



## Workshop Übersicht

Unser Workshop behandelt ein reales Szenario eines aktuellen Projekts. Während dieses 2-tägigen Workshops werden die wichtigsten Elemente für das fertige Ergebnis analysiert - der Ansatz, die Absicht, das Setup, die Theorie und die Praxis hinter dem fertigen Bild sowie Tipps und Tricks über die spezifischen Anforderungen an den Bildbearbeitungsprozess.

Als Software kommen Autodesk 3dsmax, VRAY und Adobe Photoshop zum Einsatz.

## VOL I FEBRUARY 27TH

### Chapter I - The It

Im ersten Kapitel des Workshops lernen Sie unser Studio, das aktuelle Setup, die Software die wir nutzen und die Gesamtdynamik unserer täglichen Arbeit kennen. Wir werden auch über einen von uns entwickelten Weg sprechen, das, was wir einen idealen Workflow nennen - und was passiert, wenn die Vorstellung auf die Wirklichkeit trifft. Der erste Teil des Workshops endet mit einer Diskussion über gute Bilder: Was macht eine Bild besonders? Wir werden die für uns wichtigsten Eigenschaften eines Bildes besprechen da sie einen großen Teil unseres kreativen Arbeitsprozesses sind.

### Chapter II - The Job

Nach einer Pause wollen wir über den "Job" sprechen. Wir diskutieren über den Kunden, die Art und Weise wie wir an das Projekt herangehen, wie die Kommunikation verläuft und wie wir die Arbeit bei einem Projekt organisieren. Im Anschluss daran folgt eine vollständige Beschreibung des Projekts: was war die Absicht des Architekten, was sind die Projektaufgaben und wie ist die Projekt-Timeline?

### Chapter III - The Model

Arbeitsbeginn! Zuerst beginnen wir mit dem Modellieren. Wir zeigen unser Software- und Plug-In-Setup und wie wir es für unseren Workflow anpassen, um den Prozess schneller zu machen. Mit welchem Ansatz beginnen wir mit dem Modellieren und wie entwickelt sich dieser weiter? Am Ende dieses Teils schließen wir das Modelling ab und bereiten es für das Rendering vor.

### Chapter IV - The Render

Nach dem Modelling ist es Zeit für das Rendering. Dieser Teil des Workshops ist ganz dem Thema VRAY gewidmet. Kamera-Einstellungen, Lichtsetzung, Materialien und Personen innerhalb der Szene. Der Tag endet mit dem finalen Render Setup und während die Maschinen die Arbeit tun können wir uns bei Bier und gutem Essen entspannen und unterhalten ;-)

# VOL II FEBRUARY 28TH

## Preface/ Einleitung

Der zweite Tag des Workshops ist dem Thema PHOTOSHOP gewidmet. Wir beginnen mit einem kurzen Überblick über unser Interface und unsere gebräuchlichsten Werkzeuge.

## Chapter V - Base render

Im Basis Rendering Teil werden wir uns mit verschiedenen Render-Elementen befassen und den Möglichkeiten diese zu kombinieren, um die Qualität unserer Basis Renderings zu erhöhen. Wir werden unser Basis Render Setup im Detail durchgehen und zeigen, wie die unterschiedlichen Render Vorgänge das Bild beeinflussen und die Grundsätze, die wir für die Nutzung der Blend Modi bei der Vorbereitung der Grundeinstellungen in Photoshop anwenden. Nachdem wir die die Elemente eingestellt haben, machen wir mit der Optimierung der Basis-Renderings mit Hilfe von Einstellungsebenen und Masken weiter. Wir zeigen Ihnen, wie uns unterschiedliche ID Passes helfen den Maskierungs-Prozess und die weitere Verbesserung des Bildes zu ermöglichen. Zum Schluss beschäftigen wir uns mit Alpha Masken und unterschiedlichen Methoden, Artefakte zu beseitigen, die bei der Maskierung in Photoshop entstehen können.

## Chapter VI - Compositing

Nach der Anfertigung der Basis Renderings beginnen wir mit dem Compositing. Dabei gehen wir auf die Grundsätze ein und zeigen, wie wir diese in Echtzeit anwenden. Wir werden das Bild, basierend auf der Erweiterung und der Nutzung der Denkprozesse hinter den Kompositionsprinzipien, analysieren. Danach besprechen wir den Einsatz von Stock Bildern und persönlichen Bild-Archiven mit den Pros- und Contras der beiden Methoden. Im Anschluss sprechen wir über den Einsatz von Texturen und die Art und Weise wie wir diese in unserer Arbeit einsetzen. Im letzten Teil dieses Themenblocks behandeln wir die Bearbeitung der Umgebung - Positionierung der Elemente mit dem Ziel eine kohärente Szene zu erhalten, unterschiedliche Methoden des Bildschnitts, der Maskierung und des Überblendens von Elementen einer Szene.

## Chapter VII - Mastering

Im letzten Teil des Workshops befassen wir uns mit der Erstellung von Licht und Schatten - inklusive wie die Behandlung und die Größe des Pinsels das Bild auf unterschiedliche Weise beeinflussen können. Weiters werden wir unterschiedliche Methoden bei der Anwendung von den Überblendungs-Modi an gemalten Ebenen in Photoshop analysieren. Nachdem wir eine schöne Lichtstimmung und Atmosphäre erzeugt haben gehen wir zum vorletzten Schritt der Bildbearbeitung über, wo wir sämtliche Kontrast und Farbabstimmungen festlegen. Als letzten Arbeitsprozess schauen wir uns das "Magic Bullet" Plug-In an und wie wir damit das Bild noch besser machen können.