

BODYPAINT 3D

Release 2.5

:: Ultimates 3D-Painting für:

3ds max, Maya, XSI,
Lightwave, CINEMA 4D

:: Revolutionär:

Projection Painting

:: Einzigartig:

RayBrush Modus

:: Bewährt:

Genutzt von Top Studios

:: Leicht ...

...zu lernen und zu verwenden

Image courtesy of Framestore CFC / Darlow
Smithson Productions for Animal Planet

3D FOR THE REAL WORLD

MAXON

CINESITE wählt BodyPaint 3D

BodyPaint 3D wurde bei Cinesite eingesetzt, um zahlreiche Szenen in „King Arthur“ zu texturieren. Dottie Starling, Digital Effects Supervisor: „We found that BodyPaint 3D was not only powerful, but also very easy for everyone to learn and adjust to. That's why we added it to our toolset.“



© Cinesite / Touchstone

BODYPAINT 3D

Texturieren Sie besser und leichter als je zuvor

Wäre es nicht toll, wenn Sie alle Ihre digitalen Malwerkzeuge direkt in einer 3D-Umgebung nutzen könnten? Wäre es nicht fantastisch, wenn Ihr Malprogramm mit Ihrem 3D-Programm zusammen arbeiten würde, als vielmehr dagegen? Hier ist die Lösung: es ist genau das, was BodyPaint 3D tut.

Verabschieden Sie sich von sichtbaren Nähten an UV-Kanten, unsauberer Projektion und dem Hin- und Herwechseln zwischen 3D-Programm und 2D-Bildbearbeitung. Sagen Sie „Willkommen“ zu problemfreiem Texturieren, indem Sie einfach direkt auf die Oberfläche Ihrer 3D-Objekte malen.

BodyPaint 3D richtet sich an alle 3D-Künstler und beinhaltet Plug-ins für den 1-Klick-Datenaustausch von Objekten, Materialien und UVs mit Maya, Softimage XSI, 3ds max und Lightwave.

Alle meine Werkzeuge

Texturieren direkt in 3D. Einzigartig und außergewöhnlich für ein 3D-Paintingprogramm ist der RayBrush. Mit diesem einmaligen Tool malen Sie dreidimensional im gerenderten Bild, inkl. Bump, Spiegelungen oder Transparenzen.

Ein weiterer Clou: die MultiBrush Technologie. Hiermit können Sie mit einem Pinsel in mehreren Materialkanälen und damit in mehreren Texturen gleichzeitig arbeiten. In der Praxis bedeutet das, Sie machen einen Pinselstrich und BodyPaint 3D erzeugt daraus die entsprechenden Änderungen in bis zu 11 Texturdateien. Zusätzlich verfügt BodyPaint 3D natürlich auch über die Tools, die Sie aus der 2D-Welt kennen.

Ein umfangreiches Ebenensystem, zahlreiche Bitmapfilter und verschiedenste Malwerkzeuge (Stempel, Nachbelichter, Verschmieren etc.) sind dabei selbstverständlich, ebenso die Möglichkeit der Nutzung von Photoshop Filtern.



Perfektes Projection Painting

Verabschieden Sie sich von unvorhersehbaren Verzerrungen und Textursprüngen aufgrund von UV-Nähten oder einer ungünstigen Perspektive. Mit Projection Painting sehen Sie beim Malen genau das, was Sie in der endgültigen Textur erhalten.

Sie malen dabei zunächst alle Texturen auf eine virtuelle Glasscheibe auf, bevor diese dann auf Ihre Objekte projiziert wird. Dabei stehen Ihnen sämtliche Funktionen ohne Einschränkung zur Verfügung, die Sie auch vom herkömmlichen Texturieren kennen. Auch das Malen über mehrere Objekte hinweg wird so von bisherigen Problemen befreit. Mit Projection Painting ist der Pinselstrich immer optimal. Damit gelingt sogar das Kunststück, separate Bilder auf ein Objekt zu einem harmonischen Ganzen zusammenzufügen, inkl. der nötigen, automatisch durchgeführten Verzerrungen. Zum Beispiel, um aus Front- und Seitenaufnahme eines Kopfes eine nahtlose Gesamttextur zu erzeugen.



Das umschaltbare Interface bietet ideale Arbeitsbedingungen und viel Platz zum Texturieren.

Sony Pictures Imageworks setzt auf BodyPaint 3D

Sony Pictures Imageworks hat sich nach ausführlichen Tests dazu entschieden, BodyPaint 3D einzusetzen. Die Gründe waren der kreative Workflow, die umfangreichen Werkzeuge und die herausragende Stabilität. "The MAXON team has been very receptive and responsive to our needs and suggestions. This kind of collaboration is necessary to ensure that the quality and complexity of imagery for which Imageworks is known is always apparent on the screen." so René Limberger, Senior Technical Director.

sony pictures
imageworks



Umfangreiche Parameter erlauben die perfekte Pinsel-einstellung.

Mit den einzigartigen UV-Werkzeugen stellen Sie eine ideale Basis zum Texturieren her.

Der Schlüssel zum Erfolg – Workflow erster Klasse

In das Interface von BodyPaint 3D R2.5 sind zahlreiche Neuerungen eingeflossen, die den Workflow mehr denn je beschleunigen.

Neben den bekannten vordefinierten Layouts für Texturerzeugung oder UV-Bearbeitung oder dem SetUp Wizard beschleunigen vor allem noch schneller erreichbare Werkzeuge das Arbeiten. Der Vollbildmodus schafft auf Tastendruck maximale Arbeitsfläche auf dem Bildschirm und der Content Browser zeigt Ihnen auf einen Blick sämtliche 3D-Objekte und Texturen in Ihren Verzeichnissen. Eine optimale Unterstützung von WACOM Stifttablets ist für ein Malprogramm natürlich selbstverständlich. Außergewöhnlich sind jedoch die umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten.



© Khalid Abdulla Al-Muharraqi, www.muharraqi-studios.com



© James Ku



© Rodolfo Burgos • rburgos@ecua.net.ec



© Alberto "ThirdEye" Blasi

Viel UV – wenig Strahlung

Der Schlüssel zu einer perfekten sitzenden Textur ist zweifelsohne ein sauberes UV-Setup. BodyPaint 3D bietet Ihnen ein ganzes Arsenal von UV-Werkzeugen an, damit ein sauberes Ergebnis garantiert ist.

Dafür hat BodyPaint 3D über 20 Werkzeuge zur UV-Bearbeitung an Bord. RelaxUV sorgt z.B. für eine verzerrungsarme Anpassung der UVs, mit UV-Terrace (Verbinden) erzeugen Sie passende UVs für manuell hinzugefügte Polygone und StoreUV sorgt dafür, dass Sie auch nach wildesten UV-Abenteuern wieder zu Ihrem Ausgangszustand zurückfinden. Ebenso ist es natürlich möglich, für einzelne Flächen oder Selektionen unterschiedliche Mappingarten zuzuweisen, und so die jeweils optimale Projektion zu finden.

Mehrere ausgeklügelte Algorithmen für die Abwicklung von Geometrie stehen ebenfalls zur Verfügung, damit auch komplexeste Objekte sauber texturiert werden können.



© Peter Fendrik

Warum 2D nie genug ist

Die Textur entscheidet über Gedeih oder Verderb Ihres Objektes. Warum man eine optimale Textur für 3D-Geometrie nur mit 3D-Painting erzeugen kann, liegt auf der Hand.

Beim 2D-Malen einer Textur müssten Sie eine Verzerrung durch die Abwicklung „im Kopf“ berücksichtigen. Das ist praktisch unmöglich. Beim Arbeiten in BodyPaint 3D malen Sie direkt auf dem Objekt – Verzerrungen können so vermieden werden.

Mit BodyPaint 3Ds Multibrush malen Sie ganze Materialien aus mehreren Kanälen auf, also quasi in mehreren Texturen synchron. Auch das ist in einem 2D-Programm unmöglich.

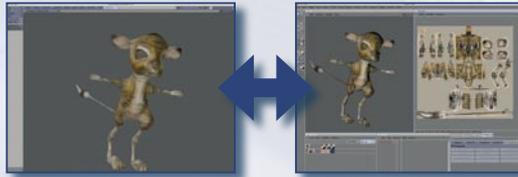
Mit BodyPaint 3D können Sie auch über die Grenzen mehrerer Objekte malen. BodyPaint 3D verfügt über den weltweit einzigartigen RayBrush Modus, in dem Sie in Echtzeit komplette Materialien im gerenderten Bild aufmalen können. Sie sehen das fertige Endergebnis in der Sekunde des Malens.

BodyPaint 3D versteht sich hervorragend mit allen 3D-Profis. Durch die direkte Anbindung an alle führenden 3D-Programme ist eine bestmögliche Integration gewährleistet.

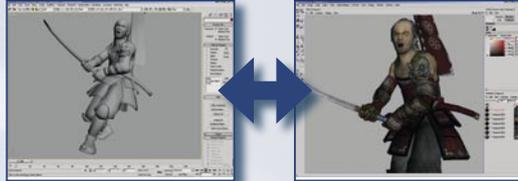
Framestore CFC nutzt BodyPaint 3D

Framestore CFC – deren Produktionsliste Namen wie „Harry Potter“, „Blade 2,“ und „Walking With Dinosaurs“ enthält – wechselt zu BodyPaint 3D nachdem Versuche ergeben haben, dass die MAXON Software die Produktionszeiten drastisch verkürzen kann. „BodyPaint 3D has all the tools we need. Before, we were having to use several 3D apps for texturing. Using just one to do everything is a big time saver.“ so Daren Horley, Senior 3D Artist bei Framestore CFC.

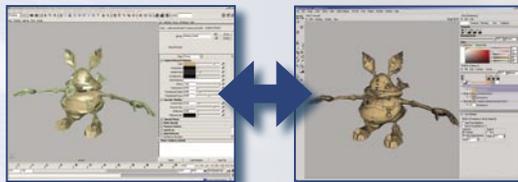
LIGHTWAVE



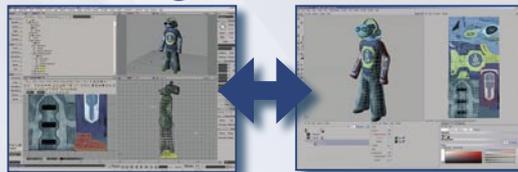
3DS MAX



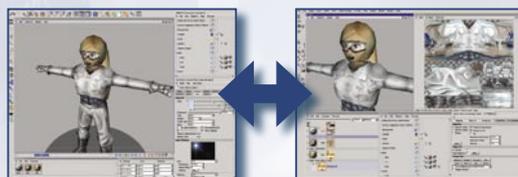
MAYA



Softimage XSI



CINEMA 4D



Features von BodyPaint 3D:

- **Grundlegende Funktionen von BodyPaint 3D**
 - Perfekte Anbindung an führende 3D-Programme
 - Einfach zu erlernen und einzusetzen
 - Intuitives Malen in 3 Dimensionen
 - Projection Painting für nahtloses Texturieren
 - RayBrush Modus; Malen im gerenderten Bild
 - Umfangreiche UV-Werkzeuge
 - Paint Wizard für einfaches Paint- und UV-Setup
 - Windows- und Macintosh-Versionen
 - Komplette Grafiktablettunterstützung
 - Nutzt Photoshop Filter

Neu in BodyPaint 3D R2.5:

- **Interface und Bedienung**
 - Verbesserter Material Manager
 - Leichtere Navigation im Editor
 - Anfasser Highlighting
 - konfigurierbare Kamerarotation
 - HeadUpDisplay
 - Komplette konfigurierbare Ansichtsfenster
 - Neue Ansichtsmodi (z.B. Constant Shading)
 - Ablösbare Menüs
 - Umfangreiche Suchfunktion
 - Verbesserter Support von WACOM Tabletts
 - „Aktives Werkzeug“-Dialog nun im Attribute Manager
 - Hierarchische Tastaturkürzel; für schnellen Zugriff
 - Vollbild Modus; mehr Platz zum Malen
 - Content Browser; katalogisiert 3D-Objekte und mehr
- **Features und Funktionen**
 - Unterstützung und Erzeugung von Normal Maps
 - Baker; 3-Klick-Lösung (Licht, UV und Normal Maps)
 - N-gon Unterstützung; für bessere Übersicht
 - Layermanager; lädt/verwaltet PSDs mit Ebenensets
 - 16 neue Misch-/Blendmodi
 - Ablösbare Projektionsebene („fließende Projektion“)
 - Neuer Layer Shader
 - kombinieren Sie Bitmaps oder Shader
 - Neuer Spline Shader
 - projiziert Splines auf eine Objektoberfläche

Viele gute Freunde

BodyPaint 3D bietet seine zahlreichen Möglichkeiten zur perfekten Texturierung allen 3D-Usern an – egal ob sie mit Maya, Softimage XSI, 3ds max, Lightwave oder CINEMA 4D arbeiten.

Die direkte Verbindung zwischen den Programmen überträgt nicht nur reine Geometrie und Texturen – auch die Beleuchtung und sogar Subdivision Surfaces werden unterstützt. Nachdem Ihr Modell die perfekte Textur erhalten hat, wird die Bitmap in ihr Ursprungsprogramm zurückübertragen. Aber auch Anwender anderer Programme bleiben nicht aussen vor. Über zahlreiche Im- und Exportfilter (z.B. OBJ oder FBX) lassen sich mit nahezu allen 3D-Anwendungen Dateien austauschen.

www.bodypaint3d.de

Kontakt: MAXON Computer GmbH Max-Planck-Str. 20 D-61381 Friedrichsdorf
+49/(0)6172/5906-0 info@maxon.de Germany

MAXON

www.maxon.de