

Sculpt, LightWave oder 3DStudio arbeitet, Daten im DXF-Format anliefern - mit Interchange wird die Konvertierung zur Sache weniger Minuten und die Daten können in jeweils der 3D-Applikation bearbeitet werden, in der das gewünscht wird.

VertiSketch: Steuersoftware für MicroScripte-3D

Mit VertiSketch können Animationsdesigner innerhalb kürzester Zeit komplexe organische 3D-Modelle von physikalischen Vorlagen erfassen und dabei eine gegenüber dem herkömmlichen Modelling immense Zeitersparnis von Stunden und Tagen erzielen. Als PlugIn-Modul für den LightWave-Modeler implementiert, unterstützt VertiSketch verschiedenste Arbeitsmodi. So definiert man durch die Angabe von nur drei Raumkoordinaten Kreise, mit nur vier Raumkoordinaten aber auch ganze Kugeln. Objekte, die aufgrund ihrer Größe nicht auf einmal digitalisiert werden können, erfaßt der Anwender nacheinander in Stücken, um diese dann von VertiSketch zusammenfügen zu lassen.

WaveFilter

Beschleunigung von LightWave 3Ds Anti-Aliasing-Berechnung um das bis zu 4fache:

Mit WaveFilter NET+ steht dem engagierten LightWave-Anwender eine umfangreiche Sammlung digitaler Filter zur Verfügung, die die Qualität der berechneten Bilder einer Animation schon während der Berechnung verbessern. Dadurch, daß WaveFilter einige interne Algorithmen des LightWave-Renderers durch eigene leistungsfähigere ersetzt, wirkt sich die Leistung dieses PlugIns in Form einer höheren Qualität automatisch auf alle berechneten Bilder aus.

WaveFilter bietet einen Weichzeichner, Schwarz/Weiß-Effekte, Farbkorrektur-, Gamma- und Helligkeits-Filter, Negativ-Darstellungen und vieles mehr. Die Stärke eines Filters beeinflusst der Anwender auf äußerst innovative und zeitsparende Weise: Deutlich benannte Nullobjekte in der Szene, erlauben die Wahl von Parametern einfach durch die Verschiebung der Nullobjekte im Raum. Dabei kann jeder Filter wahlweise die gesamte Szene, nur den Hintergrund, lediglich die Objekte oder auch nur die Schattenbereiche beeinflussen!

Besonders beeindruckend ist jedoch die Simulation der Tiefenunschärfe (Depth-Of-Field), die noch realistischere Ergebnisse als die ohnehin schon hochwertigen Algorithmen von LightWave selbst erzielt. Ein Nullobjekt, das der Anwender im Layout-Modul an eine beliebige Stelle schieben kann, erlaubt dabei die äußerst komfortable Angabe des Schärfepunktes. Den Hauptvorteil, den der LightWave-Anwender mit installiertem WaveFilter NET+ automatisch erlebt, ist jedoch die enorme Geschwindigkeitssteigerung: Bilder mit Anti-Aliasing oder Tiefenunschärfen werden dank WaveFilter mehr als doppelt so schnell berechnet, wie von LightWave alleine - und das bei voller Unterstützung aller Screamer-Netzwerk-Fähigkeiten!

ParticleStorm: Partikel-System als Plug-In für LightWave 3D

Particle Storm erlaubt LightWave-Anwendern den Einstieg in die faszinierende Welt der Partikelsysteme. Egal ob Feuerwerke, Schneeschauer, Vogelschwärme oder vieles andere mehr - mit diesem LightWave-PlugIn erstellen Sie derartige Animationen mit wenig Vorwissen innerhalb kürzester Zeit.

ShaderMan: 3D-Texturen für LightWave 3D:

Die Plugin-Module aus dem Shaderman-Paket erweitern LightWave um 20 algorithmische Texturen für die Oberflächengestaltung von

Objekten. Besonders geeignet für die Erzielung eines besonders hohen Photorealismus für das Aussehen berechneter Objekte in LightWave-Szenen, vermag der ShaderMan-Anwender durch diese Texturen auch viel Zeit zu sparen. Die ShaderMan-Algorithmen ersetzen für einige Objekte das Beleuchtungs-Modell von LightWave und erlauben so, mit einem Minimum an Aufwand realistische Holz-, Metall-, Plastik- und Marmor-Oberflächen oder sogar Holzvertäfelungen zu simulieren. Selbst glühende Objekte sind mit diesem Paket in wenigen Minuten äußerst realistisch dargestellt.

Pyromania:

Professionelle Feuer- und Explosionssequenzen für Animation und Editing

Preissenkungen bis 80%

Ab sofort sind neben der Normalversion des Programms, die eine Preissenkung auf DM 2433.- netto erfahren hat, auch preiswerte Schüler- bzw. Studentenversionen erhältlich. Bei identischem Funktionsumfang bietet die Schüler/Studentenversion (DM 1303.- netto) bei entsprechendem Nachweis des Käufers einen Preisvorteil von über 45%.

Auch vergünstigte Mehrfachlizenzen für 5, 10, 15 und 20 User sind über die dcp GmbH sowohl für Intel-PCs als auch für Alpha-Workstations zu beziehen. Für eine 20er-Lizenz zum Preis von ca. DM 8700.- netto ergibt sich ein Preisvorteil von über 80%.

Zusatzangebote:

- Ab sofort sind auch Competitive Upgrades von den Softwares 3Dstudio, Real 3D, Imagine 4.0, Truespace, Crystal Topaz, Strata Studio Pro, Electric Image, Softimage oder Alias/Wavefront zu LightWave 5.0 verfügbar. Diese kosten DM 1738.- netto und werden gegen Vorlage der ersten Handbuchseite der Ursprungssoftware abgegeben.
- Ab sofort ist eine Version von LightWave 3D 5.0 für den PowerMacintosh erhältlich. Alle obigen Konditionen gelten auch für die neue PowerMacintosh-Version.
- Das Buch „The Best of LightWave Pro“ bietet für DM 85.- netto auf 260 Seiten und einer CD-ROM eine Fülle von Tips und Tricks zu LightWave 3D.
- Ideal zur OpenGL-Darstellung von LightWave sind die schnellsten Oxygen 3D-Beschleuniger bei dcp GmbH erhältlich.

Fazit

LightWave 3D 5.0 ist aufgrund einiger außergewöhnlicher Features und durchwegs fotorealistischen Qualitäten ein sehr leistungsfähiges Programmpaket und seinen Preis wert. Für Einsteiger und Anwender mit professionellen Ansprüchen gleichermaßen zu empfehlen.

Informationen und Bezugsquelle

dcp, design+commercial partner GmbH
Alfredstraße 1, D-22087 Hamburg

Tel.	+49-40-254085-0
Fax	+49-40-254085-99
E-Mail	info@dcp.de
WWW	http://www.dcp.de

Planung bedeutet, den Zufall durch den Irrtum zu ersetzen. (Managerweisheit)
Geld ist besser als Armut - wenn auch nur aus finanziellen Gründen. (Woody Allen)
Bei uns wird Hand in Hand gearbeitet: Was die eine nicht schafft, läßt die andere liegen.
Was keiner kann, das kann ich auch!

Es gibt Zeiten, wo einem alles gelingt. Aber das braucht niemanden zu beunruhigen. Sie gehen sehr schnell vorüber...

Für das große Chaos haben wir Computer. Die übrigen Fehler machen wir von Hand.