Plug-Ins für 3ds max

Name
Typ
Hersteller
Web
Bezugsadresse

Preis
Beschreibung

Absolute Character Tools v1.5
Modellieren/Animieren
Snoswell Design
www.cgcharacter.com
www.cgcharacter.com

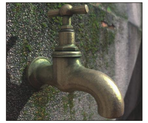
- / 995 US-Dollar

Absolute Character Tools (ACT) ist ein einzigartiges Plug-In in der 3D-Welt. Es erweitert Max um ein komplettes Muskel- und Hautdeformationssystem, welches sehr realistische Characteranimationen ermöglicht. VMuscles bildet lebensechte Muskeln nach, die sich in Form, Faserstruktur, Sehnenübergängen usw. beliebig anpassen lassen. Die so erstellten Muskeln reagieren auf Schwerkraft und Kollisionen (z.B. mit Knochen oder anderen Muskeln), dank dem mitgelieferten Dynamik-Plug-In, physikalisch korrekt. Viele Dynamikeigenschaften lassen sich in Echtzeit beurteilen, was eine enorme Hilfe bei der Einstellung ist. Die Muskeln sind als echte parametrische Objekte in Max eingebunden, und können sowohl mit den Standard-Modifikatoren von Max bearbeitet werden, als auch mit den mitgelieferten Modifikatoren, die speziell auf vMuscles abgestimmt sind. Wenn man die Muskelstruktur fertiggestellt hat, kommt das Hautsystem vSkinDeformer zum Einsatz. Das vSkin-System arbeitet ausschliesslich mit so genannten Sliding-Deformationen, wobei die Haut nicht mit den Knochen fest verbunden ist, sondern sie kann sich über die darunterliegenden Muskeln und Knochen bewegen, genau wie echte Haut.
Das Plug-In bietet viele Funktionen, die bis jetzt nur bei den Inhouse-Programmen der grossen Effektfirmen wie ILM und PDI zu finden waren.

MetaReyes v5.0
Modellieren/Animieren
Reyes Infográfica
www.reyes-infografica.net
www.reyes-infografica.net

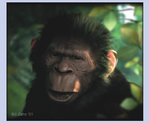
165 Euro / -

Es dauerte, bis MetaReyes für 3ds max 4 auf den Markt kam, aber es ist nach wie vor der beste Metaball-Modellierer für Max.
Seit Version 1 für 3D studio DOS hat sich sehr viel getan. Hauptvorteil des Plug-Ins sind die Metamuskeln, die eine große Freiheit bei der Metaball-Modellierung erlauben, da man nicht nur mit Kugeln arbeitet, sondern auch mit komplexen muskelähnlichen Objekten. Dies reduziert die Anzahl der benötigten Grundkörper deutlich. Die Metamuskeln können sowohl aus runden Querschnitten als auch aus flachen Querschnitten bestehen und erlauben dadurch eine einfache Modellierung von organischen Formen. Die Netzgeneration-Funktion ist adaptiv, so dass die Flächendichte nur da sehr groß ist, wo es gebraucht wird. Es wurde auch die Benutzerfreundlichkeit verbessert und insgesamt macht das Plug-In einen schnelleren Eindruck.
Wer sich einen Eindruck der Möglichkeiten von MetaReyes verschaffen will, soll einen Blick auf die Modellsammlung von Jose Maria de Espona werfen (www.deespona.com). Sämtliche Tiere und Menschen in dieser Sammlung wurden mit MetaReyes modelliert und die Qualität dieser Modelle spricht für sich. Es gibt die Version für Max 3 als kostenloses Download auf der Reyes-Internetseite.



Power Booleans v1.0/
Power Solids v1.2
Modellieren
nPower Software
www.npowersoftware.com
www.npowersoftware.com
- / 550 US-Dollar

Max-Anwender, die schon mal versucht haben, ein Objekt mittels Boolescher Operationen zu erstellen wissen, dass diese Funktion in Max nicht sehr gut funktioniert. Endlich gibt es eine vernünftige Lösung: PowerBooleans. Das Plug-In liefert Netzobjekte mit einer sehr hohen Qualität und einer geringen Flächenzahl. Die typischen Max-Probleme wie dünne Polygone, Glättungsfehler, und fehlgeschlagene Operationen treten mit PowerBooleans nicht auf und das Plug-In hat auch keine Probleme mit mehrere Operanden auf einmal.
Das andere Plug-In im Bundle, PowerSolids, gibt 3ds max endlich Zugang zu der Welt des Solid-Modelling. PowerSolids arbeitet mit Nurbs-basierten „Boundary Representation" (Brep)-Objekten, die in vielen CAD-Programmen verwendet werden. Das Plug-In kann Daten aus Programmen wie Catia oder SolidWorks problemlos importieren und kommt auch mit der Umwandlung von Netzobjekten und Splines klar. Die Brep-Objekte bestehen aus patchähnlichen Flächen und werden erst beim Rendern in Polygone umgewandelt, was die Arbeit beschleunigt und eine hohe Renderqualität erlaubt. Man kann auch jederzeit die Brep-Objekte in bearbeitbare Netze oder Nurbs-Flächen umwandeln. Wer viel mit CAD-Dateien zu tun hat, sollte auf jeden Fall die Demoversion ausprobieren.



Shag:Hair v1.01.16
Modellieren/Animieren
Dimension Design Animation Group
www.chaoticdimension.com
www.digimation.com
580 Euro / 495 US-Dollar

1997 kam Shag:Fur auf den Markt, damals eine der ersten kommerziellen 3D-Haarlösungen (Softimage mit Mental Ray konnte Ähnliches, aber weniger gut). Die Weiterentwicklung des Plug-Ins heisst Shag:Hair: Es ist seit 1998 auf den Markt.
Das Plug-In ist die einzige verfügbare Lösung für 3ds max und es ist mittlerweile ein reifes Produkt geworden. Das Frisieren fängt mit einfachen Splines (Model Hairs) an, die die grobe Frisur festlegen. Diese Splines steuern das Aussehen des Endergebnisses und sie werden beim Rendern mit der Shag:Render-Atmosphäre durch Millionen von Haaren ersetzt. Die meisten Parameter, wie Farbe, Länge, Dichte und Lockigkeit, sind animierbar und sie lassen sich zusätzlich über Maps steuern. Ein spezielles Haar-Material gibt der Frisur den richtigen Look und über mitgelieferte Modifikatoren lassen sich Eigenschaften wie Lockigkeit, Wuchsrichtung, Gruppierung und Schnitt zusätzlich einstellen. Für Animationen kommt das Shag-eigene Dynamiksystem zum Einsatz. Die Ergebnisse der Dynamiksimulation lassen sich im Ansichtsfenster nahezu in Echtzeit beurteilen, wenn man die Simulation vorberechnen lässt. Man kann die Haare auch mit Deformations-Modifikatoren (bespielsweise Skin) oder Spacewarps (Wind usw.) beeinflussen oder den Flex-Modifikator benutzen, um Sekundärbewegung zu generieren.
Es bleibt zu erwähnen, dass man nicht nur mit Shag:Render die Haare rendern kann, sie lassen sich auch in Geometrie umwandeln (Achtung - speicherintensiv!), entweder erst beim Rendern oder im Ansichtsfenster.

DreamScape v1.0
Modellieren/Animieren
Sitni Sati d.o.o.
www.afterworks.com
www.afterworks.com

- / 495 US-Dollar

Dreamscape ist ein Multitalent, wenn es um Landschaften, Wasserflächen und Atmosphären (Himmel, Wolken, Sonnenlicht usw.) geht. Die Plug-In-Sammlung besteht u.a aus Terra-Objekt - der eigentliche Landschaftsgenerator arbeitet mit „Virtual Polygons", die das Rendern von sehr großen Landschaften mit relativ geringer Speicherauslastung erlaubt. Man kann auch DEM-, SDTS- und Terragen-Dateien problemlos importieren und mit dem mitgelieferten Terrain-Map texturieren.
Terrain-Map erlaubt die Platzierung von Materialien abhängig von der Höhe und/oder der Steigung der Landschaft. Mit dem SeaSurface-Objekt kann man realistische Wasseroberflächen erzeugen. Wellen, Schaumkronen und Unterwasserobjekte sind genau so einfach zu generieren wie die Reflektionen, Refraktionen und Glitzern mittels Sea-Material. Das eigentliche Netzobjekt wird erst beim Rendern generiert, und zwar nur das, was die Kamera sieht. Dies erleichtert die Handhabung von größeren Flächen. DreamScape-Atmosphäre ist für den Himmel, die Wolken und das richtige Umgebungslicht zuständig. Sonnenuntergänge, Regenbögen usw. sind leicht zu erstellen und animieren.
Das Paket macht einen guten Eindruck, allerdings ist es manchmal ratsam, die einzelnen Elemente auszurendern und diese nachher in einem Compositing-Programm zusammenzufügen. Sehr große Landschaften brauchen halt viel Speicher.

Stitch v1.1
Modellieren/Animieren
Size8 Software, Inc.
www.size8software.com
www.digimation.com

580 Euro / 495 US-Dollar

Es gibt einige Stoffsimulation-Plug-Ins auf dem Markt, aber Stitch hat einen wesentlichen Vorteil: der „Garment Maker"-Modifikator. Man kann eingescannte Schnittmuster mit Splines nachzeichnen und der Garment Maker generiert daraus die einzelnen Stoffteile. Man kann natürlich auch eigene Schnittmuster entwerfen und diese einer Vielfalt von vorgefertigten Stoffen (etwa Baumwolle, Leder, Seide) zuweisen. Problemlos ist auch eine Mischung aus Stoffarten in einem Kleidungsstück. Nachdem man das Schnittmuster fertiggestellt hat, kommt der „Stitch"-Modifikator zum Einsatz. Stitch generiert aus den Mustern ein Kleidungsstück, wobei man die volle Kontrolle über Nähte und Passform hat. Mit Stitch definiert man auch die Kollisionsobjekte (bei einem T-Shirt wäre das der Oberkörper eines Charakters), und die Eigenschaften des Stoffes und der Nähte. Wenn der Charakter schon animiert ist, braucht man nur noch die Simulation zu starten. Dabei wird die Bewegung des Stoffes berechnet, und nach der Fertigstellung kann man die Animation in Echtzeit betrachten. Man kann auch mehrere Stoffobjekte zusammennähen, z.B. Taschen oder Kragen auf eine Jacke.
Da das Plug-In voll in 3ds max integriert ist, funktionieren auch sämtliche Space-Warps wie Schwerkraft, Wind und Wellen. Die Simulationsdaten werden mit in die Max-Szene abgespeichert, was das Rendern im Netzwerk vereinfacht.

Morph-O-Matic v1.1
Animieren
Di-O-Matic, Inc.
www.diomatic.com
www.diomatic.com

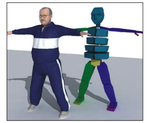
234 Euro / 199 US-Dollar

Morph-O-Matic ist ein progressiver Morph-Modifikator und -Material für 3ds max, der vollständig den Max-eigenen Modifikator ersetzt. Das Plug-In verfügt über eine unbegrenzte Anzahl von Morph-Kanälen, unterstützt weiche Scheitelpunkt-Auswahlen, progressives Morphen, kubische Spline-Interpolation und Ansicht-abhängiges Morphen sowie echtes Material-Morphen.
Progressives Morphen bedeutet, dass man mehr als ein Morph-Ziel pro Kanal definieren kann und dadurch nicht nur linear zwischen zwei Morph-Zielen morphen kann, sondern über mehrere Zwischenschritte, um die Ergebnis zu verbessern. Mittels weicher Auswahlen kann man das Morphen auf die ausgewählten Scheitelpunkte begrenzen, was die Berechnung der Ergebnisse beschl eunigt.
Das Ansicht-abhängige Morphen ist eine interessante Entwicklung, die ihre Wurzeln in der 2D-Trickzeichnung findet. Normalerweise arbeitet man mit 3D-Charakteren, aber manchmal hat man vielleicht nur einen 2D-Charakter, wo die Seitenansicht überhaupt nicht zur Frontansicht passt. Mit dieser Funktion kann man das Morphen abhängig vom Betrachtungswinkel machen, damit der Charakter immer richtig aussieht. Das Material-Morphen erzeugt richtige Überblendungen zwischen den Morph-Zielen, im Gegensatz zum Standard-Modifikator, der nur additive Überblendungen beherrscht. Die Materialien lassen sich sowohl pro Morph-Kanal als auch pro Morph-Ziel zuweisen, und erlauben so recht komplexe Material-Effekte. Von Vorteil ist das Auslagern/Laden von Morph-Zielen, was die Arbeit bei komplexen Szenen erleichtert.

SceneGenie v1.4
Animieren
Autonomous Effects, Inc.
www.afx.com
www.afx.com

- / 995 US-Dollar

SceneGenie ist eine Sammlung von Plug-Ins, deren Hauptaufgabe es ist, eine vernünftige Kameraverfolgung in 3ds max zu ermöglichen und erleichtern. Es gibt einige Programme, die das gleiche machen (etwa Boujou, RealViz), aber sie kosten mindestens das zweifache und arbeiten langsamer. Auch funktionieren sie nicht innerhalb 3ds max.
SceneGenie hat zwei Betriebsarten: Objektverfolgung mit statischer Kamera übernimmt das SceneGenie-Dienstprogramm und Kameraverfolgung (ob mit oder ohne Objektverfolgung) übernimmt das CameraGenie-Dienstprogramm. Zur Unterstützung beider Methoden stehen über 50 Plug-Ins zur Verfügung, die sich so aufteilen lassen: Visors bereiten das Originalmaterial mit Filter auf, um beispielsweise Halbilder zu entfernen oder den Kontrast zu verbessern; Sensors übernehmen das aufbereitete Material und verfolgen markante Bildteile; Comparators vergleichen die Ausgabe der Sensors, um eventuelle Fehler auszugleichen; Actuators sind Max-Controller, die Korrekturen der Objekte in der Szene vornehmen. Die Verfolgung funktioniert nicht nur vor- und rückwärts, sondern auch bidirektional (was das Endergebnis verbessern kann), und die Sensoren lassen sich mehrfach auf denselben Verfolgungspunkt einsetzen. Die eigentliche Berechnung der Verfolgung verläuft recht schnell und lässt sich jederzeit anhalten und korrigieren. SceneGenie ist ein professionelles Werkzeug das schon bei Hollywood-Blockbustern im Einsatz war, zuletzt in „Minority Report" mit über 70 Einstellungen.



Character Studio v3.21
Animieren
Discreet
www.discreet.de
www.discreet.de

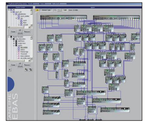
1.400 Euro / 1.495 US-Dollar

Kein anderes Plug-In scheint die 3ds max-Anwender-Welt so zu polarisieren wie Character Studio. Manche fühlen sich eingeschränkt bei dem Plug-In von Unreal Pictures. Andere werden beflügelt von den zum Teil bahnbrechenden Funktionen. Character Studio besteht aus mehreren Teilen: Biped, Physique, Crowd und dem Motion-Flow-Editor.
Biped ist für die eigentliche Animation zuständig und stellt ein mächtiges Inverse-Kinematik-System bereit. Man kann Bewegung mittels Footsteps automatisch generieren oder im so genannten Freeform-Modus per Hand animieren. Hat man Zugriff auf Motion-Capture-Daten, lassen sich diese auch auf das Biped übertragen. Wenn die Animation des Bipeds fertig ist, kommt Physique zum Einsatz. Mit Physique steuert man die Haut- und Muskelverformung des Biped-zugewiesenen Netzobjektes. Es hat grosse Ähnlichkeiten mit dem Haut-Modifikator in Max, bietet aber eine intuitive Oberfläche für die Verformungsprozesse der Muskeln.
Crowd ist seit Version 3 dabei, und erlaubt die schnelle Animation von ganzen Gruppen, sei es ein Bienenschwarm oder eine Szene mit Hunderten von Kriegern. Dabei ist das Verhalten von einzelnen Charakteren in der Gruppe koordinierbar, damit sie etwa immer gegnerischen Kämpfern ausweichen. Wer die Blizzard-Animationen für Warcraft kennt, hat schon ein gutes Beispiel der Crowd-Fähigkeiten gesehen. Mit dem Motion-Flow-Editor kann man nonlineare Charakteranimation erstellen, also Bewegungsabläufe zusammenschneiden oder -mischen. Character Studio 4 steht in den Startlöchern und die nonlinearen Fähigkeiten sind wohl nun wesentlich erweitert.

FaceStation v2.0
Animieren
Eyematic Interfaces, Inc.
www.eyematic.com
www.eyematic.com

- / 1.995 US-Dollar

Die meisten von uns haben schon Bilder von Schauspielern gesehen, deren Gesichter mit Tracking-Punkte vollgeklebt sind, um Gesichtsmimik auf einen virtuellen Charakter zu übertragen. Mit FaceStation gehört die Kleberei der Vergangenheit an. Das Plug-In ist für eine Echtzeit-Gesichtsanimation unschlagbar und arbeitet mit fast jeder Art von Videomaterial zusammen, sogar mit Webcam-Bilder. Der FaceTracker arbeitet mit Live-Bildern, erkennt automatisch menschliche Gesichtszüge und verfolgt Mundbewegungen und Gesichtsausdrücke in Echtzeit ohne Markierungspunkte.
FaceLifter funktioniert genau wie FaceTracker, arbeitet aber nicht mit Live-Bildern sondern mit Videoaufnahmen oder Digitalvideodaten. So kann man bequem offline arbeiten und die Daten für FaceDriver aufbereiten. FaceDriver ist die Schnittstelle zu 3ds max. Es übernimmt die Daten von FaceTracker/FaceLifter und überträgt sie in Echtzeit auf den virtuellen Charakter.
Dem Plug-In ist es egal, wie der Charakter konstruiert ist, ob Netzobjekt, Nurbs-Flächen oder Patchflächen, da es geometrieunabhängig arbeitet. Falls man keinen 3D-Kopf hat, kann man auf den Avatar-Editor zurückgreifen. Anhand von zwei Fotos oder Zeichnungen generiert der Editor einen 3D-Kopf inklusive 16 Morph-Zielen für die gängigen Gesichtsausdrücke in kürzester Zeit. Diese kann man in 3ds max direkt übernehmen und sie kommen mit voreingestellte Morphkanälen, was Zeit spart. FaceStation macht Gesichtsanimationen auch für kleine Produktionshäuser bezahlbar.



ThinkingParticles v1.0
Partikel
cebas Computer GmbH
www.cebas.de
www.cebas.de

1.360 Euro / 1.295 US-Dollar

ThinkingParticles ist ein mächtiges regelbasiertes Partikelsystem für 3ds max, bekannt etwa aus „Check-in To Disaster" (Animago-Preisträger 2002) und „Die Todeswelle - Eine Stadt in Angst" (Animago-Preisträger 2001).
Alle anderen verfügbaren Partikelsysteme für Max arbeiten ereignisgesteuert, das heißt ein Ereignis muss geschehen, bevor sich ein Effekt auslösen lässt. Diese Arbeitsweise ist weitgehend linear und eine Veränderung der Animationslänge oder der Objekte in der Szene kann eine Katastrophe sein. ThinkingParticles interessieren solche Sachen nicht, da es regelbasiert arbeitet. Es wird einmal mittels Regeln (die aus mehreren Operatoren bestehen) und Bedingungen festgelegt, wie das Partikelsystem sich zu verhalten hat. Danach ist es egal, wo solche Bedingungen in der Animation auftauchen, die Partikel reagieren immer richtig. Die Operatoren und Bedingungen werden miteinander verdrahtet, ähnlich wie bei Digital Fusion, wobei jedes Einzelteil Daten von anderen Operatoren und Bedingungen verarbeiten und weitergeben kann.
ThinkingParticles gibt dem Max-Anwender erstaunlich viele Möglichkeiten, Animationen zu automatisieren und ist trotzdem nicht nur von Programmierern zu bedienen. Für anspruchsvolle Benutzer, die sich nicht mit den mitgelieferten Operatoren zufrieden geben, gibt es auf Anfrage ein SDK (Software Development Kit), mit dem man Zusätze für das Plug-In programmieren kann.

© 2001 CA Scanline Production courtesy of creaTV and ProSiebenSat.1

Afterburn v2.6
Atmosphäre
Sitni Sati d.o.o.
www.afterworks.com
www.afterworks.com

- / 345 US-Dollar

Afterburn erzeugt volumetrische Rauchschwaden und Wolken, Explosionen, Flüssigkeiten, prozedurale Stein-ähnliche Massen und viel mehr. Das Plug-In wurde zum Beispiel für die Shuttle-Launchsequenz in Armageddon eingesetzt, um realistische Rauchschwaden und Flammen zu generieren. Es arbeitet mit allen Max-Partikelsystemen zusammen und wird als Atmosphäre eingesetzt. Es gibt eine Fülle von Einstellmöglichkeiten, die die Kontrolle über Genauigkeit und Geschwindigkeit erlauben und wie immer in 3ds max ist fast alles animierbar. Afterburn-Effekte werden in Reflektionen und Refraktionen richtig wiedergegeben und können selbst Objekte und Hintergrundbilder reflektieren. Sie können auch mit VideoPost-Filter nachbearbeitet werden. Um dies zu ermöglichen erzeugt Afterburn eigene Buffer für Z-Tiefe, Material-ID und Partikelalter, welche an die VideoPost-Filter weitergegeben werden. Damit ist es möglich Schärfentiefe auf Afterburn-Effekte anzuwenden und ein mitgelieferter Glow-Filter für das VideoPost-Modul kann sogar echtes volumetrisches Glühen erzeugen.
Einen Vorteil bilden die so genannten Daemons, speziell auf Afterburn abgestimmte Spacewarps, mit denen man unter anderem Wind-, Verwirbelungs- und Explosionskraftfelder auf die Partikel anwenden kann. Afterburn wird nicht nur mit angepassten Versionen von Max-Atmosphären ausgeliefert (Combustion, Nebel und Volumennebel), sondern auch mit eigenen Schatten-Plug-Ins, die den Einsatz von den Afterburn-eigenen Lichtquellen aus Version 1 überflüssig machen.

X-DoF v2.0
Effekte
Evasion Ltd.
www.evasion3d.com
www.evasion3d.com

- / 199 US-Dollar

X-DoF, eher als Lightwave-Plug-In bekannt, gibt es mittlerweile auch für 3ds max. Im Gegensatz zu dem Max-eigenen Tiefenschärfe-Effekt (eigentlich müsste das Schärfentiefe heissen) kann das Plug-In erstaunlich realistische Schärfentiefe und Bewegungsunschärfe generieren. Sogar physikalisch korrekte Bokeh (die Zerstreuungskreise ausserhalb der Schärfeebene, aus dem Japanischen 'boke' - unscharf) ist kein Problem für X-DoF. In einer echten Kamera nimmt Bokeh die Form der Blende an und das kann man auch in dem Plug-In einstellen, von 3-Ecken bis 12-Ecken. X-DoF funktioniert als Render-Effekt und wird wie bei einer echten Kamera über Brennweite, Blende und Schärfepunkt eingestellt, die zudem alle animierbar sind. Apropos Animation: Mit dem Multipass-Effekt lassen sich Schärfentiefe und Bewegungsunschärfe gleichzeitig generieren, was normalerweise in Max nicht möglich ist. Der Multipass-Effekt beseitigt auch ein Problem mit Pixeln hinter transparenten Objekten, die beim Render-Effekt nicht berücksichtigt werden.
Um der Schärfentiefe den letzten Schliff zu geben, kommt X-DoF mit zwei neuen Materialien, die die Helligkeitswerte der Glanzpunkte oder einzelne Pixeln auf Objektbasis einstellen. Sie funktionieren ähnlich wie HDR-Bilder (die übrigens auch unterstützt werden), indem die Begrenzung der Helligkeitsintensität außer Betrieb gesetzt wird. X-DoF ist schnell und liefert oft schönere Ergebnisse als echte Raytracer-Renderer.

ProOpticSuite VX v1.9
Effekte/Atmosphäre
cebas Computer GmbH
www.cebas.de
www.cebas.de

629 Euro / 595 US-Dollar

Als Gesamtpaket betrachtet ist ProOpticSuite unübertroffen in der 3ds max-Plug-In-Welt. Das Paket besteht aus drei eigenständigen Modulen (PyroCluster, RealLensFlare und LumaObject) plus einigen nützlichen Extras (u.a. Spectral Shader, A-Bomb Partikelsystem, diverse neue Materialien).
PyroCluster erzeugt sowohl 3D-Rauch- und Wolkeneffekte auf volumetrischer Basis, als auch massive Strukturen wie Stein oder Lava mittels VX (VoXel)-Rendering. Das Plug-In arbeitet mit Partikelsystemen um die Effekte zu generieren und kann sowohl 3D-Rauch mittels Atmosphäre als auch 2D-Rauch in der VideoPost-Modul rendern, beides natürlich mit korrekten Schatten.
RealLensFlare hat sich bis heute bewährt, obwohl Discreet das minderwertige LensFX-Paket von Digimation seit Version 2 in Max integriert hat. Wie der Name sagt, erzeugt das Plug-In Kameralinseneffekte wie Lensflares, Schärfentiefe und Glühen (Blooming). Die Linseneffekte werden nicht nur in 2D in das Bild gepackt, sondern sie können auch als echte atmosphärische 3D-Effekte agieren und werden sogar beim Raytracen berücksichtigt.
LumaObject erweitert 3ds max um ein spezielles Lichtobjekt, das jedes Netzobjekt in ein lichtemittierendes oder -reflektierendes Objekt umwandeln kann. Damit kann man eine Radiosity-ähnliche Beleuchtung erzeugen und animieren, ohne die langen Renderzeiten. ProOpticSuite hat viele Facetten. Ein Blick auf die Website des Herstellers lohnt sich.

© 2001 CA Scanline Production courtesy of creaTV and ProSiebenSat.1

Foley Studio MAX v2.01
Vertonung
Boomer Labs
www.boomerlabs.com
www.digimation.com

463 Euro / 395 US-Dollar

Foley ist die alte Kunst der Soundeffekterzeugung, benannt nach Jack Foley, der sich wohl als erster Ende der 20er-Jahren intensiv mit Soundeffekten beschäftigt hat.
Mit Foley Studio hat man ein mächtiges Werkzeug, mit dem man die Audiofähigkeiten von 3ds max auf Vordermann bringen kann. Das Plug-In deckt fast alle Wünsche ab: interaktive Effekte direkt in Max, Dopplereffekt, 3D-Audiopositionierung, Schalldämpfung und -reflexion, Unterstützung für sechs Kanäle und 48 kHz, und anderes mehr. Die Handhabung ist logisch aufgebaut: Objekten werden Soundeffekte zugewiesen, und die Effekte ändern sich abhängig von Kameraposition und/oder Position in der Szene. Die Effekte kann man ereignisbedingt steuern, sprich solange ein Charakter über Beton geht, hört man Betonfußstapfen. Geht der Charakter über einen Rasen, ändert sich der Effekt zu Grasfußstapfen.
Die Dämpfungseigenschaften der Objekte kann man exakt einstellen, um beispielsweise zwischen einer Backsteinmauer und einer Pappwand unterscheiden zu können. Foley Studio arbeitet auch mit Partikelsystemen, wobei man nicht nur den Emittern Effekte zuordnen kann, man kann auch den einzelnen Partikeln Effekte zuweisen, um beispielsweise einen Bienenschwarm zu vertonen. Damit man direkt loslegen kann, werden über 800 Soundeffekte zusammen mit Browser und Kataloggeditor mitgeliefert.
Ein neues Plug-In von BoomerLabs namens SoundTrax kommt demnächst auf den Markt und integriert echte Multi-Track-Audio in 3ds max mit bis zu 64 Kanälen.