

3D Portfolio

Übungsdateien 3D

Die auf den folgenden Seiten abgebildeten Arbeiten sind sämtlich in meiner Weiterbildung zum 3D-Artist/Visualisierung entstanden und sind noch nicht perfekt. Sie zeigen aber die Möglichkeiten von 3D und meinen Anspruch, die Simulationen so real wie möglich erscheinen zu lassen (**Physical Based Rendering**).

Die Renderings sind alle in einer niedrigen Auflösung generiert. Mir fehlen zur Zeit die technischen Möglichkeiten für ein High-End Rendering der Dateien.

Bowers & Wilkins P9 (Nachbau)



Software: Maya 2017
Renderer: Arnold

Glas of sparkling Water



Software: Maya 2018

Renderer: Arnold

Verwendung von Bump- und Displacement Maps für den Schriftzug und die Eiswürfel.
Verwendung des „MASH-Plugin“ für die Gasbläschen
IOR's (Index of Refraction) für Wasser, Eis, Glas und Gas

Fahrrad (unvollendet)



Software: Maya 2016, 2017

Renderer: Arnold

Das perfekte Model um sich in unterschiedlichen Modellierungstechniken zu üben.

Kontrabass und Szene



Software: Maya 2017

Renderer: Arnold

LIGHTING (Haunted Hallway)

An dieser Szene versuchen sich alle 3D Studenten, die sich mit Belichtung beschäftigen.
Die Szene wird auf der Website von Jeremy Burn (3dRender.com) zur Verfügung gestellt.



Software: Maya 2016

Renderer: Arnold

Dert Versuch diese Szene nur durch unterschiedliche Lichter „aufzubauen“. Es wurde daher lediglich ein standart „Lambert Shader“ verwendet.

Bowers & Wilkins P7 (Nachbau)



Software: Cinema 4D (R17)

Verwendung von Global Illumination und Physical Sky (IBL) für die Belichtung.