
meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/08/27 18:35

Aufgrund des Threads

neusten Shader von mental ray 3.6

habe ich meine ersten Schritte gewagt.

Im Anhang findet ihr nen Movie

http://max-3d.net/components/com_fireboard/uploaded/files/wasser_shader_test.zip

Für die erstem 4 Stunden mit Mental Ray schaut das schon ganz gut aus, jetzt werde ich mich weiter einarbeiten

Grüße

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/08/28 08:01

sieht sehr gut aus..ich glaube ich muss mir auch mal weiter mr anschauen:)

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/08/28 08:24

Jetzt habe ich nur ein Problem.

Ich versuche das Wasser ein bisschen Trübe zu machen so das man die Lichstrahlen der Caustics im Wasser sieht. Wer ein Tipp welchen VolumShader ich brauch?

Ich bin mittlerweile von Mental ray überzeugt, kompliziert aber man kann damit richtig krasse Sachen machen.

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/08/28 09:21

Hi Sven,

ich bevorzuge den Parti Volumen Shader, dazu eine Lichtquelle (RayTrace Schatten) mit einem gefakten Caustics (Rauschmap)in Projektor Map. Es geht aber auch auf dem tradionelle Weg mit einem Volumenlicht und er selben Lichtquelle.

habe gerade auf dem GMRF in der Galerie genau dieses Problem im Bild dargestellt.

mfg
hot chip

Beitrag geändert von: hot chip, am: 2007/08/28 09:23

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von Secret_Service2 - 2007/08/28 10:37

Das Interessiert mich jetzt aber auch. Werd glei ma Max anwerfen und ausprobieren.

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/08/28 17:08

Danke für die Mail. welches Bild ist es?

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/08/28 17:21

hi sven,

ich meine den Sea Orbitter.

ich habe mal paar Links zu dem Thema zusammen getragen:

so funktioniert Parti Volumen: <http://forum.german-mentalray-wiki.info/viewtopic.php?t=39&highlight=parti+volumen>

kurz Tutorials + Max9 Demoszene: <http://forum.german-mentalray-wiki.info/viewtopic.php?t=296&highlight=parti+volumen>

Eis erstellen: <http://forum.german-mentalray-wiki.info/viewtopic.php?t=41&highlight=parti+volumen>

Jeff Patton Mental Ray Blog: <http://jeffpatton.cgsociety.org/blog/>

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/08/28 17:56

Danke Danke, das ist der 2 tag wo ich mit mit MR beschäftige, und ich muss sagen es beeindruckt mich immer mehr was das Dingen kann. schade das euer Workshop so teuer ist :) -> kann ich mir gerade net leisten.

Ich werde mich jetzt durch das MR durchbeissen

Beitrag geändert von: svensonntag, am: 2007/08/28 18:29

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/08/28 21:15

hi sven,

ich will nichts versprechen. aber es könnte einen starken Rabatt geben für kurz Entschlosse, falls ab September der Kurs nicht überall belegt ist. ;) Allerdings dann ohne Zertifikat von mental images, weil man nicht alle Kurse belegt hat.

mfg
hot chip

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/08/29 09:34

das würde ich mir auch noch überlegen dann, weil momentan ist der mir auch zu teuer, aber ich werde um mir nicht drum herumkommen, da ich jetzt für die uni nen kleinen film erstellen soll und da brauch ich glaub ich mr

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/09/03 12:12

Noch eine Fragen zu den Volumen-Shader. Muss das Volumen geschlossen sein?
Kann das Volumen unten offen sein aber von einer anderen Objekt geschlossen werden, oder gibt es das Performanceprobleme?

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/09/03 20:26

Hi Sven,

das Volumen sollte geschlossen sein, kannst aber mit einem anderen Objekt es abschlieesen, das sollte funktionieren ohne performance Verluste, jedoch muss bei den Rendereinstellung Auto-Volumen on sein.

mfg
hot chip

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/09/20 14:07

So Jungs mein erstes offizielles Bild in Mental Ray

Noch verstehe ich nicht wirklich was ich tue, viel "Try and Error". Aber jede Nacht wo ich drüber schlafe wird es besser.

<http://www.threedees.net/temp/grotte.jpg>

Hier Klicken für volle Auflösung

Danke an Hot Chip für die Tips (muss auch mal gesagt werden.)

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von Star_scream - 2007/09/20 15:10

Irgendwie gefällt mir das, sieht aus (in kleiner Auflösung) als wäre es gemalt, dachte zuerst du hättest einen Toonshader oder sowas draufgeknallt. Was auch cool wäre wenn da Volume lichter vom Hintergrund leicht scheinen würden.

Beitrag geändert von: Star_scream, am: 2007/09/20 15:11

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/09/20 15:38

hi Sven,

na das wird doch, sieht sehr geheimnisvoll aus. Der vordere Bereich ist aber für mich noch zu dunkel- Bloss jetzt nicht nachlassen, bald platz auch bei dir der Knoten. ;)

mfg
hot chip

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von Star_scream - 2007/09/21 23:19

Das freut mich, dass hier Mental Ray Pros sind, möchte da auch was zu lernen vor allem die SSS Sachen, ist echt fummelig diese subsurface Sache. Warum hast du Sven von Vray nach Mental gewechselt? Vor- Nachteile?

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/09/22 12:55

Also Vray ist viel einfacher. Die Vray Power Shader sind einfacher zu bedienen ist gibt ein bessere Hilfe. Aber bei Vray bin ich an die Grenzen gestoßen. Teilweise wollte ich etwas haben was mit Vray nicht geht. Auf Mental Ray bin ich wegen dem Wasser gekommen. Bei Vray gibt es keine echten Volumen-Shader. Ist die Kamera im Wasser funktionier Transluents und Fog nicht mehr. Des weiteren sind die SSS Effekte bei Mental Ray viel schneller berechnet. Die Pflanzen sind alle SSS. Renderzeit für das Bild auf 12 Cores 15 Minuten mit GI ohne Final Gather. Das ist echt der Hammer. Vray hätte das ne Stunde für gebraucht.

Aber der Hauptgrund ist das man bei Mental Ray ein Material hat und sich die Shader selber zusammenbasteln muss. Das macht es unheimlich kompliziert und langwierig, aber auch flexibel und man kann ohne Ende die Shader optimieren. (Siehe Renderzeit des Bildes)
Das geht bei Vray nicht es gibt dem Vray-Powershader man kann bisschen an der GI drehen dann ist es vorbei. Auch haben Vray-Bilder immer ein bestimmten Stil. bei Vray bin ich nicht nahe genug an den Realismus herangekommen. Bei Mental Ray bin ich jetzt noch ein stück herangekommen. Une wehe euch wenn ich Mental Ray beherrsche :)

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/09/22 19:03

hi

ich sehe das genau wie Sven, obwohl ich auch sagen muss, das durch die physical camera man nun doch Bilder mit Vray hinkommt die nicht alle gleich aussehen. :) Das hat nun mental ray in der 3dsmax 2008 auch drin. Genauso umgekehrt kann man schon seit langen mit einem Ray Type Shader Reflexionen, FG, Schatten usw. seperat einstellen für ein Material. Da hat Vray wieder nach gezogen mit ihren neuen Materialien. Doch ganz kann Vray den Weg der einzel Bausteine (Shader) Verfahren nicht gehen, durch ihren Kernel, obwohl sie das über eigene Map's oder Materialien versuchen werden. Ich denke wenn man z.B. als Freischaffender wie ich sich auf dem Markt behaupten will, muss man heut zu tage beide Renderer können, da der Kunde in der Regel vorgibt mit welcher Software man arbeitet, z.B. ist mein nächster Auftrag eine Architektur Viz mit XSI.

mfg
hot chip

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/09/23 10:23

ok butter bei de fische...ich nutze ja auch vray hauptsächlich aber stosse auch gerade an die grenzen in richtung bearbeitung von 2d mit matte und so..gibs die möglichkeiten jetzt schon bei mr oder ist das wie bei vray, das erst in der nächsten version..weil ich glaube, wenn das vorhanden ist,werde ich wirklich mal auf mr umsteigen...nutzt ja nichts...und

sind wir ehrlich..vray und sss is immer noch nicht miteinander vereinbar, so das mr da auch wieder einen vorteil hat

Beitrag geändert von: mtea, am: 2007/09/23 10:24

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/09/23 10:45

hi mtea,

Man kann jetzt schon vieles machen mit MR und Matte-Painting, was meinst du genau mit 2D Matte. Ich habe schon Max2008 testen dürfen und dort sind extra Shader für Compositing mit bei. Der neuen matte Shadow Shader ist der Hammer. Er kann: AO,Reflexion, Refraktion, FG, GI usw.. Dazu gibt es schon etwas auf dem GMRF...
<http://forum.german-mentalray-wiki.info/viewtopic.php?t=878>

PS: hier sind wir dran unsere eigenen Passes zu erstellen, expliziter geht es nicht. Wir können sogar die Passes bestimmen für jedes einzelne Material und somit auch für jedes Objekt. <http://forum.german-mentalray-wiki.info/viewtopic.php?t=936>

mfg
hot chip

Beitrag geändert von: hot chip, am: 2007/09/23 10:51

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/09/24 08:14

ok sieht zwar auf den ersten blick ein wenig kompliziert aus aber ich glaube das hat jetzt den ausschlag gegeben das ich mich mit mr hinsetzen werde...da mein prof das eh nicht rafft die neue vray 1.5 final zu besorgen, und ich damit keine möglichkeiten habe mit vray 2d und 3d zu kombinieren(ausser über lange umständlichkeiten) werde ich wohl auf mr setzen..na das kann ja was werden:)

wielange brauch man so um mit mr umgehen zu können?:)

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/09/24 22:04

wenn du dir XSI Foundation besorgt (das war mein Einstieg in mr) bekommt man sofort mit wie das mit den Shadern läuft. Letztendlich dürfte das für die neuen Beginner leichter sein als für uns, da es erst jetzt gute Foren gibt für mental ray, bei denen man viel lernen kann. Wenn du fit bist gebe ich dir 3- 6 Monate.

mfg
hot chip

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/09/25 08:09

ok ich danke dir...macht ihr nächstes jahr auch so eine veranstaltung, denn dann würde ich auf jeden fall mal anfangen zu sparen:) ich glaube ich mache aber erstmal mein praktikum mit vray, 3-6 monate kann ich gerade nich aufbringen aber im nächsten jahr ist viel zeit:)

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/09/25 20:29

Hi mtea,

Einen Workshop wird es garantiert nächstes Jahr geben. Letztendlich kannst du dir jeden Renderer in 3 - 6 Monate erarbeiten. Das wichtigste ist aber deine Grundausbildung in Form, Farbe und Perspektive. So etwas wird in solch einem Workshop nicht vermittelt, sondern nur Technik. ;)

mfg
hot chip

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/09/25 20:42

also ich denke form, farbe und perspektive geht bei mir ansich, dank studium der informatik mit hohem physikanteil:) ich brauche ansich sowas wie eine schnelle einweisung da mir die zeit fehlt immer zu testen und schlüße draus zu ziehen..also zumindestens jetzt gerade..aber ich werde mich ab märz mal direkter ransetzen und dann werde ich mr fan:)

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/09/26 16:00

So ich habe mich an die nächste MR-Testzene gesetzt. Ist noch net ganz fertig wollte es Euch schon mal zeigen

<http://www.threedees.net/temp/galerie01-b.jpg>

Hier klicken für volle Auflösung

Ist ein Prerender (wegend er Quali)

Grüße Sven

Beitrag geändert von: svensonntag, am: 2007/09/26 16:01

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von Star_scream - 2007/09/26 16:10

Mir gefällt dieser Bloom Effekt, wie haste den gemacht?

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/09/26 16:24

Paint Shop.. :unsure:

Kannst du aber auch so machen, wenn du dich durch den Gang bewegen würdest:

<http://forum.german-mentalray-wiki.info/viewtopic.php?t=296&highlight=tutorial>

Frißt Renderpower zum Frühstück sieht aber geil aus!

Beitrag geändert von: svensonntag, am: 2007/09/26 16:26

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/09/27 17:45

So ein Versionsupdate.....

<http://www.threedees.net/temp/galerie02-b.jpg>

Hier Klicken für volle Auflösung

Grüße Sven

Beitrag geändert von: svensonntag, am: 2007/09/27 17:47

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/09/27 19:50

sieht schon sehr gut aus..aber is immernoch nicht hohe qualität oder? also vom rendering her..ähm die pflanzen würde ich nochmal überarbeiten vielleicht mal sss rauf machen..und den hintergrund der sieht so kontrastarm aus..kannst du den noch ein wenig verstärken?

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von MCLion - 2007/09/27 20:44

Kontrast- würd ich auch sagen dass du da noch was machen solltest und evtl. Farbe in die Schatten oder in die Umgebung, weil sonst stechen die Bilder extrem heraus und wirken künstlich reingesetzt ;)

aber ansonsten nicht schlecht! Mir gefallen die Rohre - die füllen das Gesamtbild gut auf und passen auch ganz gut rein. :cheer:

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/09/28 08:32

Weiter gehts.....

ich habe noch ein bisschen an den Shader der Palmenblätter gedreht. Die Palmenblätter selber haben fast kein SSS und sich nicht und reflektieren fast wie Plastik. Ziemlich schwer den unterschied zwischen Plastik und den Palmenblatt hinzubekommen. Wir haben die Palme auch hier im Büro und teste damit die ganze Zeit herum :) Da muss noch ein bisschen Arbeit rein

Desweiteren habe ich jetzt ein bisschen Staub in die Szene eingebaut.

<http://www.threedees.net/temp/galerie03-b.jpg>

Hier klicken für volle Auflösung

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/09/28 08:50

das bild erinnert mich sehr sehr stark an counterstrike source...die haben auch so viel bloom drin und partikel wie nichts...ich würde eher wieder in die vorherige version zurücksteigen..aber ich muss eins sagen, ich bewunder das, wie schnell du bei mr fortschritte machst...grosses lob..is das mit dem staub etc schwierig in mr?

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von Star_scream - 2007/09/28 10:05

Fire in the Hole! Go Go Go! Team Fall Back! :D jetzt hab ich voll Lust CS: S zu zocken.

Ja du bist echt schnell mit mr, wann haste angefangen den zu benutzen?

Beitrag geändert von: Star_scream, am: 2007/09/28 10:06

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/09/28 11:06

svensonntag schrieb: meine ersten Schritte in Mental Ray 2007/08/27 18:35
Aufgrund des Threads

neusten Shader von mental ray 3.6
habe ich meine ersten Schritte gewagt.
Im Anhang findet ihr nen Movie
http://max-3d.net/components/com_fireboard/uploaded/files/wasser_shader_test.zip
Für die erstem 4 Stunden mit Mental Ray schaut das schon ganz gut aus, jetzt werde ich mich weiter einarbeiten

Grüße

Somit habe ich am 27.08.2007 um ca 14:00 Angefangen mich mit Mental Ray zu beschäftigen B)

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von Star_scream - 2007/09/28 13:08

Nicht schlecht der Wassershader ;)

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von Seeda - 2007/09/28 17:41

Hi Sven , alle Achtung das geht fix bei Dir, allerdings fallen mir zwei Dinge bei dem letzten Bild auf, es ist definitiv zu Hell es sieht stellenweise sogar wie staubige Luft oder wenn es diesig wäre, ich würde den Kontrast von schatten zu Sonne kräftiger und Dunkler machen.

Ich denke eine Mischung aus dem Oberen und den unteren wwäre das beste, zb. der dunkle Durchgang von oben, und die helle strasse von unten.

Gruß Christoph.

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/10/05 15:30

Ich hadere bei der Galerie noch, wie ich weiter mache.

Deswegen habe ich mal was klassisches angefangen um weiter zu trainieren.

<http://www.threedees.net/temp/schreibtisch.jpg>

Hier klicken für volle Auflösung

Grüße Sven

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/10/06 07:53

sieht sehr gut aus..kannst du immer mal was zu den renderzeiten hinschreiben

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von Seeda - 2007/10/06 12:01

Ja das sieht echt klasse aus , schreib mal ein paar daten dazu, würde mich sehr interessieren.
Gruß Seeda.

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/10/07 10:48

Also:

Distributed Rendering:

AMD X2 2600

AMD X2 2600

AMD X2 2400

AMD X2 2400

Intel Quadcore Q6600

Somit 12 Cores auf 15 Minuten

Grüße Sven

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/10/07 10:50

mit oder ohne die tiefenschärfe gleich mit drin?

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/10/07 11:42

Nein das mach ich mit Rossmann. Habe es auch mit MentalRay gemacht aber dann ist es direkt im Bild drin und man kann es nicht nachträglich ändern. Die Quali ist die Gleiche

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/10/07 13:09

hi sven,

deine Fortschritte sind erschreckend gut :P , finde ich schon sehr gelungen, wenn es fertig ist kommt es ja in die GMRF Galerie... :whistle:

mfg
hot chip

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/10/07 22:08

ich finde die schritte auch wahnsinn...mhhh mein kommlitone will sich in mr reinarbeiten und dann mir ein wenig zeigen...ich muss derzeit noch andere sachen machen leider:)

@hot chip: und erzähl mal, wie war der lehrgang

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von svensonntag - 2007/10/07 22:39

Genau Hotchip wie war der Lehrgang?

Erzähl mal?

GMRF kann ich es auch mal Posten :) Aber erst schraube ich noch ein bisschen dran

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von hot chip - 2007/10/08 00:12

Hi,

ich versuch es mal aus Dozentensicht. Die Location war sehr gut, im 11. Stockwerk im Hotel mit Panoramablick in den Pausen. :) Jeden Tag gab es ein sehr gutes Mittagessen im Hotelrestaurante (im Preis mit drin). Die Hardware war sehr gut (von HP) und ich hatte als Dozent eine 8-Core Maschine. Der Stoff war glaube ich etwas viel, aber besser als zu wenig. :) Die Teilnehmer kamen aus allen Bereichen Fahrzeugbau, Architektur, Filmbranche und haben sehr motiviert mit gearbeitet. In allem fande ich es sehr gelungen und 4 Tage müssen schon sein, bei dem Umfang von Lehrstoff. Am 3 driten Tag wurden alle Teilnehmer noch bei bei mental images eingeladen, mit einer kleinen Vorführung von Reality Server und mental mill.

mfg
hot chip

Beitrag geändert von: hot chip, am: 2007/10/08 00:14

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von mtea - 2007/10/08 08:21

überzeugt, im nächsten jahr bin ich dabei:)

=====

Re:meine ersten Schritte in Mental Ray

Geschrieben von Star_scream - 2007/10/23 16:36

9 ways to improve your renders and artwork with mental ray

Könnt ihr euch mal durchlesen, ist interessant.

<<Mental Ray Tipps>>

=====