

# MMC Einhorn

Dieses Projekt entstand während meiner Ausbildung zum Mediengestalter Bild und Ton bei der Magic Media Company.

Die Firma MMC hat ein blaues Einhorn im Logo, deshalb war der Gedanke nahe, dieses in 3d zum Leben zu erwecken.

Maya Unlimited 6.0: Bäume und Pflanzen sind mit Paint Effects erstellt und wiegen sich leicht im Wind, so das ein "natürlicher" Eindruck entsteht; alles bewegt sich.

Der Wasserfall ist auch mit Paint Effects gemacht.

Die Haare des Einhorns sind mit dem neuen Maya Hair simuliert.

Die Eiche in der ersten Einstellung musste ich in Polygone umwandeln, da Paint Effects bei Objekten, die zu nah an der Kamera sind, anscheinend Fehler produziert, die sich durch "Bildsprünge" zeigen.

Gerendert hab ich diesen Baum dann auch mit Mental Ray, um vernünftige Schatten hinzubekommen, der Maya Software Renderer war nicht in der Lage, mit Depth Map Shadows Schatten ohne "Sprünge" zu rendern aufgrund er vielen Details (Blätter) und das Maya Raytrace sah nach nix aus :?

{gallery directory=projekte/2004/einhorn&vars=0}

ZBrush: Die beiden dicken, alten Bäume, die am Anfang von Einstellung 1 im Vordergrund zu sehen sind.

Mein erster Versuch in diesem Programm, das sich hervorragend für organisches Modellieren mit sehr hohem Detailreichtum eignet.

Digital Fusion: In der ersten Einstellung alles bis auf die erste Baumreihe (Paint Effects) und der Eiche im Vordergrund.

Alle Szenen sind Farbkorrigiert und haben einen leichten "softglow", um sie etwas märchenhafter zu machen.

Photoshop: Bearbeitung von Texturen und Bildvorlagen für Digital Fusion.

Trennung des Hintergrundes von Einstellung 1 in mehrere Ebenen um in Digital Fusion diese bei der Kamerafahrt leicht ineinander zu verschieben und so einen besseren Tiefeneindruck zu bekommen.