

VERBANDSMAGAZIN DES BDFA

film&video

DAS MAGAZIN FÜR KREATIVE FILMEMÄCHER – TIPPS UND TRICKS ZUR FILMGESTALTUNG

FILMGESTALTUNG

Kommentartexte richtig
einsprechen (Teil 2)

FILMGESTALTUNG

Schwenken und zoomen –
Des Hobbyfilmers liebste Kinder

HARDWARE

Die Sache mit den Pixeln – Ein Praxis-
test mit zwei Beamern

DAFF 2010

Tolle Filme und begeisternde
Resonanz bei den diesjährigen
Filmfestspielen in Krefeld

Gewinn
spiel

» Seite 15



PRAXISTEST: CANON LEGRIA HF S2

Dick, schwarz lackiert und mit großem Objektiv,
das Spitzengerät von Canon liegt gut in der Hand.

050

- 016 » Felix der Lügner
- 042 » Casablanca: Bogart SE – die Dritte
- 045 » AVerMedia: Ein Tausendsassa in HD
- 054 » Die sprechende Druckfabrik
- 056 » Ihre Meinung ist gefragt



Universell tricksen

■ Rolf Hempel | Die Firma REALLUSION hat ihre Software 3D-EXCHANGE überarbeitet, was vor allem heißt: Sie wurde universeller. Die neue Version bietet zahlreiche neue Funktionen zur Animation und Ausstattung statischer Objekte und Charaktere für iClone 4.0 sowie die Kompatibilität mit anderen 3D Softwareapplikationen wie Cinema4D, DAZ, Lightwave, Softimage, Maya oder 3D Studio Max über die FBX Dateischnittstelle.

Die weltweit größte Datenbank an 3D Modellen, Google 3D Warehouse, kann durch die Dateierweiterung für noch mehr animierbare Objekte in iClone 4.0 genutzt werden und erhöht damit den kreativen Spielraum für 3D Videoanimationen. Durch die neue Unterstützung des Ex- und Imports von OBJ-Dateien können eigene Posen der Modelle erstellt oder in Photoshop, Zbrush, Mudbox oder Argile geformt, coloriert und mit Texturen individuell gestaltet werden, um in Filmszenen weitaus realistischere Charaktere und Objekte spielen zu lassen. Statische 3D Modelle lassen sich jetzt wesentlich besser und Charaktere aus der Tierwelt erstmals individuell animieren. Die Pixel Shader Vorschau in 3DXchange wurde für die reale Darstellung, wie es in iClone zu sehen sein wird, angepasst.

Reale Echtzeit-Vorschau im Pixel Shader für iClone

3DXchange wurde mit dem iClone 4.0 Pixel Shader für erweiterte Echtzeit Anzeige von Material und Mehrfachtexturen ausgestattet. Die Anwender erhalten so die Möglichkeit, die 3D Modelle während der Bearbeitung in derselben Qualität zu sehen, wie sie in iClone abgebildet werden. Ähnlich wie in iClone, wurde die Bedienoberfläche mit weiteren Funktionen wie Wiederholen, Rückgängig, iClone Hotkey, Mehrfachauswahl, Import von Dateien mittels Drag and Drop und Texturmaterial Übertragung erweitert.

Natives iClone Content bearbeiten

Die Schnittstelle von zwischen iClone und 3DXchange 4.0 wurde so erweitert, dass Content für die weitere Bearbeitung per Drag and Drop verschoben werden kann. Weitere neue Funktionen sind: Objektbeziehungen trennen, über/untergeordnete Beziehung aufbauen, Umwandlungswerte neu vorbereiten, benutzerdefinierte Drehpunkt Rotation erstellen, zusätzliche Material ID einfügen oder UV individuelle 3D Elemente zuweisen.

Statische 3D Modelle animieren

3DXchange bietet alle nötigen Werkzeuge für die Umwandlung statischer 3D Modelle in animierte Requisiten und wurde für die Bedienung extrem erweitert, wie Mehrfachauswahl, Sub-Objekt erstellen, Drehpunkt Position definieren, Export nach iClone.

FBX Unterstützung animierter Charaktere und Bewegungsdateien

FBX Dateien sind das allgemeine Autodesk 3D Austauschformat zwischen 3D Studio Max, Maya und anderen 3D Tools und beinhaltet Informationen und Animationsdaten lebende Modelle. Das FBX Format ermöglicht den Datenaustausch animierter Charaktere zwischen den 3D Softwareprogrammen Poser, Cinema4D, DAZ, Lightwave und Softimage und nun auch iClone. Nutzer der 3DXchange PRO Version erhalten zudem Zugang zu iClone Standard G3 Charakter Ressourcen mit G4 Kopf im FBX Format. Erfahrene Maya Anwender können so die Charaktere individuell ändern, um eine neue Kreation zu schaffen.

Individuell Tiere animieren

Das Zusatz Tierpaket beinhaltet vordefinierte

Bewegungseinstellungen im Rechtsklickmenü. Neu ist, dass diese Bewegungen durch die Bearbeitung in 3DXchange 4.0 Pro weiter verfeinert und individuell angepasst werden können. Damit erweitert sich das Zusammenspiel zwischen menschlichen und tierischen Charakteren für realitätsnahe Umsetzung von 3D Videoanimationen.

Formen, bemalen und anpassen von 3D Modellen

Mittels der Unterstützung von OBJ Dateien ist es den Anwendern nun möglich, iClone Charaktere über das 3DXchange 4.0 als OBJ Modelle zu exportieren, um sie in anderen 3D Programmen weiter zu bearbeiten. Des Weiteren können die so exportierten OBJ Modelle in Photoshop, Zbrush, Mudbox oder auch Argile geformt und coloriert bzw. mit Texturen versehen werden. Ohne großen Aufwand entstehen so neue Charaktere, die passend für 3D Produktionen benötigt werden. ■

3DXChange4

Hersteller	REALLUSION
Produktart	Software
Betriebssystem	Windows 7 / Windows Vista / Windows XP (mit Service Pack 2 oder höher) Unterstützung für 32-bit und 64-bit Betriebssysteme
Hardware	Dual Core Prozessor oder besser, 2 GB Arbeitsspeicher oder mehr, 2 GB freier Festplattenspeicher oder mehr, Auflösung: 1024 x 768 oder höher, Grafikkarte: NVIDIA GeForce 8 Serie oder höher / ATI HD 3000 Serie oder höher, Videospeicher: 512 MB oder mehr, Pixel Shader 3.0 kompatible Grafikkarte für optimale Leistung, Weitere Anforderungen: Soundkarte / Tastatur / Lautsprecher, 3-Tasten Maus, WMEncoder wird für den WMV-Export benötigt, Internetanschluss für Online-Aktivierung
Preis	Standard für € 85,- Professionell Vers. € 130,-
Informationen	www.reallusion.com