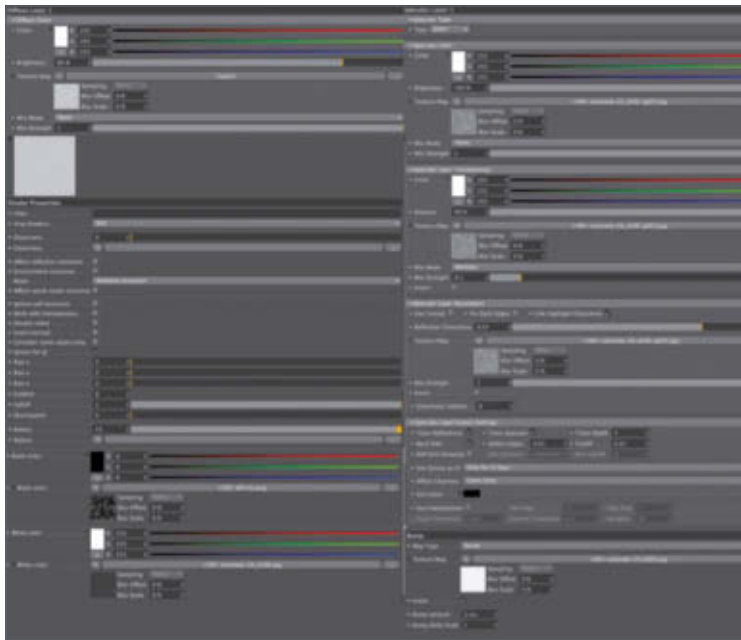


Lighting



Ich beobachte im Alltag fast immer das Licht, das mich umgibt. Ständig mache ich Fotos davon und sammle sie als Referenz. Ganz besonders mag ich die Art, wie Sonnenlicht in dunkle Räume strahlt, denn dadurch ergeben sich wunderschöne natürliche Kontraste zwischen beleuchteten Bereichen und Schatten. Das Lighting und Shading habe ich mit V-Ray umgesetzt. Für das Lighting verwendete ich V-Ray Dome Light mit einem HDR-Bild, das ich in den Textur-Slot geladen hatte. Das Sonnenlicht, das auf dem finalen Bild durch die Fenster scheint, erstellte ich mit V-Ray Sun. Beim ersten Versuch wirkten die Lichtstrahlen zu einfach, deshalb blockierte ich das Licht teilweise durch Bäume, die ich vor dem Fenster platzierte. Durch dieses Vorgehen entsteht die Illusion, dass draußen, vor dem Fenster des Raums, ein komplettes Environment existiert. Die größte Herausforderung beim Lighting war, die richtige Balance zwischen hellen und dunklen Bereichen zu finden. Unten sehen Sie meine in V-Ray vorgenommenen Einstellungen.





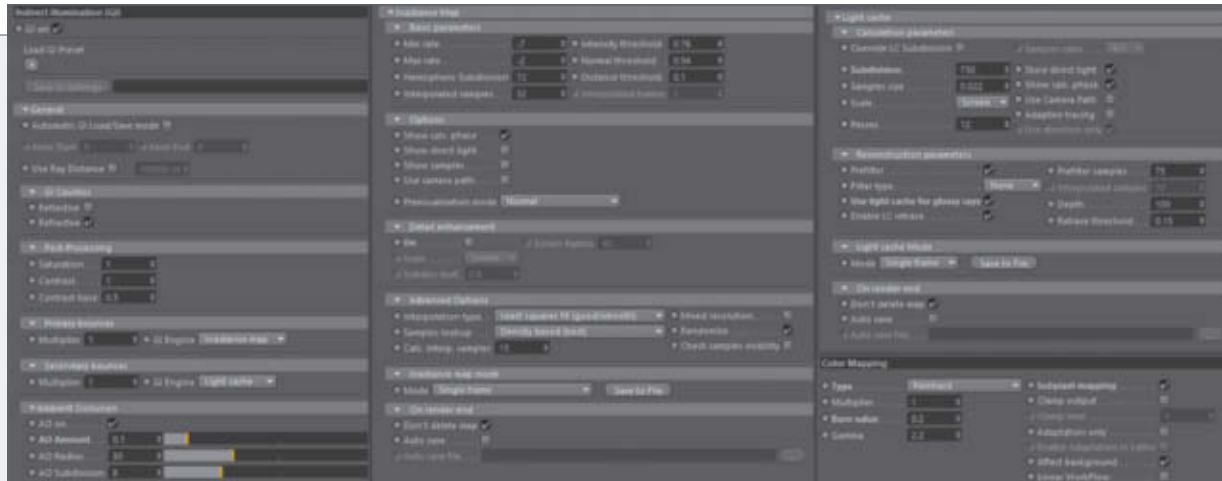
Materialien und Texturierung

Ich besitze eine große Textur-Library, die ich über die Jahre angelegt habe. Einige davon habe ich online gefunden, andere habe ich selbst mit meiner Kamera gemacht. Wichtig ist, die Texturen gut zu sortieren und in einem System zu archivieren, sodass sich benötigte Materialien schnell finden lassen. Eine wirklich gute Seite für Texturen ist www.cgtextures.com. Da ich nicht zu viel Zeit mit UV-Mapping verbringen möchte, verwende ich – wann immer es geht – Cubic, Spherical, Cylindrical oder andere ähnliche Mapping-Projektionsarten. Des Weiteren trage ich Dreck- und Abnutzungsspuren immer mit V-Ray Dirt auf meine Materialien auf, weil es die CG-Elementen realistischer erscheinen lässt – in dieser Szene auf dem Betonmaterial. Um dem Bettbezug mehr Realismus zu verleihen, fügte ich eine Stofftextur im Bump Map Slot hinzu. Der Holzboden ist mit V-Ray-Displace-Material entstanden.

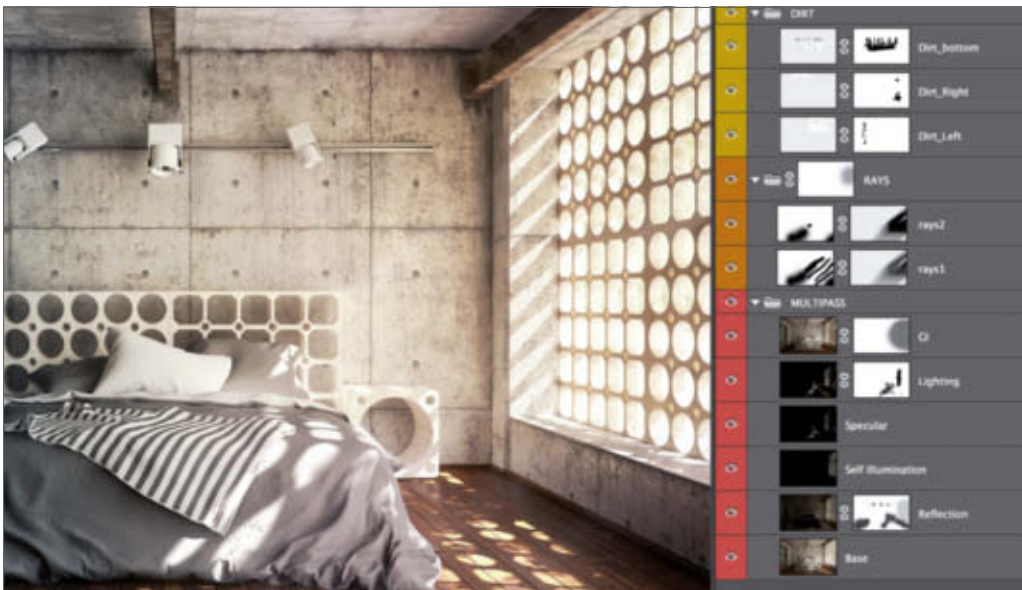


Rendering

Gerendert habe ich das Bild in V-Ray für Cinema 4D in der Version 1.8 mit einer Irradiance Map und der Light-Cache-Methode. Diese Methode habe ich schon bei vielen Interieur-Renderings angewendet, denn sie ist sehr effizient und erzielt eine hohe Qualität. Um



in der Postproduktionsphase eine möglichst große Kontrolle zu haben, renderte ich noch ein zusätzliches Multipass Image.



Postproduktion

Den finalen Renderer setzte ich in Photoshop zusammen. Dafür verwendete ich Reflection, Specular, Lighting und Global Illumination des Multipass-Renderers. Zuletzt setzte ich für den optischen Feinschliff noch Dreck in die Ecken des Raums und fügte ein paar handgemalte Sonnenstrahlen hinzu. Zum Abschluss nahm ich noch ein paar Basis-Farbkorrekturen vor.

„Industrial Bedroom“ war ein Privatprojekt von mir und ich

liebe es, solche persönlichen Bilder zu erstellen. Denn dabei kann ich in meiner 3D-Software experimentieren und so weitere Erfahrungen sammeln und herausfinden, wie man Renderzeiten reduziert. Jedes Projekt ist für mich ein neuer Lernprozess. > mf