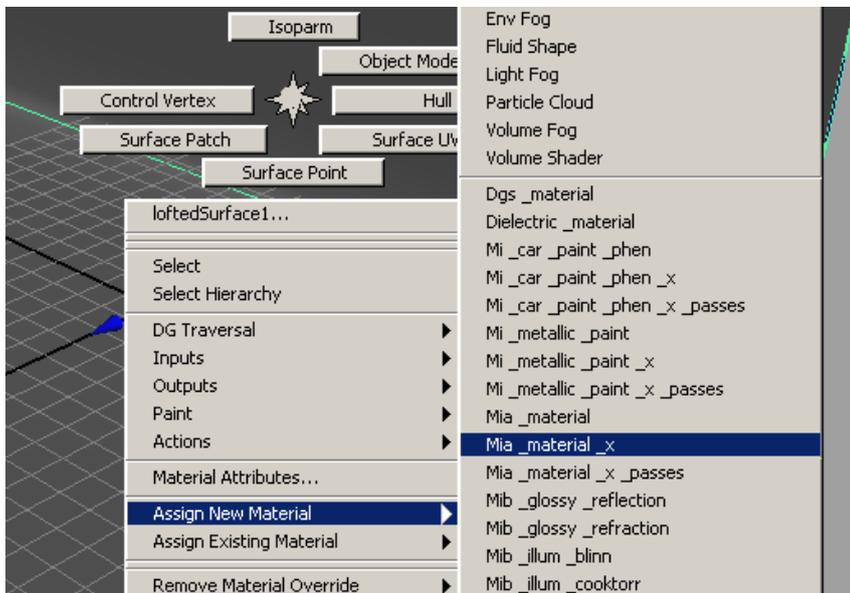
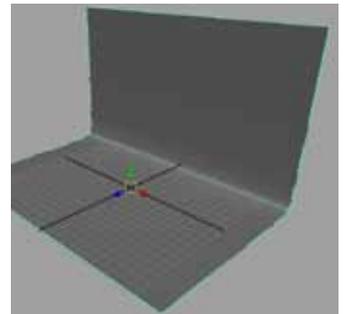
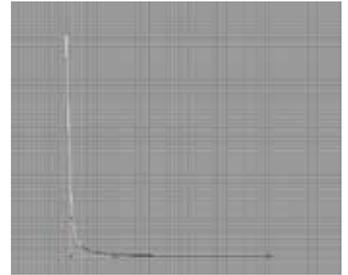


Studio Beleuchtung

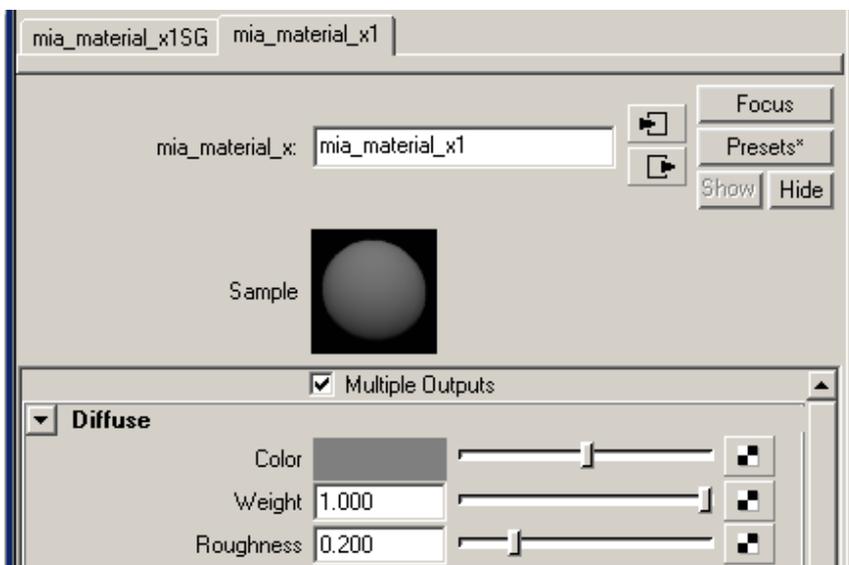
Backdrop

1. SideView, **Create > CV-Curves** mit x-gedrückt
2. Duplizieren (**Strg-D**) und Transform (*TranslateX = 12*)
3. **Surfaces>Loft**
4. Wechsel des Maya-Modus auf Rendering (**F6** oder über das dropdown menü) **Lighting/Shading > Assign new Material> mia_material_x**

Anmerkung: Man kommt in dieses Menü indem man über dem Objekt länger die Rechte Maustaste gedrückt haelt. So spart man sich den unnötigen Wechsel von den Modi.



5. Im Attribute Editor auf **mia_material_x1** wechseln - hier sollte man das Material umbenennen auf **backdrop_material**.



- Unter Presets das Material **MatteFinish** > **Replace** auswählen

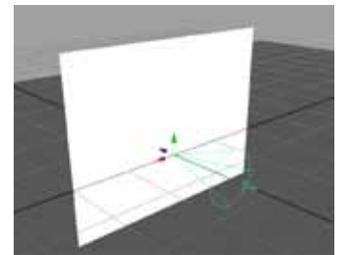
Anmerkung: Das Material `mia_material_x` is generell ein metalisches Material. In diesem Fall mit dem Preset **MatteFinish**, ist es ein Diffuses nicht reflektierendes Material - Ideal herzunehmen als Studio Hintergrund.

- Man kann nun über die Diffuse Einstellungen die Farbe verändern über die Color Eigenschaft z.B. in Weiss.

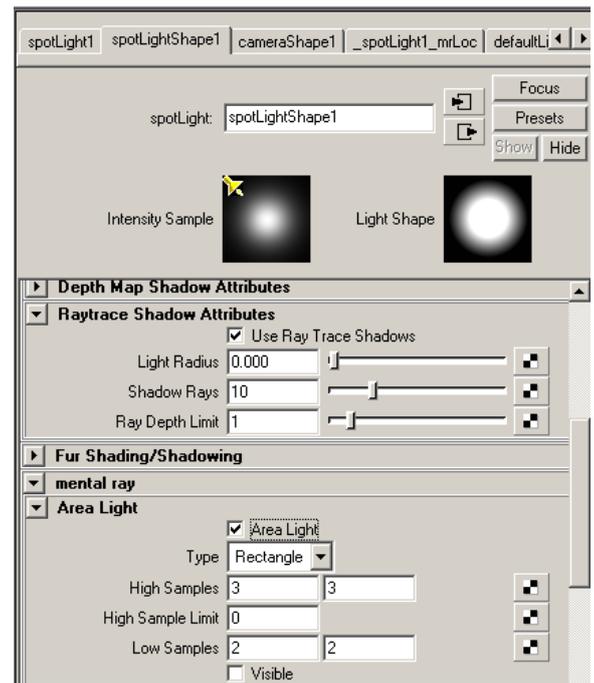
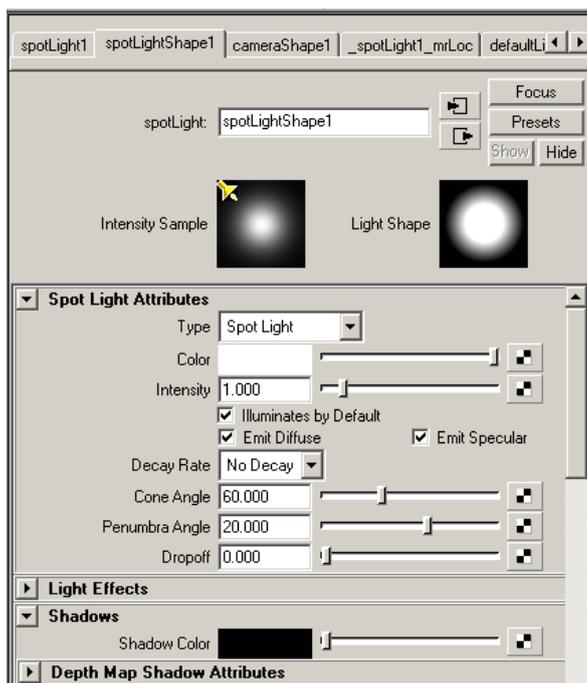
Softbox

- Create>Nurb Primitives> Plane** (*Width = 4, RotateX = 90*)
- Rechtsklick gedrückt halten > **Assign new Material** > **Surface Shader**
- Den Surface Shader **ColorOut** auf Weiss setzen.

Anmerkung: Der Surface Shader ist ein Materialshader, der nur eine Farbe als Eigenschaft hat. Im Grunde ist dieses Material immer einfach nur die Outputfarbe und hat keinerlei andere Eigenschaften. Dies ist optimal fuer die Softbox da sie eigentlich nur eine Lichtquelle ist ohne jegliche Eigenschaften.



- Create>Lights>Spotlight** - Spot Light Attributes **Cone Angle = 60** (Streuwinkel der Lampe), **Penumbra = 20**(Abfall der Lichtintensitaet - höhere Werte ergeben eine weichere Kante); **Shadow**, **Raytrace Shadows** häckchen bei **use Raytrace Shadows** und **Shadow Rays = 10**; **mental ray** - **use Area Light** (ändert das Kreisförmige Licht in ein Rechteckiges Licht)



Anmerkung: Man hätte auch direkt eine AreaLight erzeugen können, dies jedoch ermöglicht keinerlei Einfluss auf die Pre-nubra Eigenschaft.

12. Erst die Plane auswählen und dann das Licht und dann **Edit>Parent** (p) (Dies bewirkt das sich die Plane automatisch mitbewegt mit der Lampe)

13. Die Lampe kann man nun positionieren wo man will. Am einfachsten hat man es wenn man die Ansicht im aktiven Panel auf **Panel>Look Through Selected** stellt. Bewegt man im Modus "Look through Selected" die Kamera so bewegt sich tatsächlich das Objekt was man zuvor ausgewählt hat.

Anmerkung: Drückt man die Taste 7 (Use All Lights) schaltet man alle Lichter ein und man sieht grob wie was beleuchtet wird.

14. Nachdem man die erste Kamera positioniert hat, kann man zurück wechseln in die normale perspektiven Ansicht indem man über das Menü, **Panel > Perspektive > persp**, oder über die Hot-box (Leertaste länger gedrückt halten), in der Mitte mit der linken Maustaste nach oben zieht, benutzt.

15. Nun kann man die Softbox duplizieren (Strg-D) und wieder positionieren.

