

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

SEPTEMBER | OKTOBER 06:2015



Fokus Plug-ins

Die besten Tools für Cinema 4D,
AE, Blender und mehr ...

Workshops

Modo, 3D-Coat, City Engine,
3D Equalizer & C4D R17

Making-ofs

Song of the Sea, Ted 2, Shine,
Interstellar & Title Design



Benutzen statt schubsen!

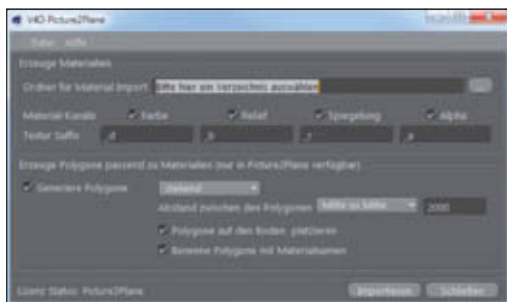
Gute Texturen sind das eine, aber Materialien was ganz anderes. Natürlich kann man sich eine Texturbibliothek kaufen. Nur leider muss man aus den Texturen dann noch Materialien bauen. Und das kann sehr langweilig werden. Erst recht, wenn dazu passende Polygonflächen erstellt werden sollen.

von Ronald Kissling

Wer hat sich nicht schon einmal eine Textursammlung für Menschen oder Bäume gekauft und sich dann geärgert, dass er nicht fertig benutzbare Materialien auf passenden Flächen erhalten hat? Man kann das ja verstehen. Nicht jeder Texturhersteller will für jedes 3D-System die passenden Szenen bauen. Das wäre viel zu aufwendig. Für Cinema 4D gibt es ein Plug-in, welches aber genau diese Arbeit automatisch ausführt.

Automatik statt Mausschubs-Orgie

Das Plug-in Picture2Plane von Vision 4D ist in der Lage, Verzeichnisse nach Bilddateien zu durchsuchen und aus diesen Materialien zu erstellen.



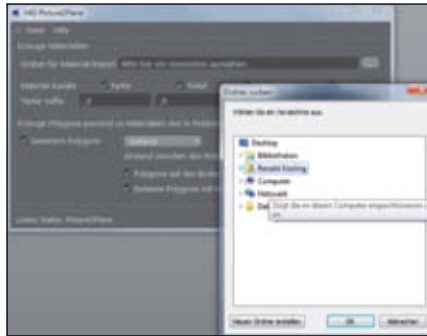
Falls gewünscht, können passend zu den Texturen Flächen (Planes) erzeugt werden, die zu den Bildgrößen passen.

Je nachdem, was für Materialien erzeugt werden sollen, können für Menschen die erzeugten Flächen vertikal stehen. Bei Parkett-Materialien würden sich liegende Flächen vielleicht eher eignen.

Will man eine Galerie erzeugen, so können die Flächen nebeneinander generiert werden. Zur Auswahl stehen „Mitte zu Mitte“ oder „Kante zu Kante“ als Abstandseingaben. Für Menschen oder Bäume macht es Sinn, wenn die Planes stehend auf dem Boden, also auf Höhe 0, erzeugt werden. So können die erzeugten Planes mit dem dazugehörigen Personen-Material schneller verwendet werden. Natürlich lassen sich auch die erzeugten Flächen gleich passend zu den Materialien benennen.

Picture2Plane im Einsatz

Nach dem Aufruf des Plug-ins muss zunächst ein Verzeichnis, in welchem die Bilddateien gespeichert sind, ausgewählt werden.



Folgende Dateien können verwendet werden: .jpg, .tif, .tiff, .png, .tga und .psd. Die Anzahl ist nicht begrenzt.

Wie funktioniert aber nun die Zuordnung der einzelnen Bilder zu den einzelnen Materialkanälen? Dies geschieht durch selbstdefinierbare Filter. Zum Beispiel: Es sollen viele Personen angelegt werden.

Im Verzeichnis liegen die Dateien:

- ▷ Business-001d.jpg
- ▷ Business-001a.jpg
- ▷ Business-002d.jpg
- ...

Sie unterscheiden sich also durch die Kennung „d“ für den Diffuse-Kanal und „a“ für den Alpha-Kanal und natürlich im Stamm des Namens. Im Plug-in werden nur die zu verwendenden Kanäle aktiviert und die dazu passenden Unterscheidungskriterien für den Dateinamen eingegeben.



„d“ für den Farb-Kanal und „a“ für den Alpha-Kanal

Jetzt geht's los

Mit den so eingestellten Filter-Kriterien durchsucht das Plug-in den ausgewählten Ordner. Es werden Dateigruppen zusammengehörender Texturen gebildet und anhand der Einstellungen die Datei Business-001d.jpg dem Farbkanal und die Datei Business-001a.jpg dem Alpha-Kanal zugeordnet. Mit diesen Informationen werden nun, je nach Anzahl an Dateien, neue Materialien angelegt.

Nicht nur anlegen, sondern nutzbar machen

Auf diese Weise lassen sich schnell viele Materialien anlegen. Um aber die Materialien schnell anwendbar zu gestalten, müssen oft Planes erzeugt werden, auf denen die Mate-

rialien passend zur Größe, also verzerrungsfrei, aufgelegt werden sollen. Hierbei kann man wählen, ob diese Planes stehend oder liegend erzeugt werden sollen.

Falls man „stehend“ auswählt, kann man entscheiden, ob die Flächen ihre Achse in der Mitte beibehalten sollen, oder ob die Achse an den Rand verschoben wird – und ob die Flächen auf dem Boden stehen sollen.

Dies ist bei Bäumen oder Menschen sehr hilfreich, da diese dann sofort einsetzbar sind. Des Weiteren kann noch gewählt werden, wie der Abstand der einzelnen Flächen zueinander aufgebaut werden soll. Man will ja eine Übersicht erhalten und nicht viele übereinander liegen haben.



Hierzu kann im unteren Bereich der Eingabemaske ausgewählt werden, ob, und wenn, wie die Planes erzeugt werden sollen.

Installation

Die Installation ist denkbar einfach. Das Plug-in kann auf der Homepage von Vision 4D im Bereich Plug-ins heruntergeladen werden. Die Zip-Datei muss entpackt und in den Plug-ins-Ordner von Cinema 4D kopiert werden. Die Downloadversion ist die Demoversion. Es werden hier nur drei Materialien aus einem Verzeichnis angelegt. Durch Eingabe eines Lizenzschlüssels lässt sich das Plug-in final freischalten. Das Plug-in ist sowohl für Windows als auch für Mac, für 32 und für 64 Bit erhältlich.

Fazit

Erhältlich ist Picture2Plane bei www.vision4d.de und unter www.c4d-plugin.de. Picture2Plane kostet 30 Euro netto. Vision-4D-Kunden mit einem Cinema 4D MSA bei Vision 4D können sich sogar eines der bisher erschienenen drei Plug-ins in der Standardversion kostenlos aussuchen. > ei