

15.03 - 15.08.2022

TH NÜRNBERG DESIGN

PRA KTI KUM

BERICHTSHEFT

Orendt-Studios Düsseldorf

Giuseppe Troiano

Giuseppe Troiano
troianogi779070@th-nuernberg.de
Matrikelnummer

3D - Fotografie - Photogrammetrie



INHALT



Über die Orendt-Studios

ORENDT STUDIOS

01

02

Interior Visualisation



03

04

Eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Nam liber tempor cum soluta

01

Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero Eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue



Die Orendt Studios

Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla fa-



Catwalk Behind On Stage

Eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Nam liber tempor cum soluta



02 Interior Visualization



Bolia Sofa **Behind The Stage**

A

Bei diesem Projekt musste ich verschiedene Innenräume in 3D erstellen. Für jeden Raum hatte ich 1 Woche Zeit und Ziel war es ein möglichst ausgewogen und natürlich belichtetes Interieur zu gestalten, dass ein Marken-Sofa in den Mittelpunkt stellt. In diesem Fall war es ein Sofa des Designmöbelherstellers Bolia.

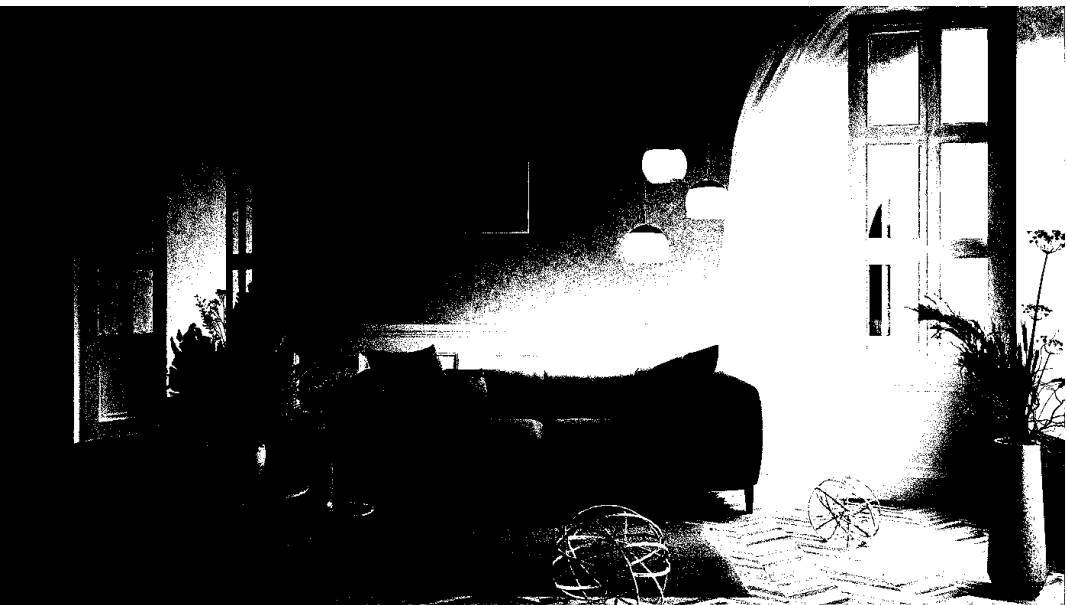
Komposition.

Software: 3dsMax, Blender, Vray



Composition and Lighting

‘This design concept conveys beauty, logic, and coherence through color, shape, and symmetry.’



Graphic Composition

Unter Graphic Composition versteht man vereinfacht gesagt eine Bildkomposition, die auf Helligkeitswerten aufbaut. Durch gezielt gesetzten Kontrast (Notan) kann der Blick des Betrachters gelenkt werden. In diesem Fall das Sofa.

Goldene Spirale



Das Bild baut auf unterschiedlichen Kompositionsformen auf. Hier die Goldene Spirale, die ein universelles Gestaltungsprinzip darstellt, das auch in der Natur vorkommt.

Rhythmus

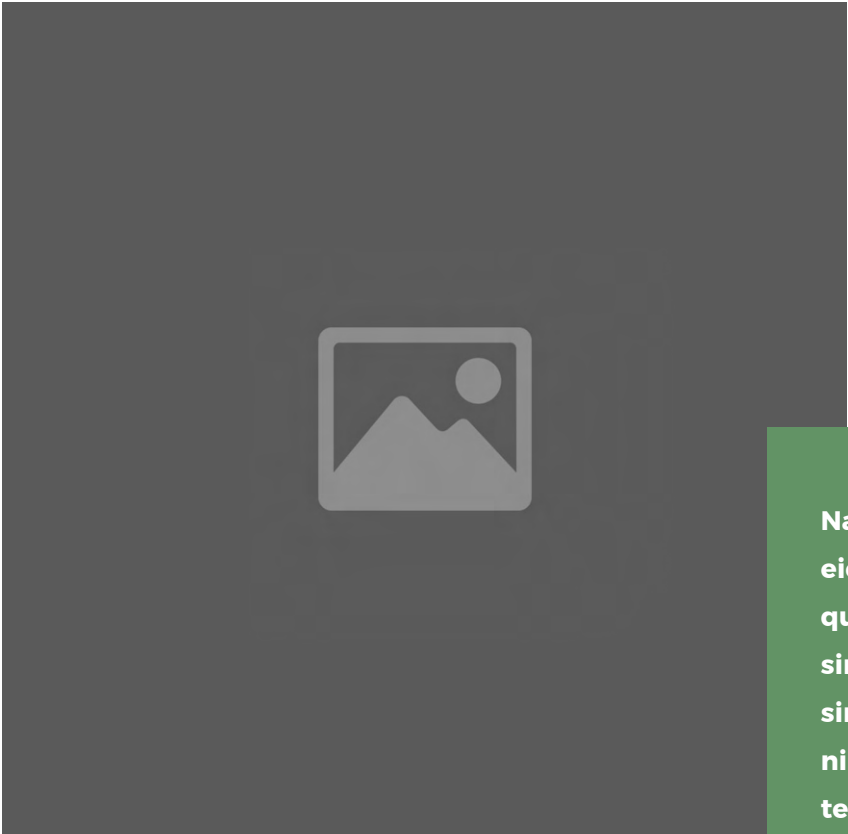


Der Flow oder Rhythmus des Bildes. Das Auge wird von Objekt zu Objekt geführt und die Abstände sind wie in der Musik nicht gleichmäßig gewählt.

Drittel Regel



Die Drittel-Regel ist immer ein guter Ausgangspunkt für mich. Ich schaue, dass ich in jeden sich ergebenden Rechteck etwas Spannendes befindet bzw. Sorge dafür, dass das Bild auch durch Aussprache “atmen” kann.



Nam untempossin
eicipsanis acea corum
quamus est voles re
simaio. Luptios dust,
simpore, venis solorpori
nimaos del ipiciis
tecabor empereped es
aut audi tendam, sunt

We’ll set you up with the most

Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero Eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue

congue nihil imperdiet doming id quod mazim placerat facer Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero Eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue

Day

and...

Night



Red Sofa What is red?

B

In dieser Arbeit musste ich versuchen eine Ledertextur in einem bestimmten, vorgegebenen Rotton und in verschiedenen Lichtsituationen wiederzugeben. 3dsMax und Vray eignen sich immer noch sehr gut dafür, hyperrealistische Materialien und Lichtsituationen zu generieren.

Material- und Lichtstudie

Software: 3dsMax, Blender, Vray



How To



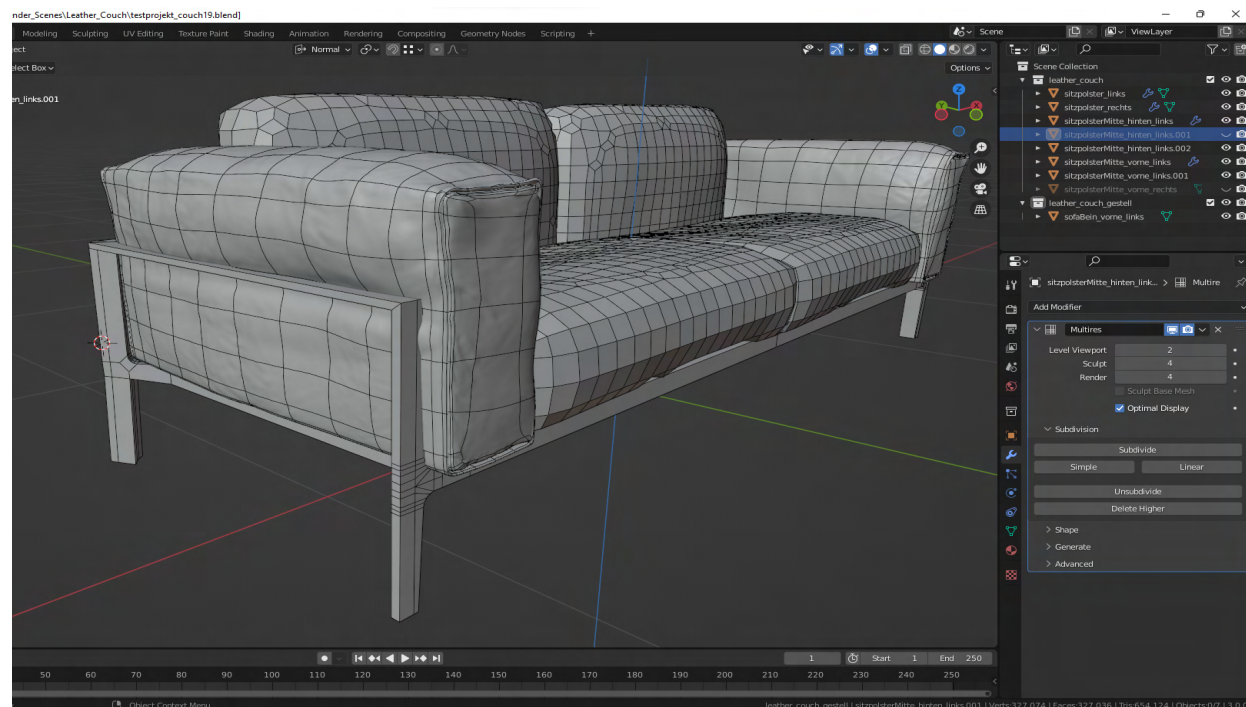
‘ Is magniae quis
di qui blabo.
Nima quunt
quidestorem
fugit dolores
sinvell. “

Freisteller



Nam untempossin
eicipsanis acea corum
quamus est voles re
simaio. Luptios dust,
simpore, venis solorpori
nimaio del ipiciis
tecabor empereped es
aut audi tendam, sunt

Modeling und sculpting in Blender



Die Couch wurde in Blender modelliert und mit 3D-Skulpturtechniken bearbeitet. Ausgangspunkt waren exakte Maße, die vom Kunden gekommen sind. Blender halte ich für das bessere Modellierungsprogramm. Auch das Sculpting ist besser als in 3dsMax. Wichtig war es ein gleichmäßige Topologie und ein relaxtes Model zu erhalten, das auf unnötige Geometrie verzichtet.

Render in 3dsMax und Vray



Das Ziel der Renderings waren sogenannte Freisteller, wie sie für Prdokuktkataloge verwendet werden. Und zwar einmal in der ¾ Ansicht, einmal in der Frontalansicht und einmal eine Extremnahaufnahme, um das hyperrealistische Material beurteilen zu können. Durch den weißen Hintergrund kann man die Objekte gut freistellen.



D



**Variante der vorherigen
Visualisierung.**

Software: 3dsMax, Blender, Vray





Wireframdarstellung

Software: 3dsMax, Blender, Vray





High Contrast

E

Bei diesem Raum habe ich ein Foto als Referenz genommen, dass ich auf Komposition und Lichtverhältnisse analysiert und nachgebaut habe.



Notan und Drittelregel.

Software: 3dsMax, Blender, Vray





F Um das Thema Innenraumvisualisierung noch zu verfestigen habe ich noch ein weiteres Objekt visualisiert. Als Grundlage habe ich auch hier wieder einen architektonischen Grundriss verwendet, damit ein möglichst realistisches Raumverhältnis entsteht. Für die Belichtung kamen IES-Lights (physikalisch, korrekte Lichter und HDRs zum Einsatz). Es wurde ein Projektmanager verwendet, der zwischen unterschiedlichen Licht- und Möbelsetups wechseln kann. Damit musste ich nicht mehrere Dateien öffnen.



Auch hier habe ich wieder eine universelle Kompositionsmethode gewählt. Die Dreieckskomposition.

Lightmix und Lightpainting

Die neuesten Versionen von Vray und Coronarenderer erlauben es im Renderer selbst die Lichter im Nachhinein zu ändern. Dadurch kann man unterschiedliche Lichtsetups auch im sog. Lightmix erstellen.



Sunset



Night



03 SHADING



04 PHOTOGRAMMETRY



Fashion week Of The Day

Eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit
praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te
feugait nulla facilisi. Nam liber tempor cum soluta

