

2013

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 17. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by **ATEC**

Deutschland	€ 14,95
Österreich	€ 17,-
Schweiz	sfr 23,-

D

**DIGITAL
PRODUCTION**

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MÄRZ | APRIL 02|13



Cloud Atlas

Rise macht Zeitsprünge
im Indie-Kracher

Sony Vegas 12

Plan B zur Avid- und
Adobe-Autokratie?

AI-Orientierung

Pathfinding in
der CryEngine 3



4 194336 214951 02

Bits of Bread

Um Food Assets – im Speziellen Brot und andere gebackene Produkte – zu erstellen, begann ich, mit einem neuen Workflow zu experimentieren. Nachdem ich einen relativ mühsamen, aber effektiven Ansatz gefunden hatte, beschloss ich eine kleine Library von gebackenen Assets zu kreieren. Dabei bin ich nicht sehr weit gekommen, aber in diesen Bildern sieht man die Ergebnisse meiner bisherigen Arbeit.



Zum Modeling-Prozess: Jedes Asset begann mit einem Laib Brot oder Bagel aus dem echten Leben, den ich mit meinem iPad gescannt habe, um danach mit 123D Catch von Autodesk ein 3D-Modell zu erstellen. Danach fertigte ich von dem Brot mit meiner DSLR ein großes Set von HiRes-Fotos unter so neutralem Licht wie möglich an. Erst dann – und wirklich erst dann – aß ich das Brot.

Die Qualität des 3D-Scans als solches ist natürlich nicht wirklich verwendbar, aber der Scan ist eine gute Basis, auf der man die Assets mit den 3ds-Max-Conform-Tools remodeln kann. Denn mit ihnen kann man ein Mesh auf jede beliebige Oberfläche zeichnen.

Im Anschluss folgte die mühsame Arbeit des UV-Unwrappings und die Texturen-Malerei in Photoshop, wobei ich die HiRes-Fotos alle zusammen in eine große Map gepackt habe. Mit ZBrush habe ich dem Bild noch Details hinzugefügt, die ich anschließend wieder in Displacement und Normal Maps umgewandelt habe. Zurück in Max, hat das Asset einen 2D-Vray Displacement Modifier erhalten, um das Level der erhaltenen Details in ZBrush im Renderer wiederherzustellen. Gerendert wurde das Bild mit V-Ray.

Ein ausführliches Making-of zu dem CG-Bild „Bits of Bread“ finden Sie in meinem Blog: <http://bit.ly/R01NB1>

> Bertrand Benoit/mf

