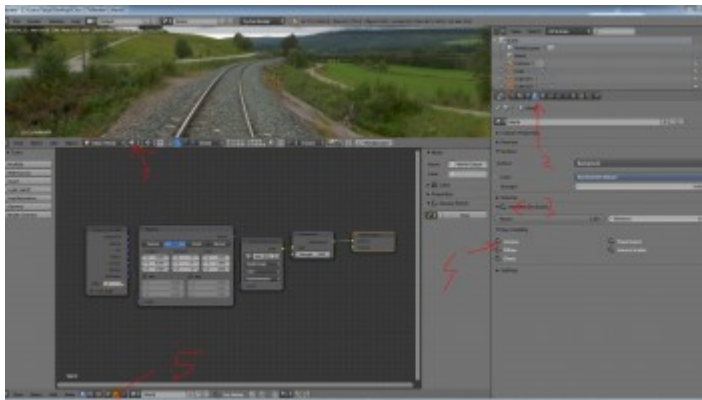


Cycles Render Bilder Teil 2

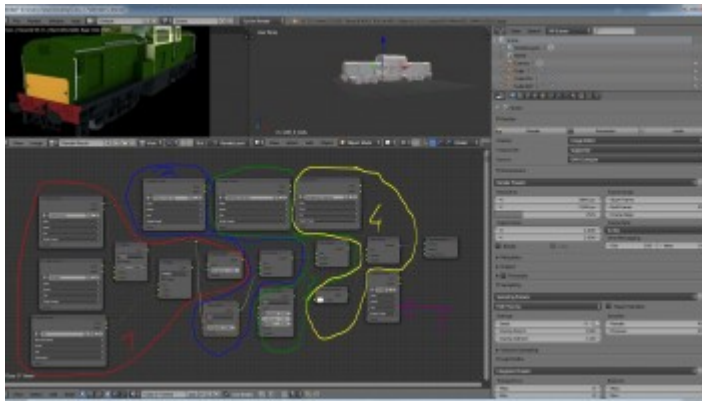
Nachdem Teil 1 die Grundsätze des Rendern von TF- Objekten mit cycles erklärt hat möchte ich nun etwas dazu erklären, was sich aus Cycles so heraus holen lässt, wenn man ein entstehendes Modell präsentieren möchte. Als Beispiel dient mir hierzu mein Modell der British Rail Class 17, welches ich momentan baue.

zunächst richte ich mir meine World für die Render Szene ein, dazu verwende ich ein freies HDRI Bild aus dem Internet



- Zur Verdeutlichung zeigt der Viewport bereits das Renderergebnis
- hier sind die Eigenschaften der World geöffnet
- Ambient Occlusion ist aktiviert
- hier lässt sich einstellen ob die HDRI Szene später sichtbar sein wird (der Haken bei der camera wird entfernt, wenn das HDRI nur der Beleuchtung dienen soll)
- Das Nodes Menü schalte ich in den Worldmodus und lege das gezeigte Material für die World an. Hier kann ich das HDRI als Environment Texture einbinden und erhalte über das Mapping die Kontrolle über die Proportionen und Ausrichtung des Bildes.

Jetzt wird es etwas komplexer denn nun kommt mein "einfaches" (ja es sieht nicht so aus aber es hält sich wirklich noch in Grenzen) Setup für das Material der Lok.



Die Markierten Gruppen haben unterschiedliche Funktionen:

- Als Grundansatz nutze ich einen Diffuse Shader für den Lak der Lok, dieser hat keine Spiegelungen. Als Input für den Shader dienen Die Colormap, das AO Baking und die Dirt Map. Dabei handelt es sich um Texturen die ich auf Basis meines UV Layouts in Gimp erstellt habe.
- Die Glossygruppe: hierüber erhält das Material Glanzeffekte die bei meinen Einstellungen denen Von Glas entsprechen. Seine Farbe bezieht der Glossy Shader ebenfalls von der Colormap. Eine Maske (Windowmap, man könnte aber auch den Alphakanal der Colormap nutzen) regelt wo, welcher Shader wie stark beteiligt sein soll.
- Die Anisotropicgruppe: Dieser Shader erzeugt Metallische Ergebnisse die denen von gebürsteten Materialien ähneln, er wird genau wie die vorangegangene Gruppe gesteuert.
- Die Transparany Gruppe: Dieser Shader macht Teile der Textur transparent, sodass man den Lüfter der Lok durch ein gestanztes Blech sehen kann, er wird genau wie die vorangegangene Gruppe gesteuert.
- Zuletzt nutze ich meine Bumpmap für das Displacement

Dann noch die camera ausrichten und F12 drücken:

