

Montage / Collage / Compositing



3D-Rendering ist nicht immer das effektivste Medium, wenn es darum geht, ein Gebäude in eine bestehende **Umgebung** oder in einem **eigenständigen Look** darzustellen.

Die **Collage** oder Mischtechnik schafft hier Abhilfe, indem unterschiedliche Bildelemente sich **einfach (2D) kombinieren** lassen.

Insbesondere die **digitale Collage** / Montage / Compositing / bietet vielfältige Vorteile: Sie ist flexibel, und simpel in der Anwendung.

2D-Bildelemente wie Fotos und Zeichnungen verhalten sich häufig **komplementär zu 3D-Bildelementen**.

Die Kombination aus dreidimensionaler Geometrie (gerenderte Elemente) und zweidimensionalen Bildelementen ergeben **praxistaugliche und gestalterisch flexible Möglichkeiten**, finale Bilder zu gestalten.

Quintessenz: Modelliert nicht jeden Grashalm, **collagiert** Eure Renderings.

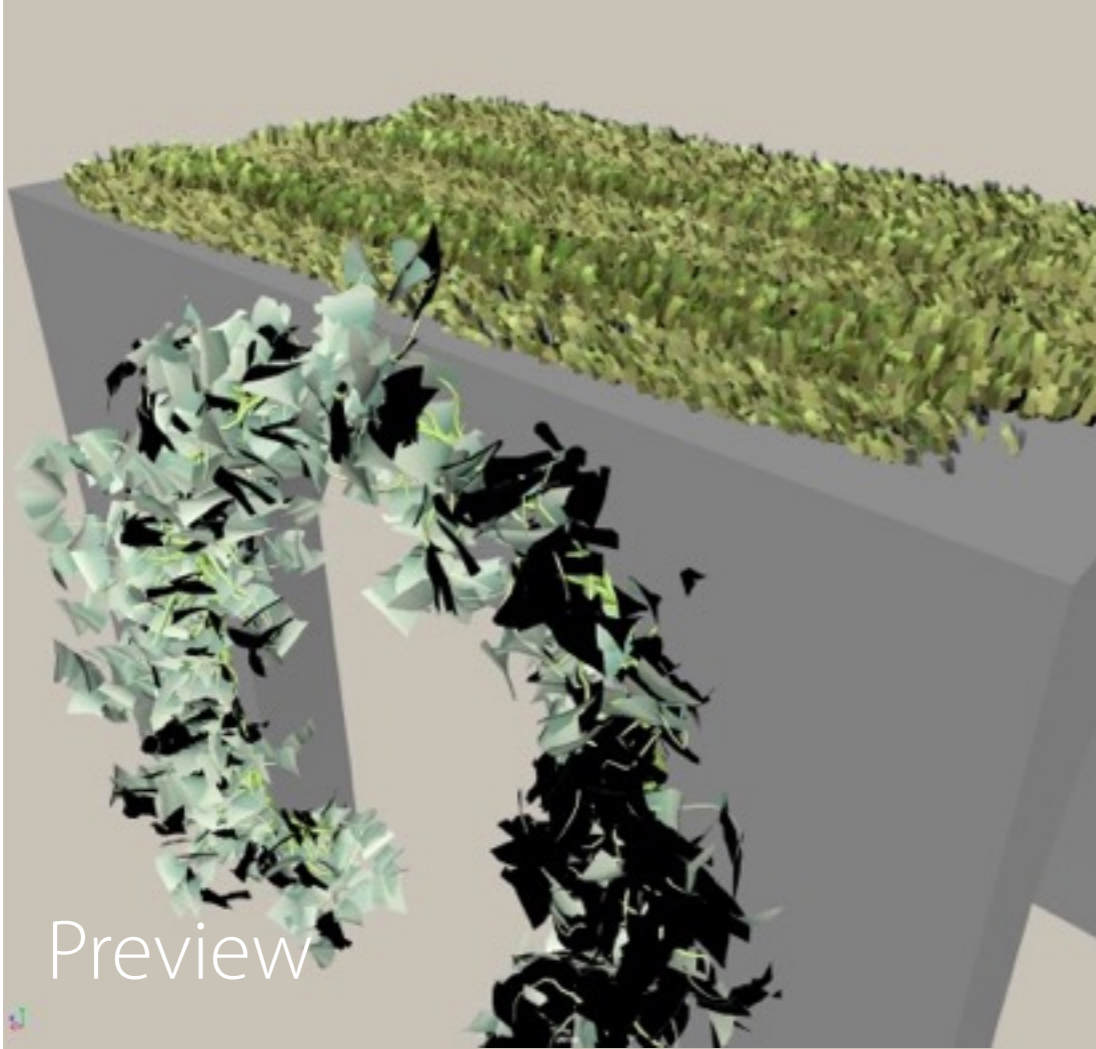
Begrünung mit mit L-Systems (Maya Paint Effects, etc.)

3D-Geometrie mit «Pflanzen-Pinsel» bemalen:

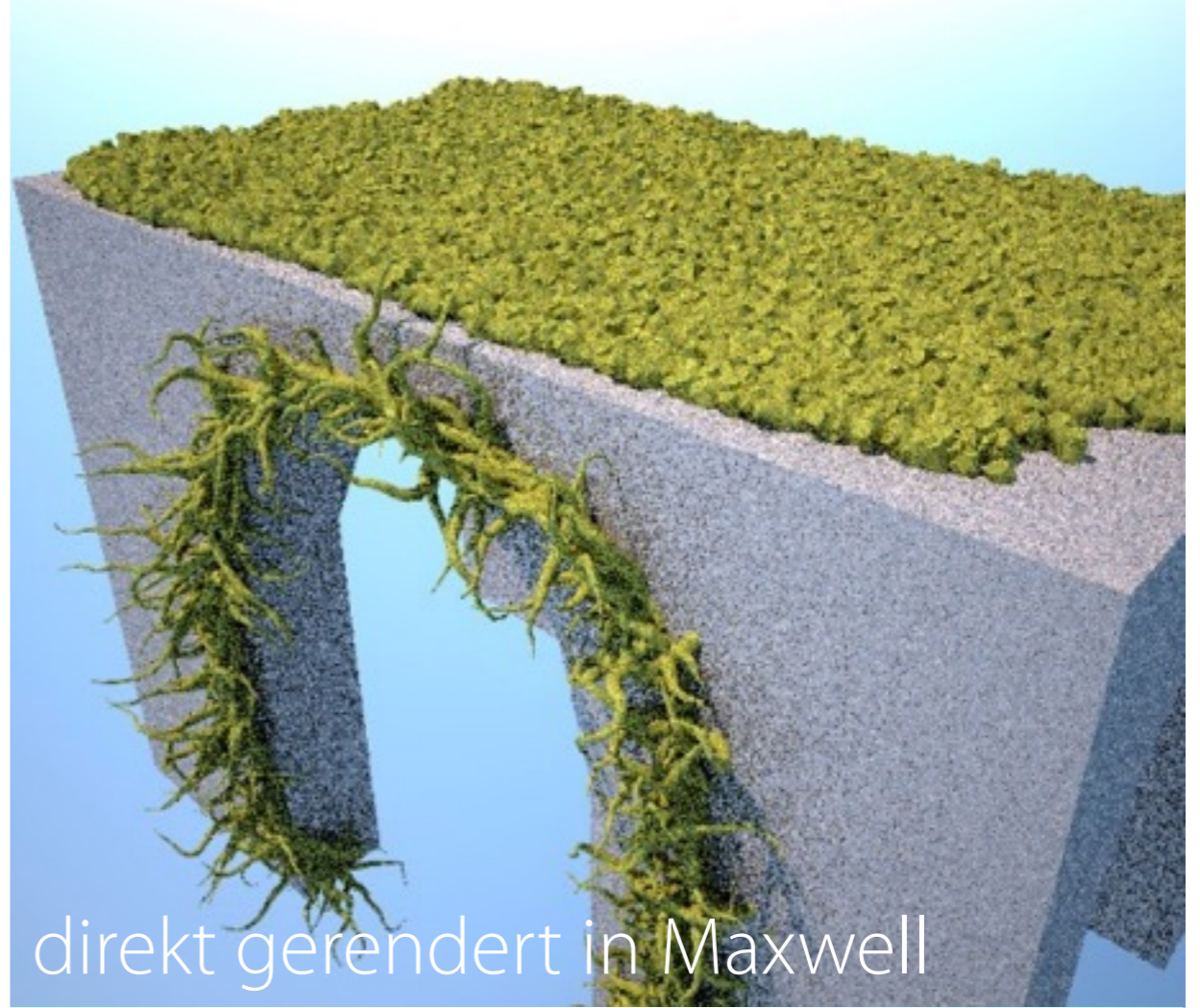
1. Die zu bemalenden **Objekte selektieren**
2. Modeling Modul: Generate > **Make Paintable** (ohne überlappende UVs)
3. Modeling Modul: Generate > **Get Brush...** (öffnet Paint Effects Brushes)
4. Gewünschtes **Brush Preset wählen** (ev. unter «Plants» oder «Grasses»)
5. **Interaktives Bemalen** der Oberflächen

Um Paint Effects Geometrie (Partikel) via **Maxwell zu rendern**, müssen sie vorab meistens **in Polygone** umgewandelt werden: Brushes selektieren und via «Modify» > «Convert» > **«Paint Effects to Polygons»** in Polygone umwandeln. (danach Maxwell-Material applizieren)

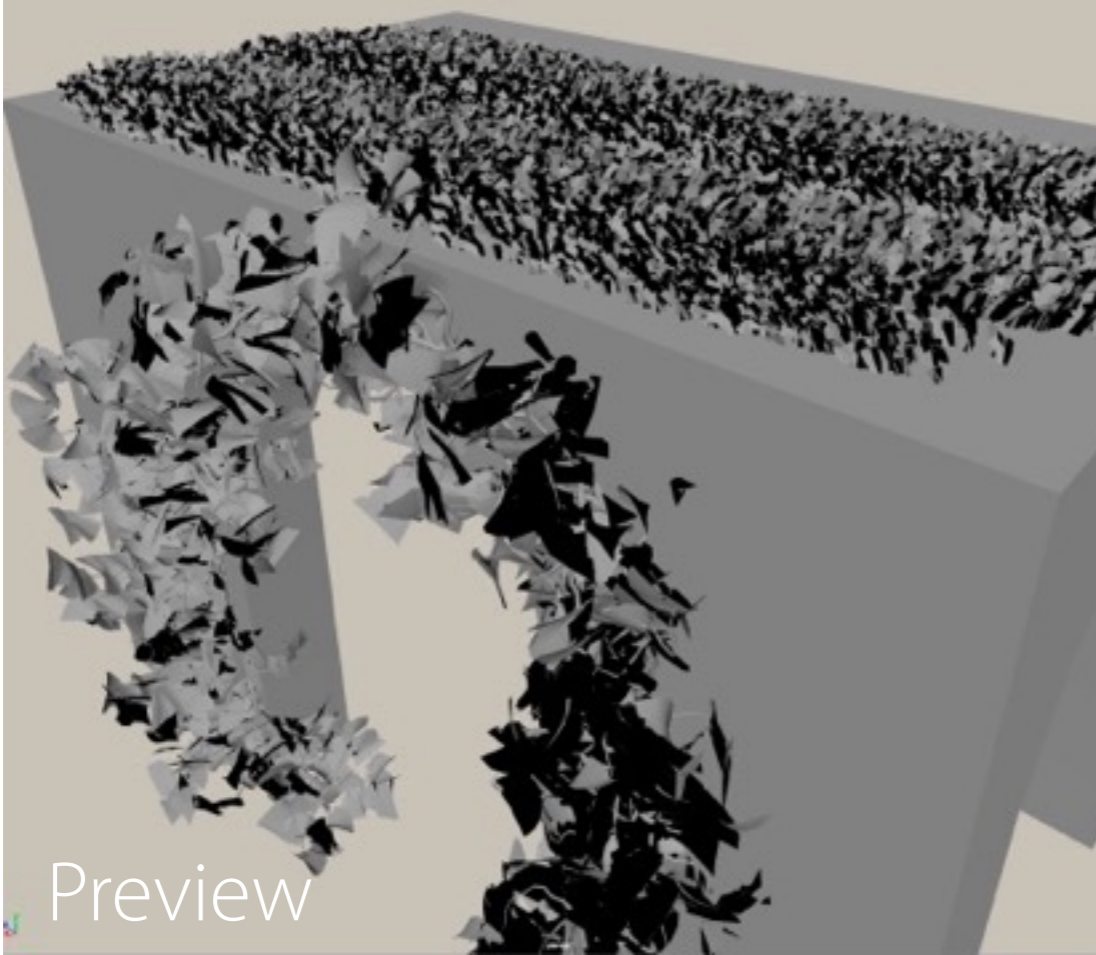
Tip: **Maya Renderer, Pixar RenderMan** können Paint Effects Partikel **direkt rendern**. (ev. per Photoshop-Montage ins finale Rendering integrieren)



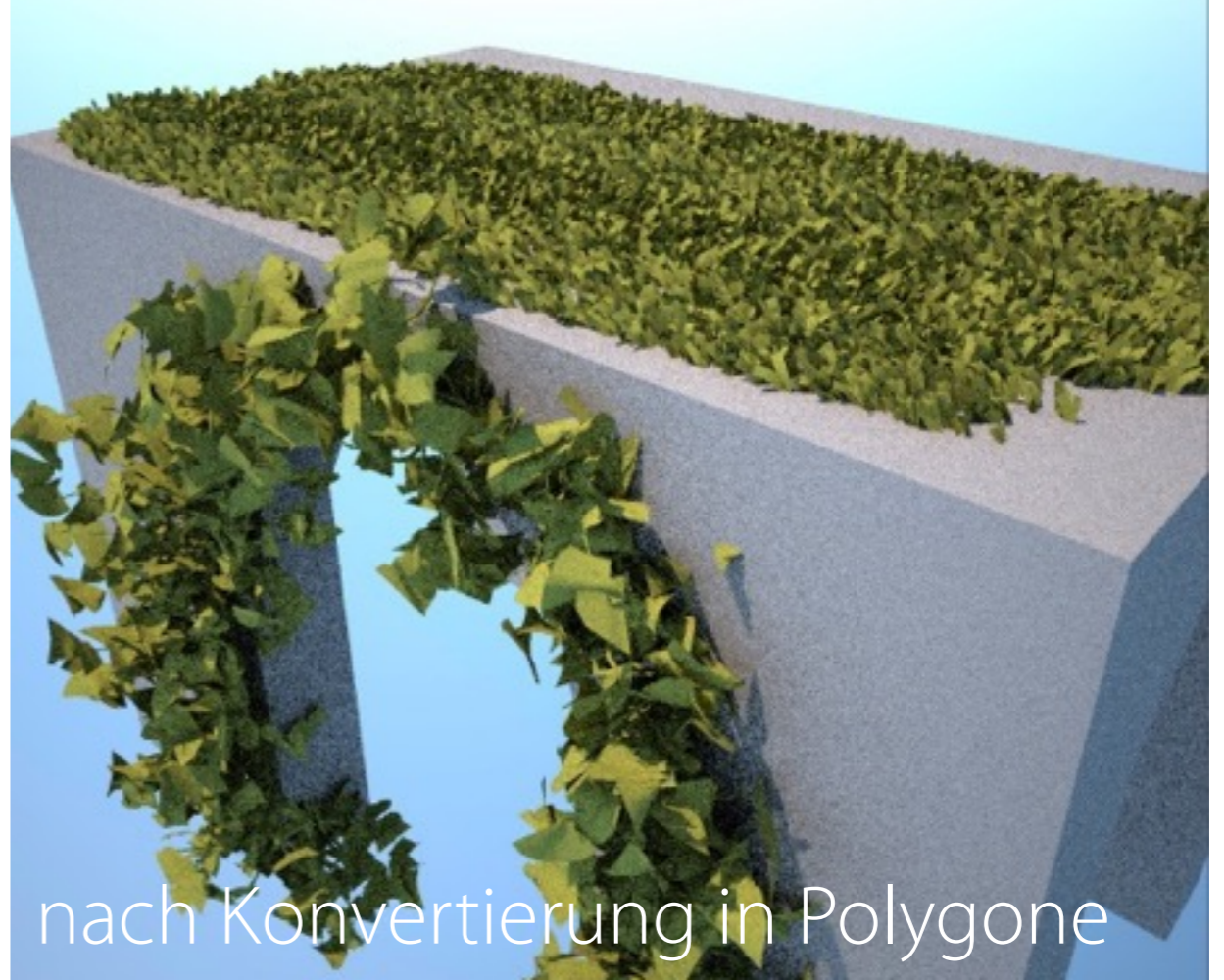
Preview



direkt gerendert in Maxwell



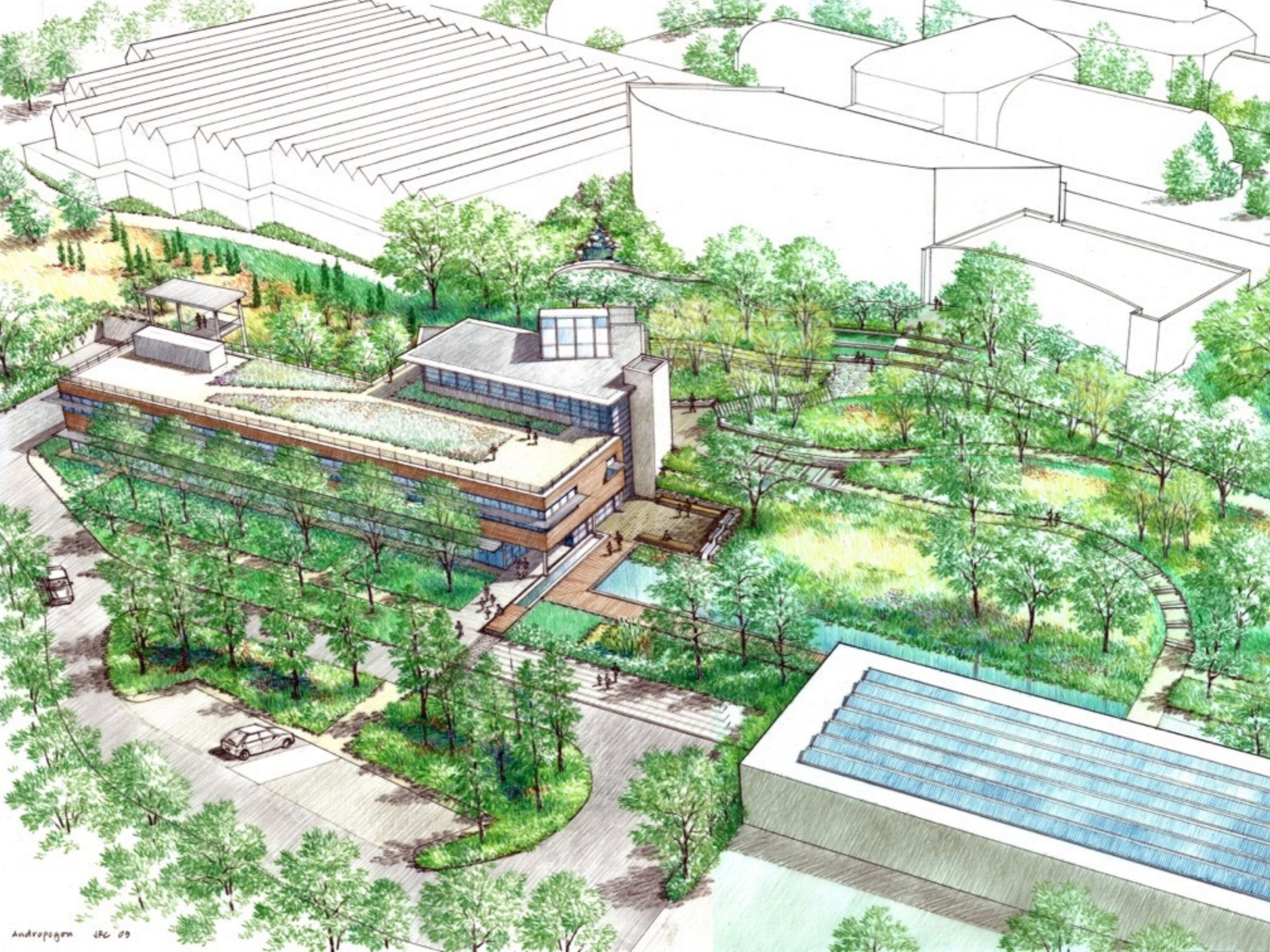
Preview



nach Konvertierung in Polygone









Paint Effects Basics (L-System)

Paint Effects Objekte besteht aus folgenden Nodes:

- **Transformation** Node (Position, Orientierung der ganzen Pflanze)
- Paint Effects **Stroke** Node (mit der Maus gezeichnete Linie, Ursprung)
- **Paint Effects Brush** Node (die vielfältigen Wachstums-Eigenschaften)

Die Eigenschaften, welchen den Look der Paint Effects Pflanze

definieren, liegen im Paint Effects Brush Node. Insbesondere unter:

Paint Effects Brush Node: Tubes > **Creation** (allgemeine Winkel, etc.)

Paint Effects Brush Node: Tubes > **Growth** (allgemeine Elemente)

Paint Effects ist ein **prozedurales Tool** und modelliert Objekte nach dem **Modell des organischen Wachstums**. Er organisiert viele Eigenschaften

also in Wachstumsphasen wie Branches, Twigs, Leaves, Flowers Buds

(Stämme, Äste, Blätter, Blüten, Knospen)



(Massstab, Gebäude-Abstand, Idee...)

Aufgabestellung

Gestalten mit Hilfe von **Paint Effects** und / oder 2D Photoshop **Collagen** (Zeichnung / Fotos) eine Architekturvisualisierung, die **von der Integration der Pflanzen lebt**.

3D-Geometrie/Szene: frei, Beleuchtung: frei, Materialität/Look: frei

Kriterien:

- Innovation, Eigenständigkeit, Bildidee: 3 Pt.
- Gesamteindruck der Bildwirkung (Material, Licht, Komposition): 3 Pt
- Einsatz der eingesetzten Medien / Technik: 3 Pt.

Format: A4 quer (Farbdruck inklusive Vorname, Name und E-Mail)