



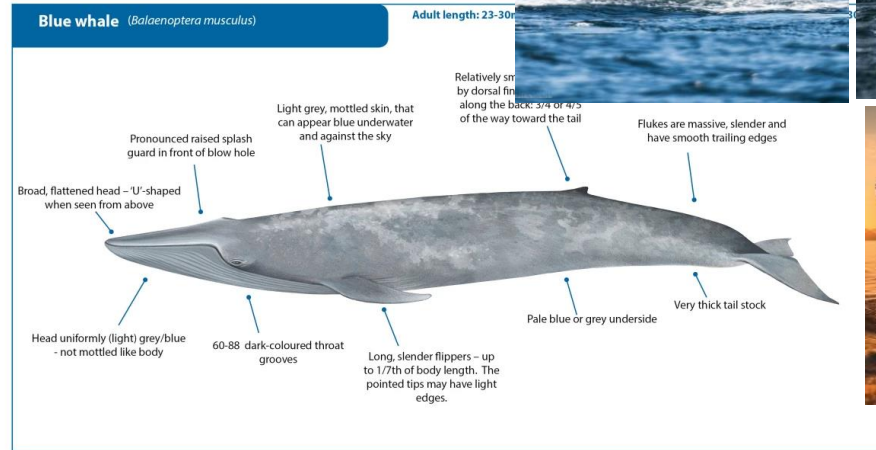
# Thema Sculpting Whale

Markus Gutjahr

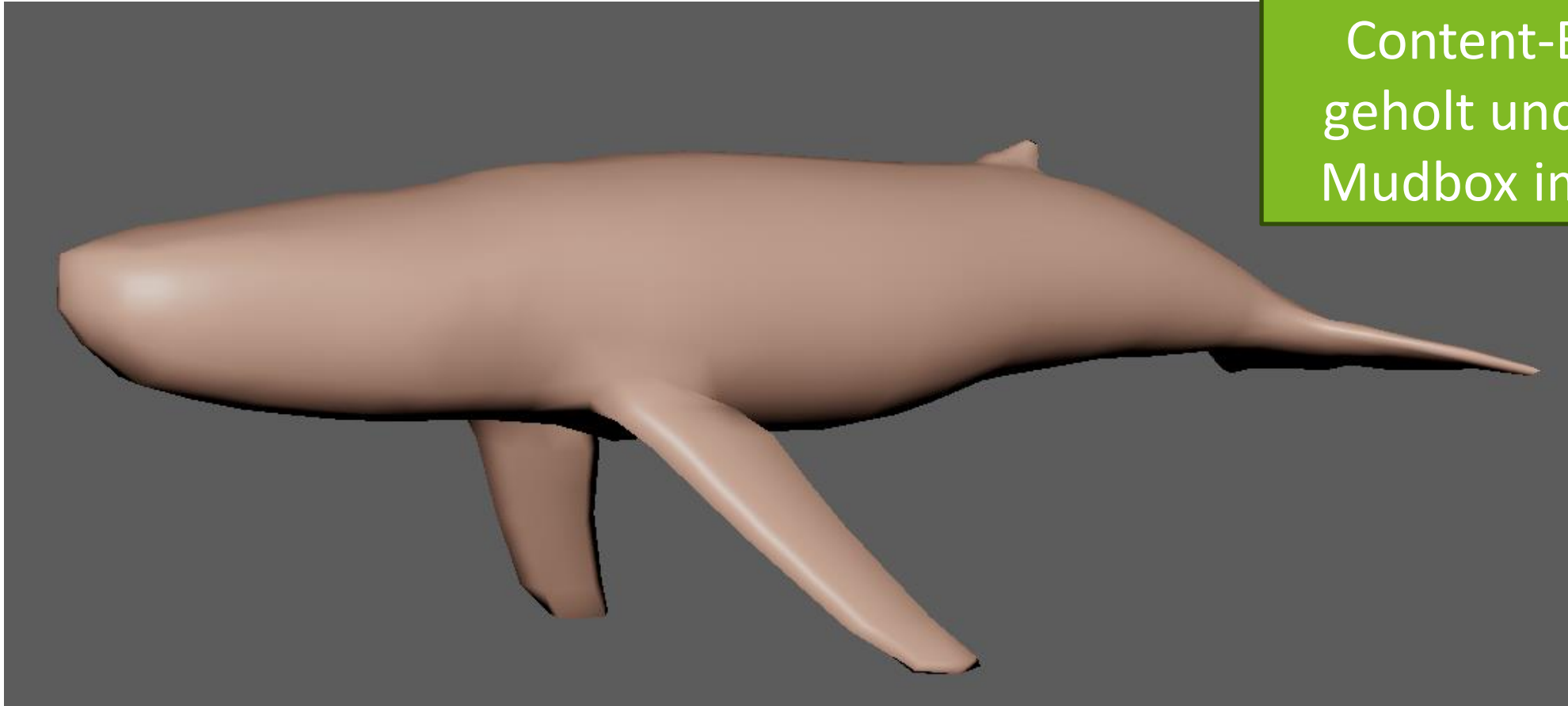


# Ein paar Referenz-Bilder

Problem: bei der Suche nach Blauwalen kommen wenige Bilder von tatsächlichen Blauwalen, die meisten angezeigten Bilder sind von anderen Wahlen, wie z.B. der Buckelwahl



## Base Model



Aus dem Maya-  
Content-Browser  
geholt und dann in  
Mudbox importiert





TECHNISCHE HOCHSCHULE MITTELHESSEN

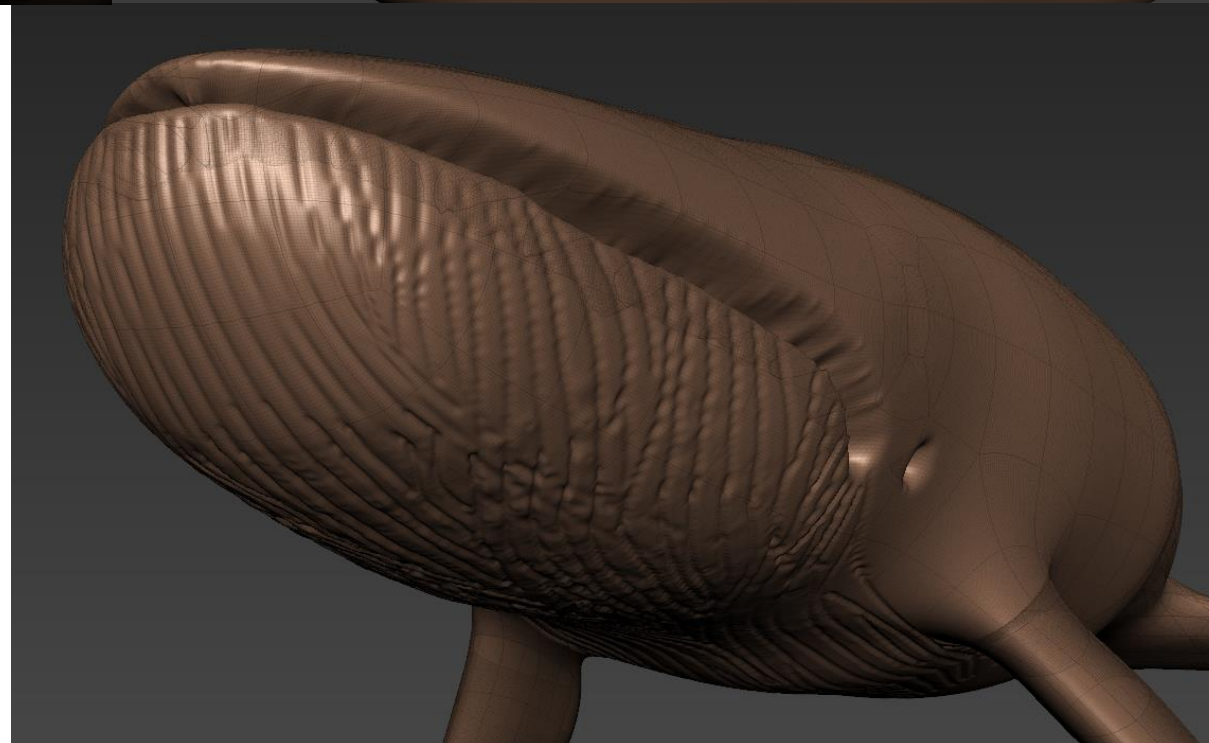
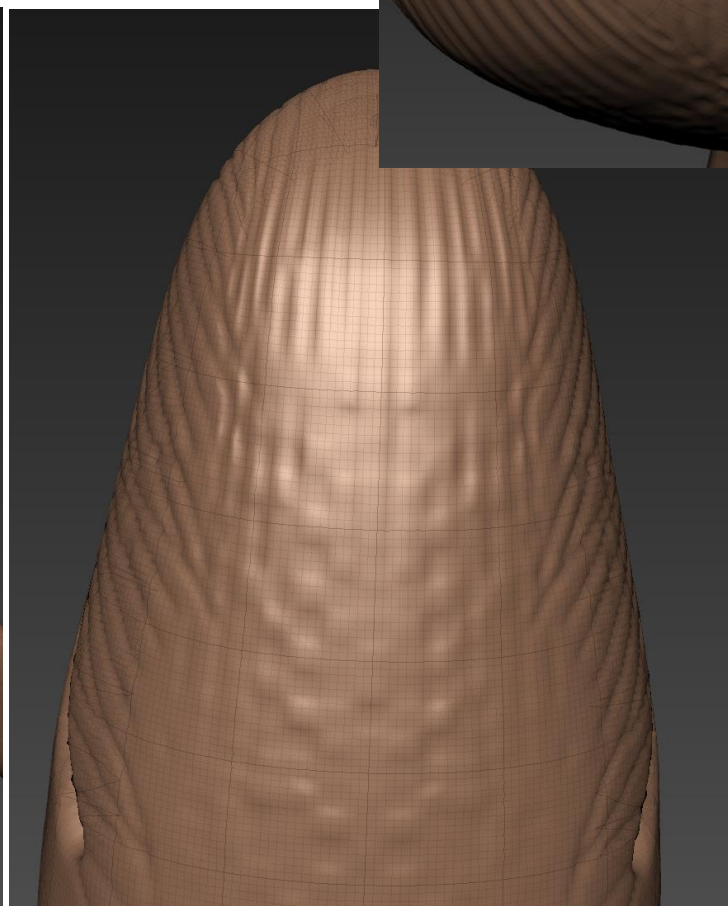
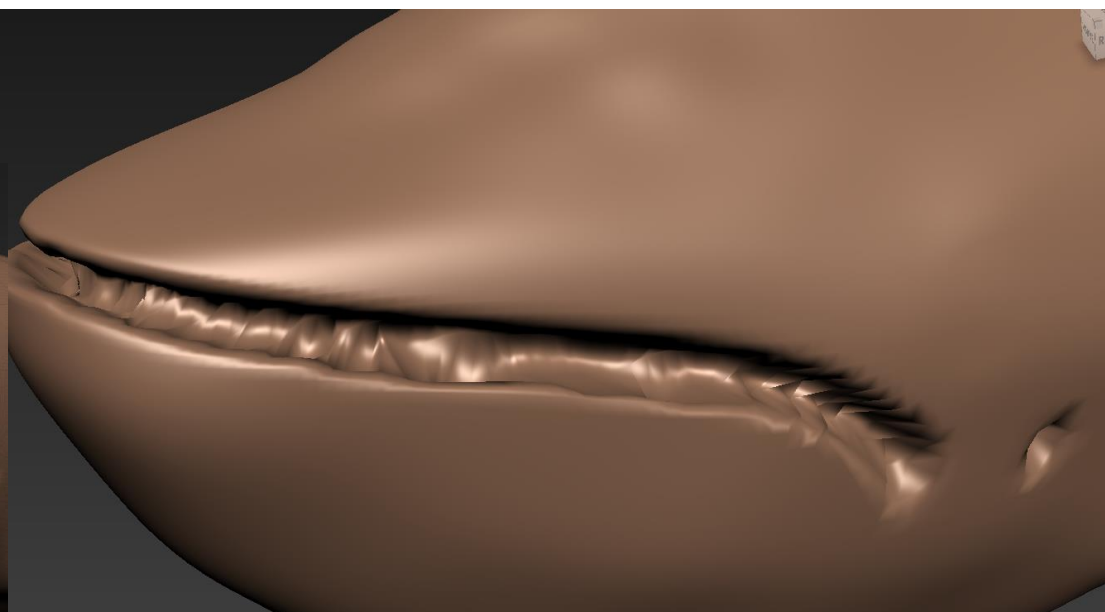
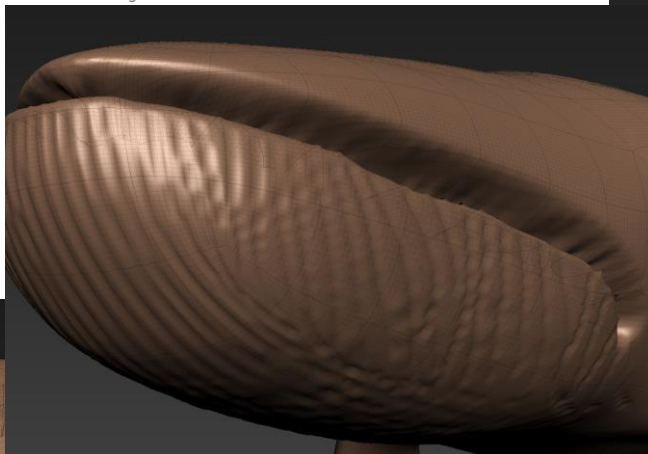
**THM**

CAMPUS  
FRIEDBERG

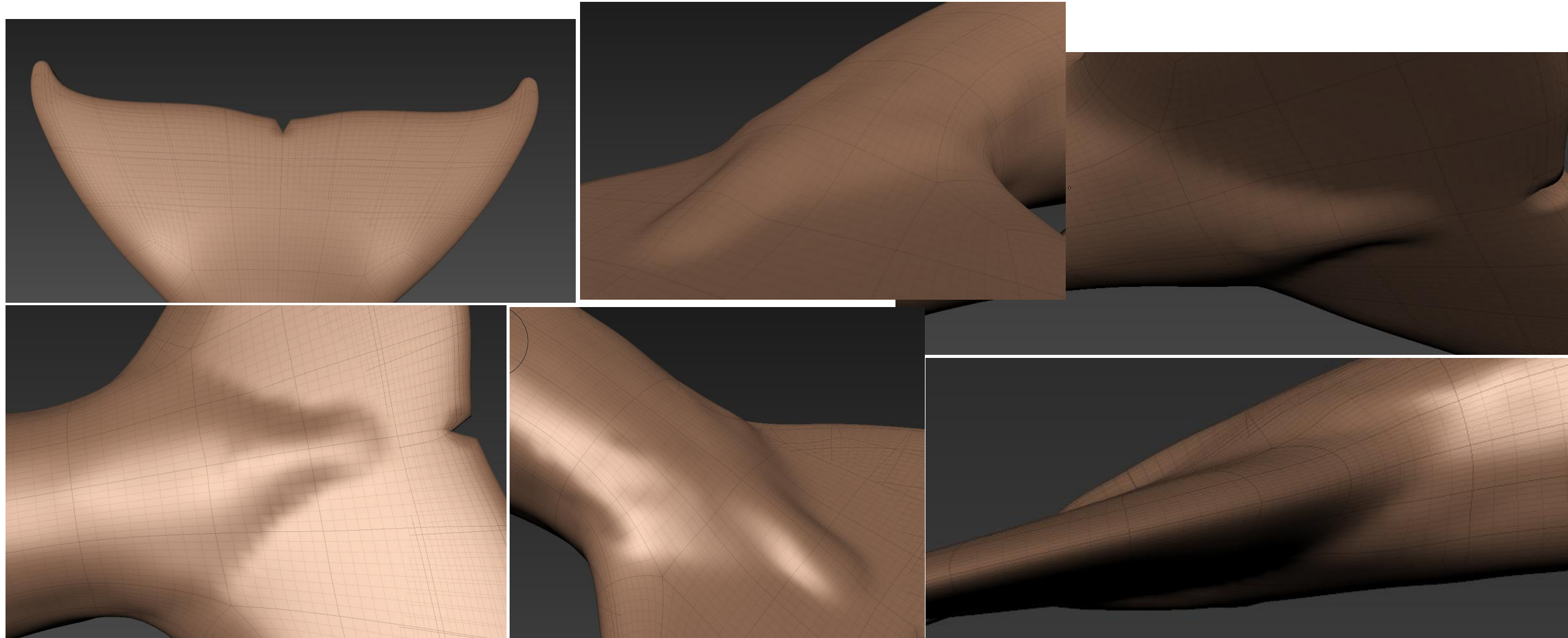
**MND**

Mathematik, Naturwissenschaften  
und Datenverarbeitung

# Begonnen mit Basic Auge, Mund und Streifen am Bauch

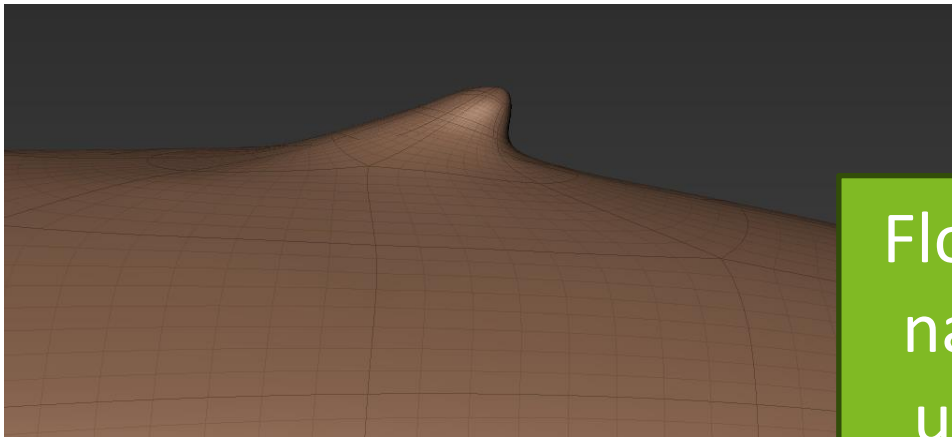


# Flosse

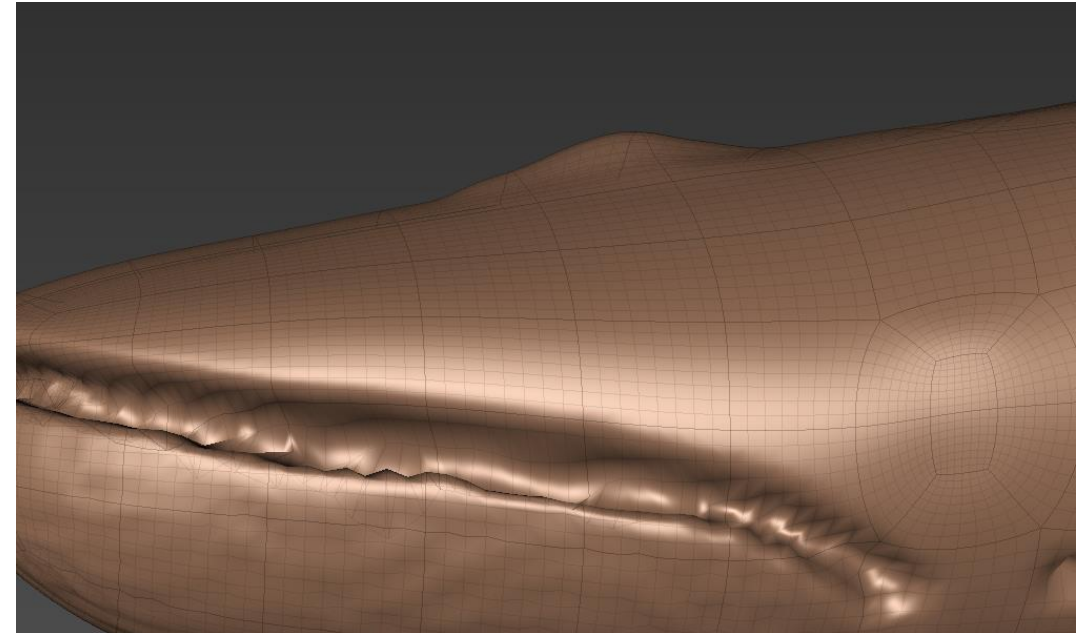
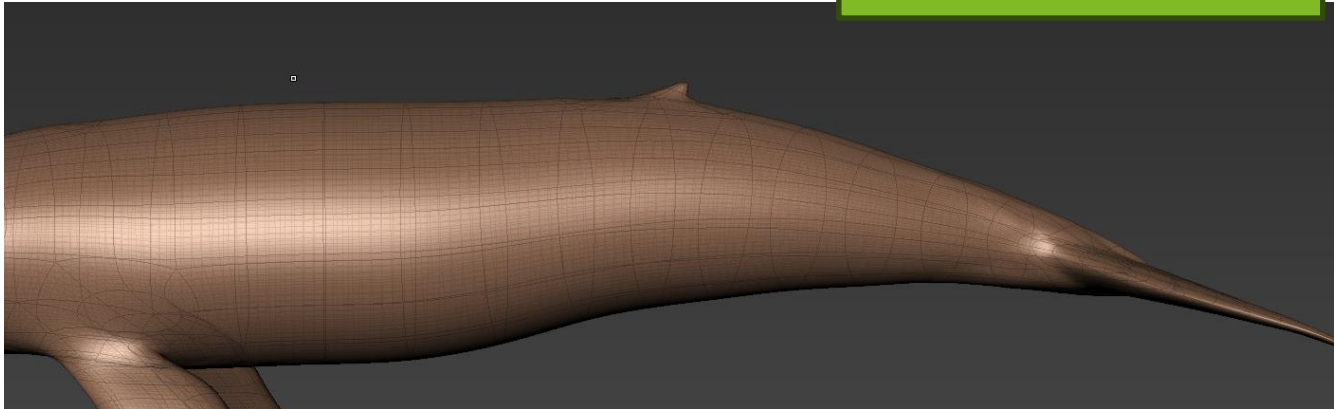




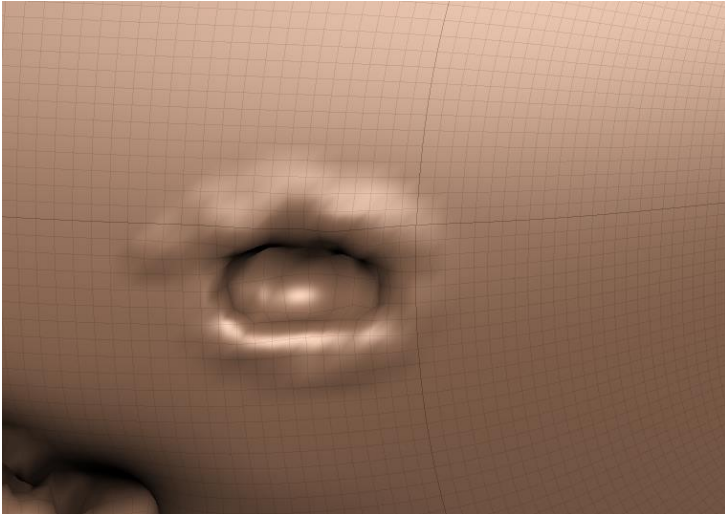
## Rückenflosse und Buckel vorne angepasst



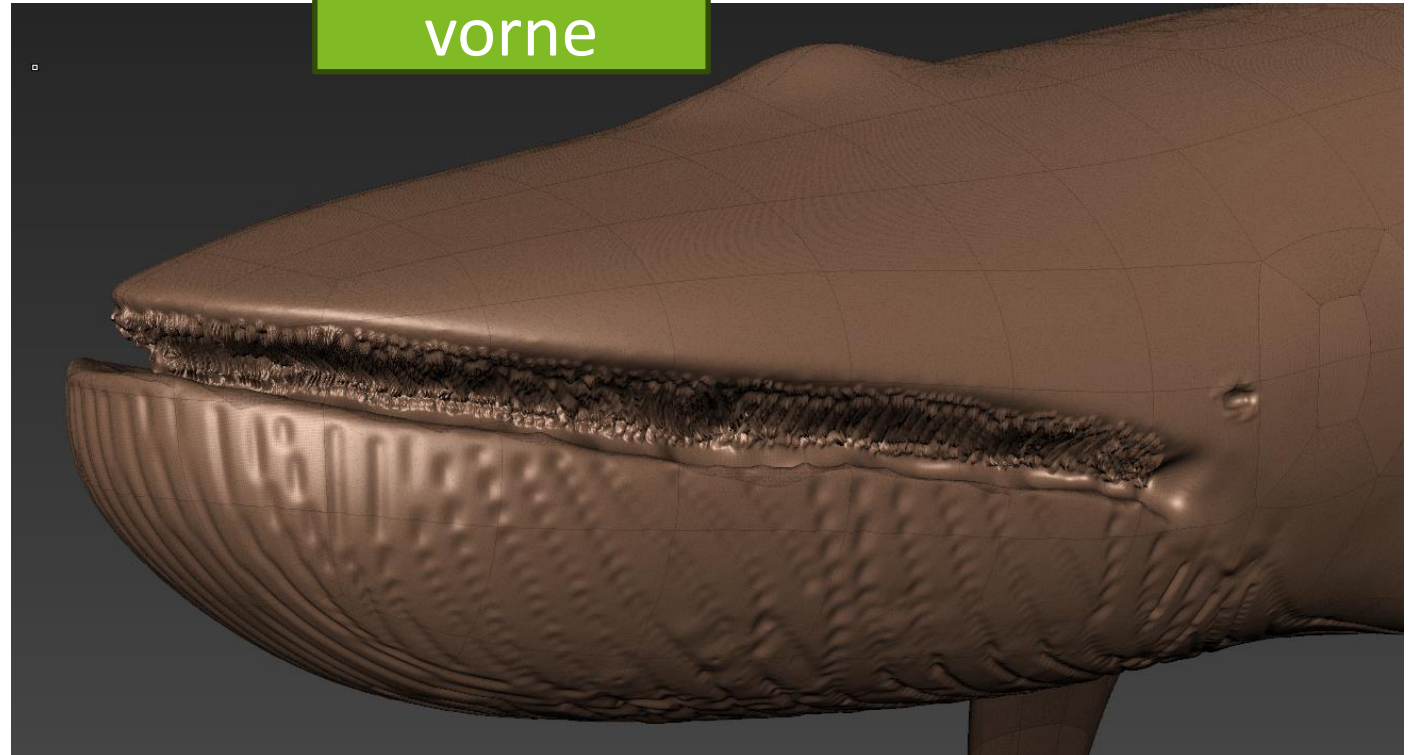
Flosse weiter  
nach hinten  
und spitzer



## Auge etwas angepasst



Aktueller  
Blick von  
vorne





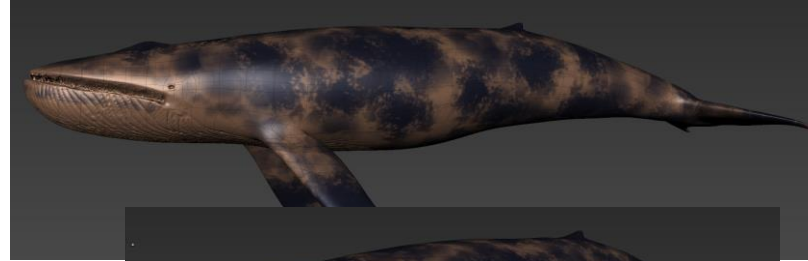
## Erster Test mit den Farben (Textur)



Grundfarbe  
dunkel-blau



Unterseite bei  
den Streifen  
weiß




Erstes  
Ergebnis



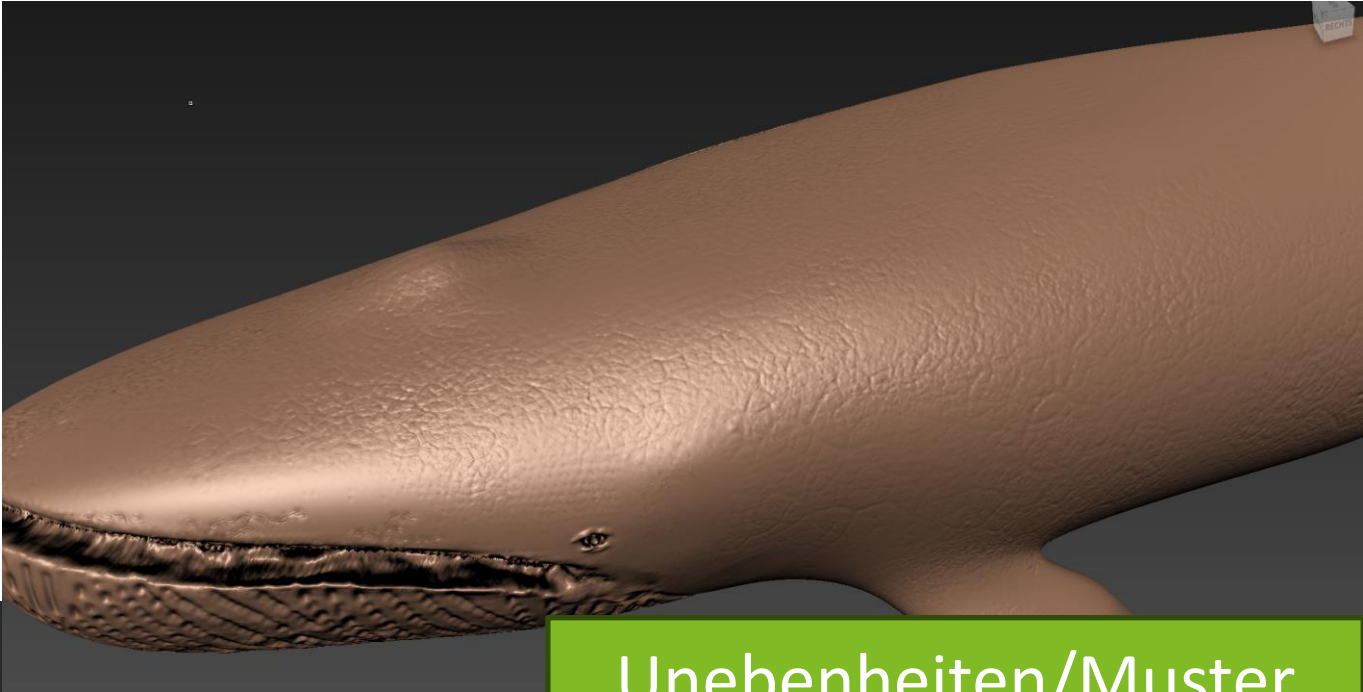
Unterseite  
nochmals  
heller  
gemacht



## Anschließend Verfeinerungen

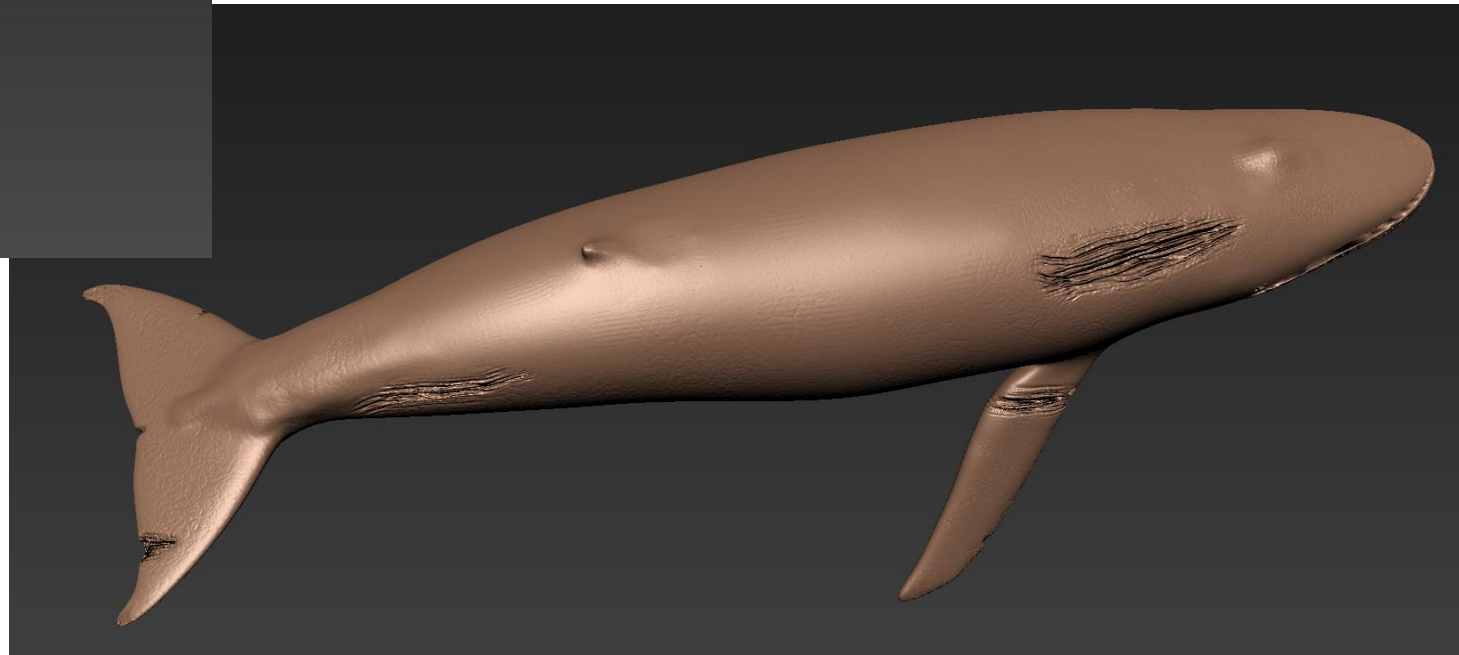
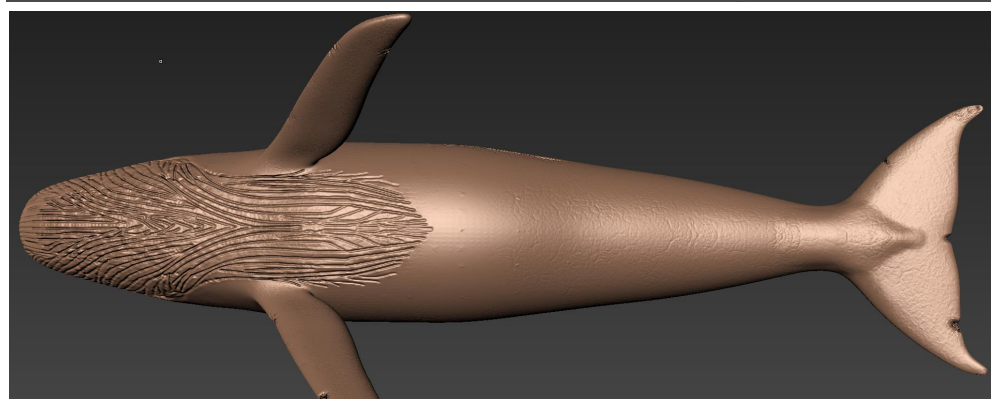
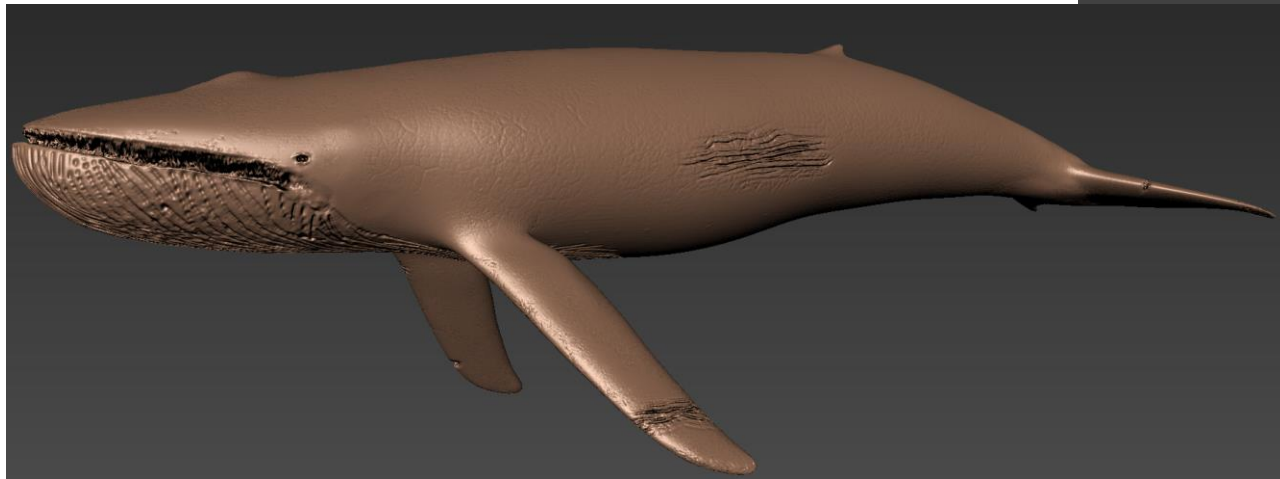
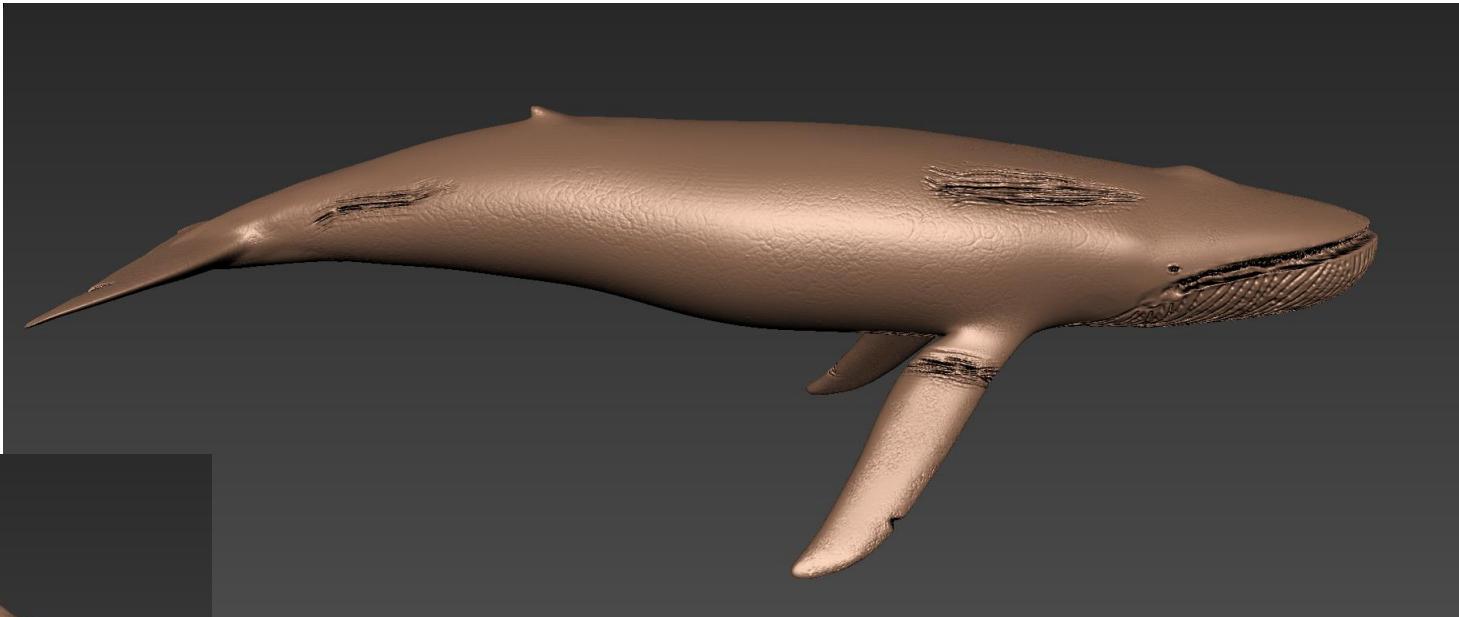


Augball  
hinzugefügt



Unebenheiten/Muster  
als Haut hinzugefügt

## Kratzer / Bisse an verschiedenen Stellen hinzugefügt

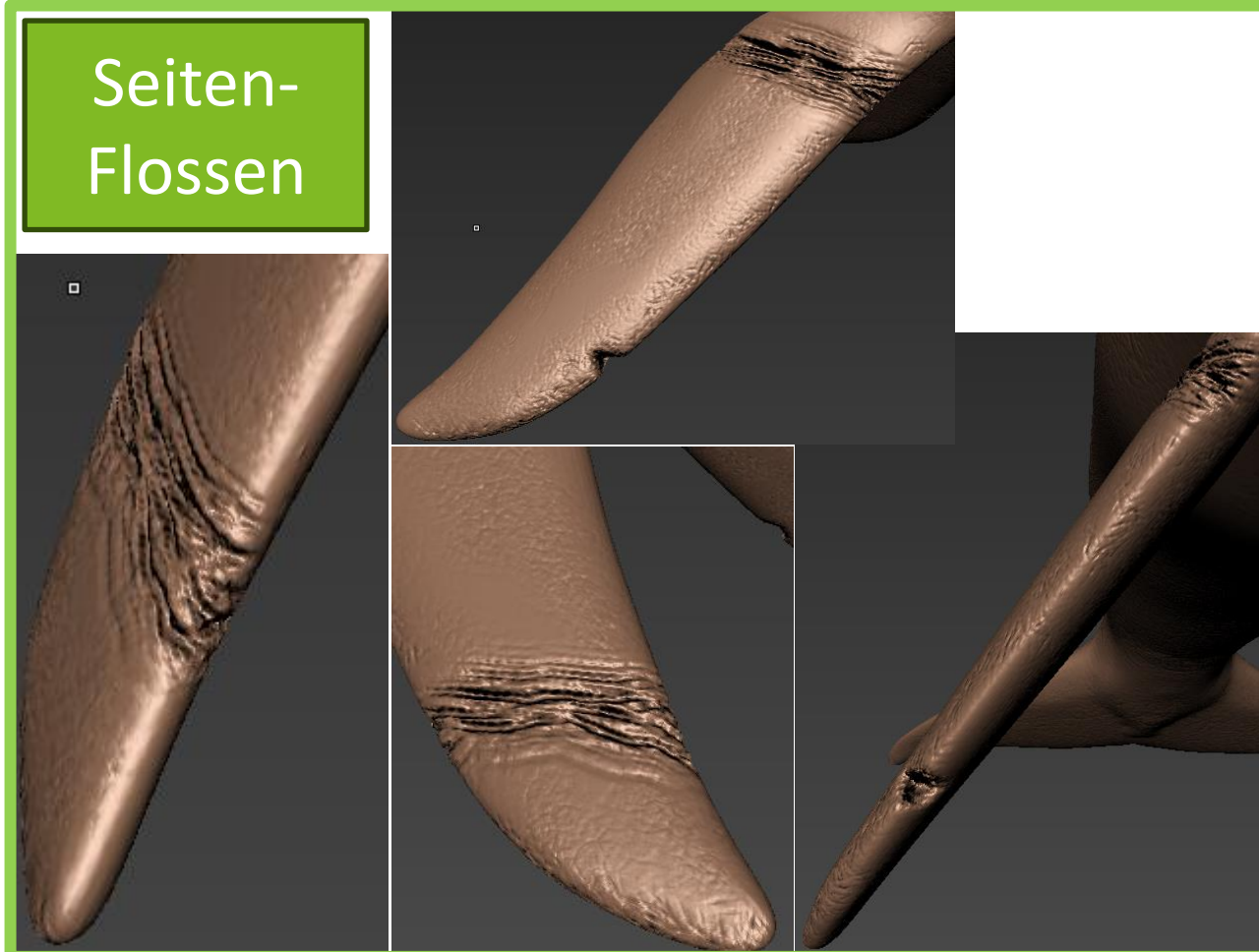




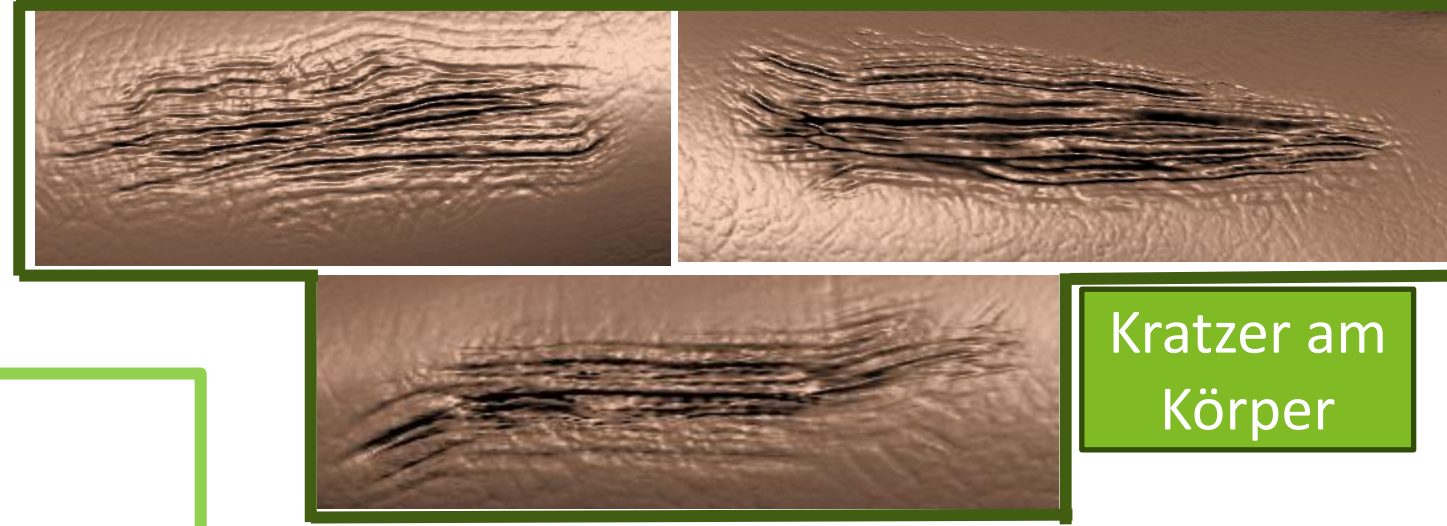


## Kratzer / Bisse Close Up

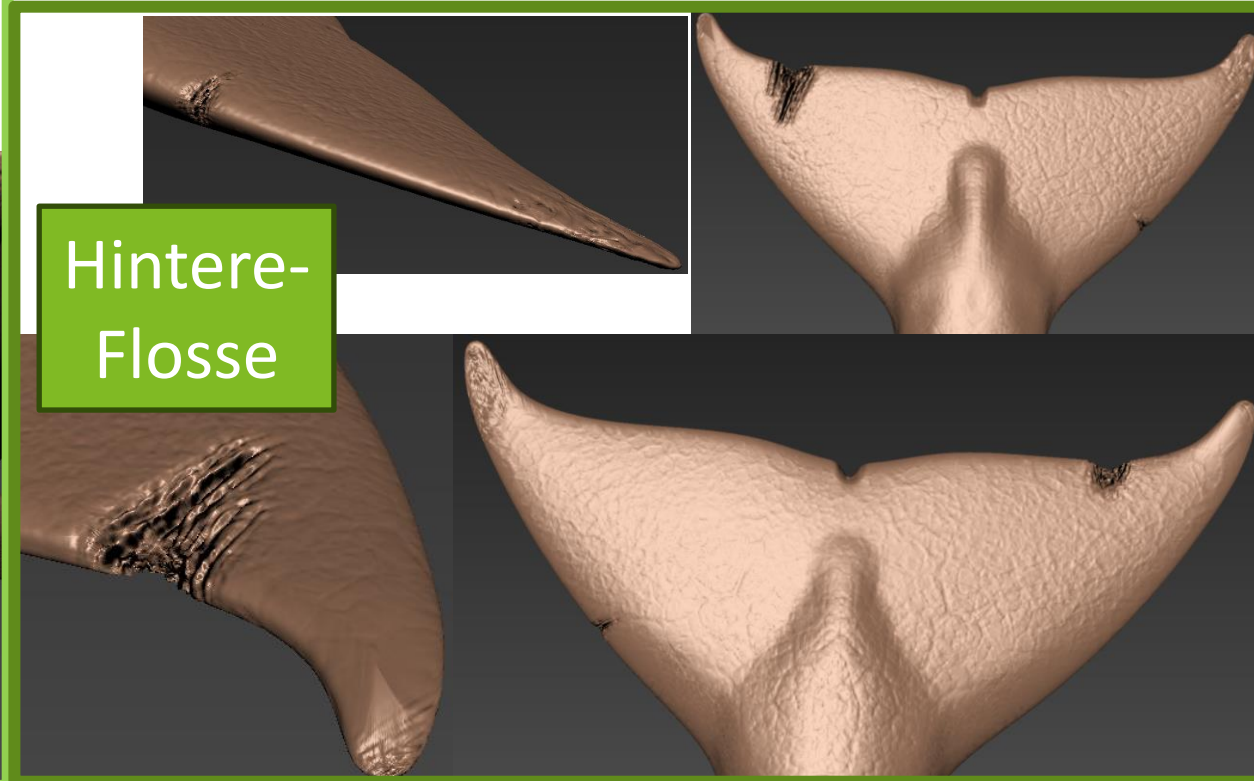
Seiten-  
Flossen



Kratzer am  
Körper

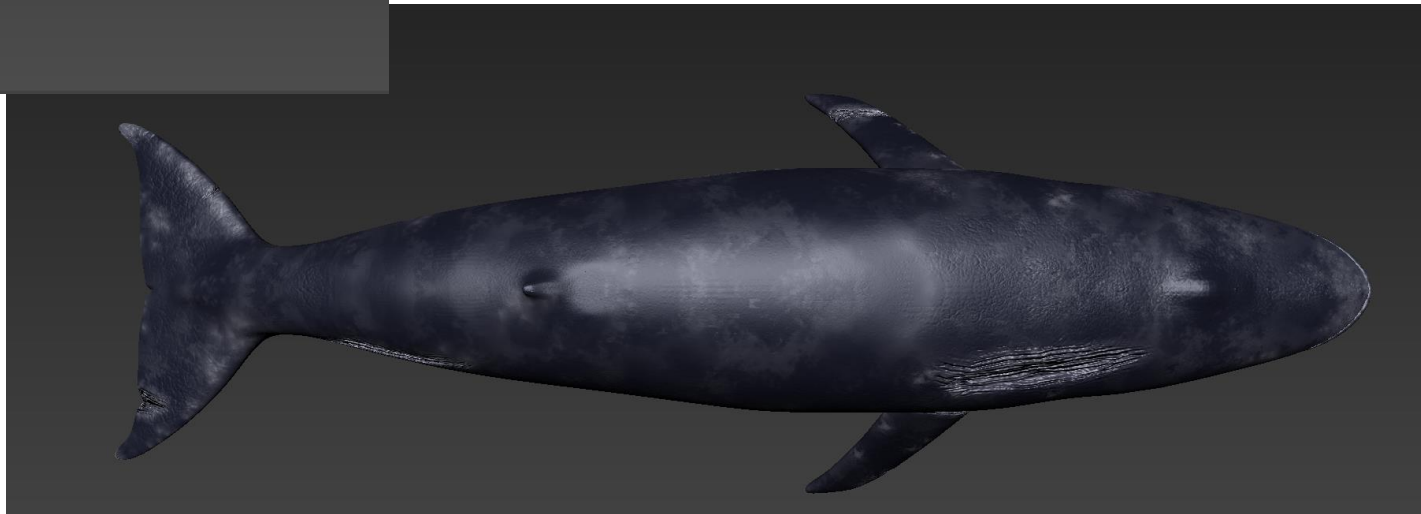
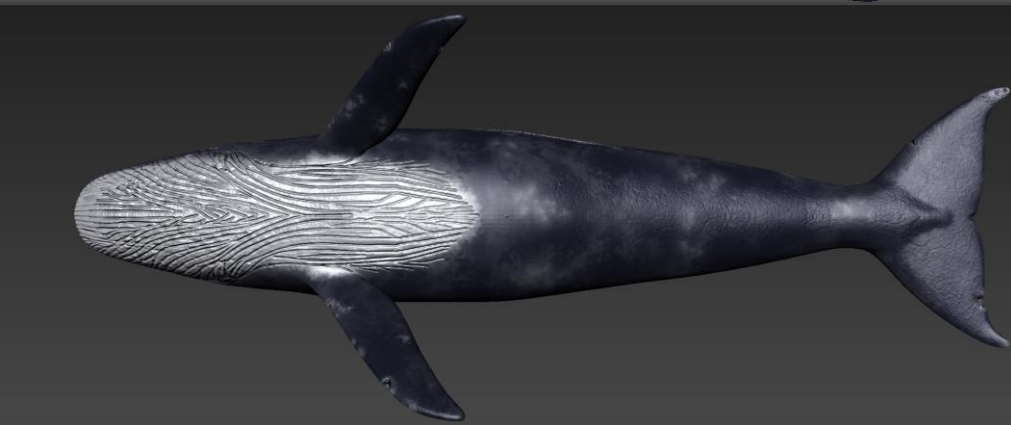


Hintere-  
Flosse





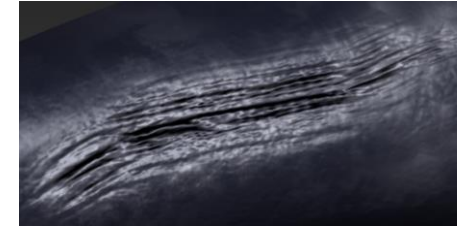
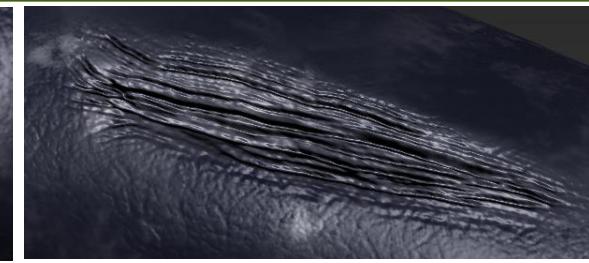
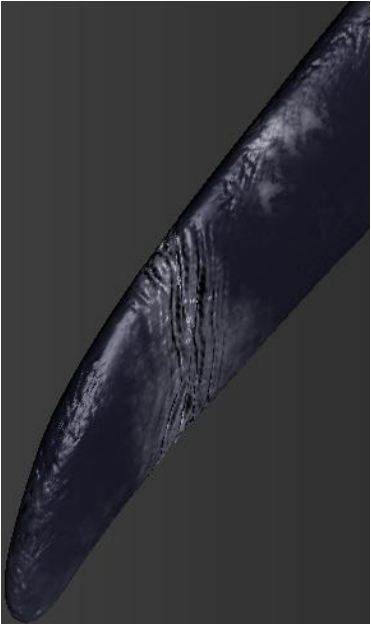
## Farben / Textur nochmals überarbeitet





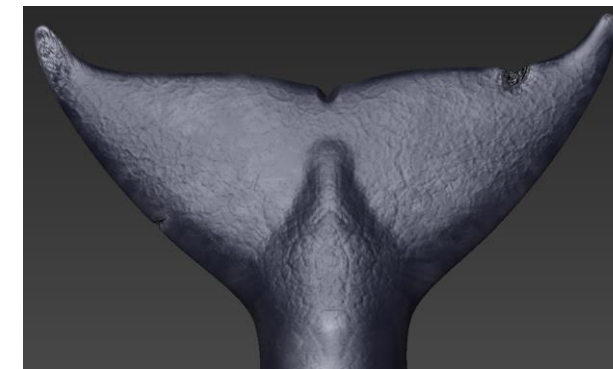
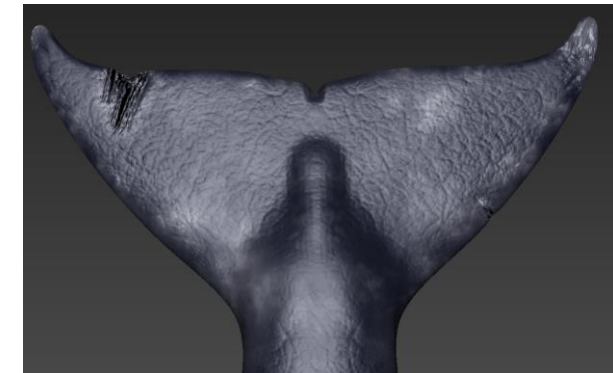
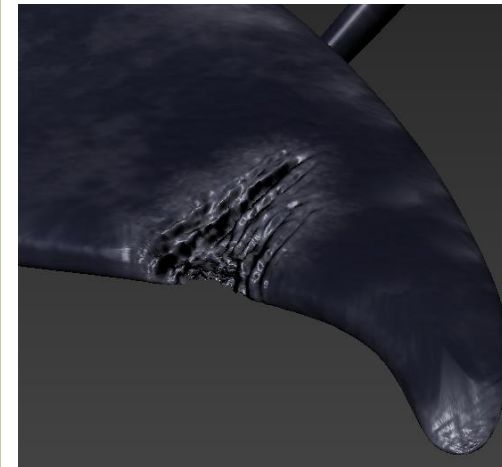
## Kratzer / Bisse Textur Close Up

Seiten-  
Flossen



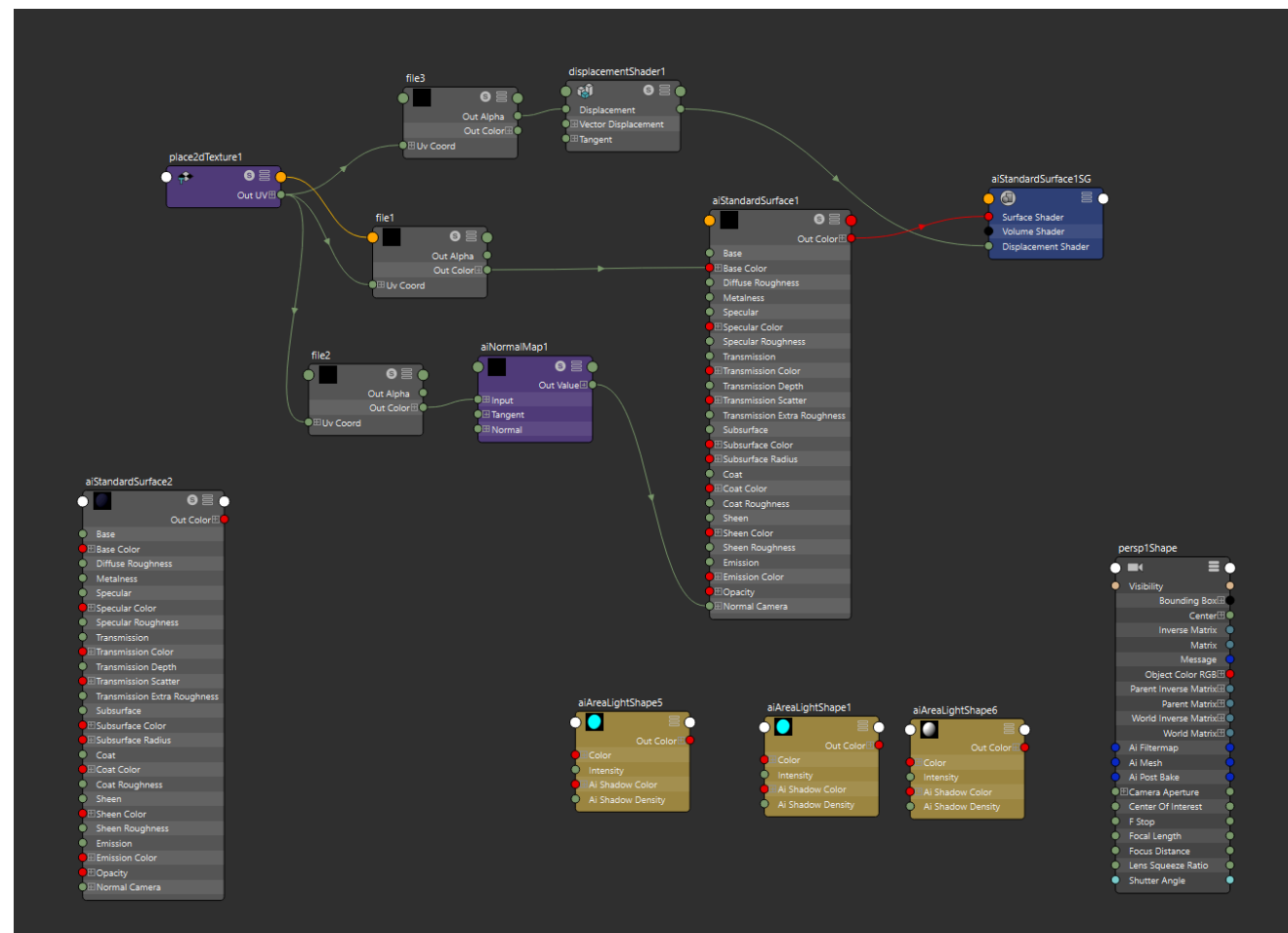
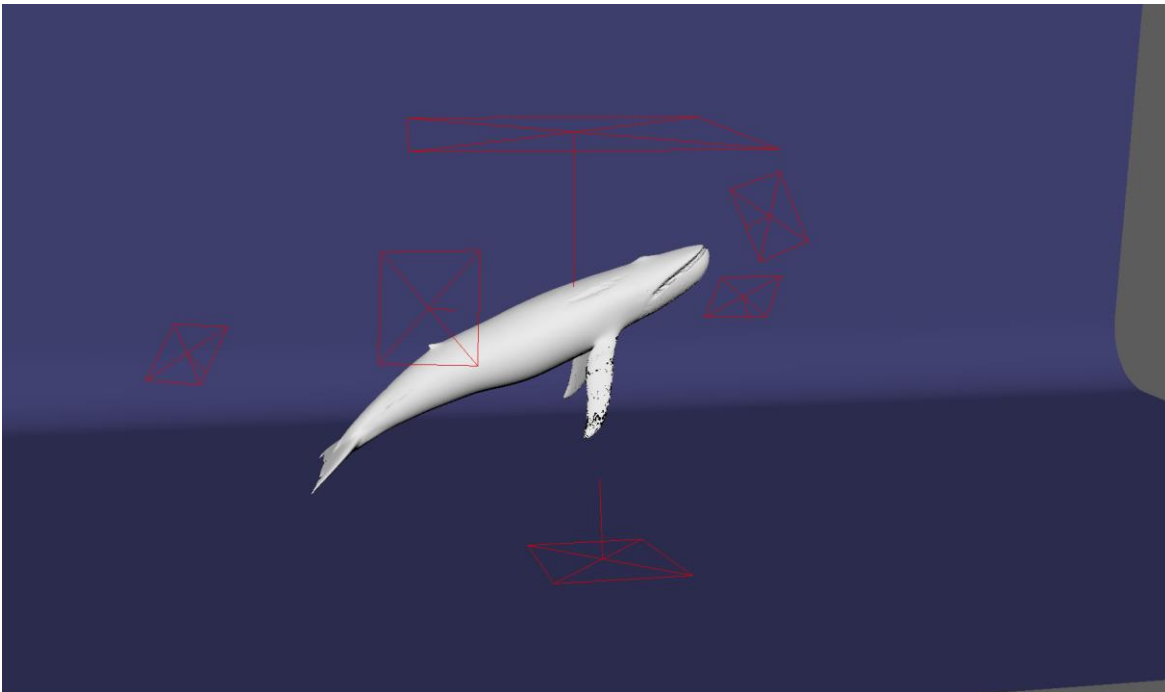
Kratzer am  
Körper

Hintere-  
Flosse



# Alles aus Mudbox exportiert und in Maya importiert

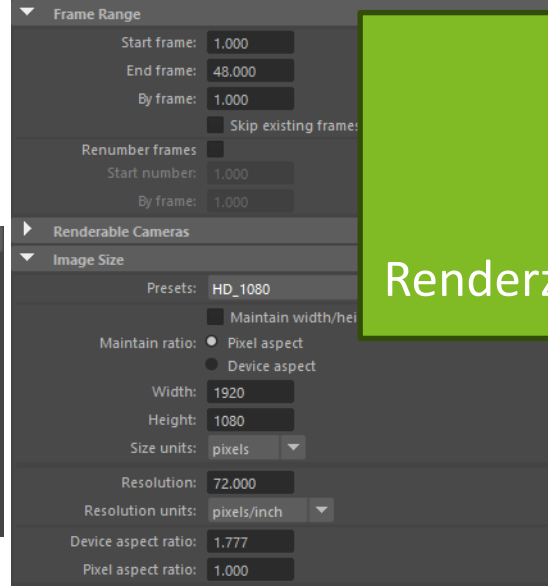
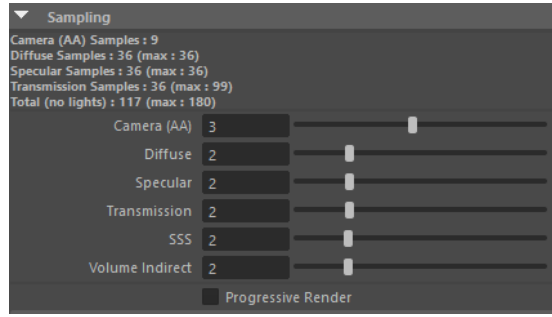
-> dort dann Szene für das Rendering aufgebaut



Name	Color	Intensity	Exposure	Samples
aiAreaLightShape1	C: <span style="background-color: cyan;"> </span>	I: 58.383	E: 0.649	S: 1
aiAreaLightShape2	C: <span style="background-color: white;"> </span>	I: 8.144	E: 0.000	S: 1
aiAreaLightShape3	C: <span style="background-color: white;"> </span>	I: 6.108	E: 0.000	S: 1
aiAreaLightShape4	C: <span style="background-color: white;"> </span>	I: 2.275	E: 0.000	S: 1
aiAreaLightShape5	C: <span style="background-color: cyan;"> </span>	I: 58.383	E: 0.649	S: 1
aiAreaLightShape6	C: <span style="background-color: white;"> </span>	I: 4.132	E: 0.000	S: 1



# Settings



Vorgabe:  
 Full\_HD  
 48 Frames  
 Renderzeit pro frame: unter 3 min

Weit unter 1  
 min pro  
 Frame  
 gebraucht

Frame 49 hat 360 Grad,  
 das wäre wieder dasselbe  
 Frame wie Frame 1  
 -> Dadurch kein stocken  
 im Turntable

Frame keine  
 Rotation (0)

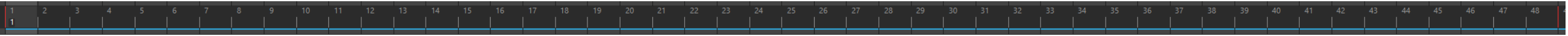
Animationsablauf  
 linear gestellt

Frame 48  
 hat 352.5  
 Grad  
 Rotation

whale_3	
Translate X	0
Translate Y	423.794
Translate Z	0
Rotate X	-25.806
Rotate Y	0
Rotate Z	0
Scale X	1
Scale Y	1
Scale Z	1
Visibility	on



Translate X	0
Translate Y	423.794
Translate Z	0
Rotate X	-25.806
Rotate Y	352.5
Rotate Z	0
Scale X	1
Scale Y	1
Scale Z	1
Visibility	on



## Beispiel: Frame 43

