

2023

ISSN 1433-2620 > 27. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von Busch Glatz Germany GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

1

DIGITAL PRODUCTION

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JANUAR | FEBRUAR 01:2023



## Star Trek

Unendliche Weiten & Virtual Production

## Projekte

HFF, Witcher, Black Adam und Spongebob

## Tools

CTA, Womb3D, Road Generator und Adobe

## Tests

4D People, XMG, Topaz Video AI und mehr

## Fliegen im Unreal Editor!

Wer den ganzen Tag in einer 3D-Software wie zum Beispiel der Unreal arbeitet, wird früher oder später entweder seinen Arbeitsplatz konfigurieren oder wahnsinnig werden – das Maus-Geschubse und Rotieren ist zwar einfach, aber weder effizient noch komfortabel. Von der Ergonomie ganz zu schweigen. Wäre es aber nicht toll, wenn es ein Gerät gäbe, das für die Bewegung in 3D gebaut wurde? Und das nativ mit Unreal arbeiten würde?

von Bela Beier

Rechts seht ihr die Knöpfe V1, V2 und V3 – hier kann man konkrete Positionen definieren, und mit einem Knopfdruck dorthin zurückkehren. Stellt euch vor: Gesamt Szene, dein aktuell zu bearbeitendes Objekt, und „Player's View“. Nur so als Beispiel.



**3D**connexion, die auch die einzig legitime, professionelle Linkshändermaus produzieren, sind gerade dabei, die Unreal Engine und die SpaceMouse aneinander anzupassen – und wir fragen nach bei Robert Stadie, Product Manager bei 3Dconnexion. Wir wollten wissen, wie 3Dconnexion die Anpassungen der Effizienz-Hardware vorgenommen hat – und warum es als Unreal-User Sinn macht, diese anzuschaffen. Wer sich die Geräte anschauen will, findet hier das Sortiment [3dconnexion.de](https://www.3dconnexion.de), inklusive 3D Ansichten und mehr Infos zu den unterstützten Tools.



**DP: Hallo Robert! Wie kommt es, dass 3Dconnexion, die ja normalerweise im CAD/Engineering Umfeld sind, jetzt auf einmal in der Unreal Engine mitmisch?**

**Robert Stadie:** Die SpaceMouse wurde ursprünglich für die Luft- und Raumfahrt entwickelt und wird im CAD-Bereich schon seit mehreren Jahrzehnten eingesetzt. Für viele Ingenieure ist die SpaceMouse ein essentielles Hilfsmittel, da sie die Steuerung der 3D-Modelle im Raum entscheidend vereinfacht und beschleunigt.

Die Anforderungen im Kreativbereich sind diesbezüglich sehr ähnlich bzw. gehen noch darüber hinaus – da ja nicht nur einzelne Objekte, sondern auch ganze Szenen bearbeitet werden und durch sie hindurchnavigiert wird. Eine einfachere Möglichkeit, als dies mit der SpaceMouse zu tun, gibt es einfach nicht. Das war auch das Feedback auf der Siggraph von zahlreichen Standbesu-

chern, die die SpaceMouse zum ersten Mal ausprobierten: Insbesondere die 3D-Navigation begeisterte die Digital Artists. Es war für sie ein völlig neues Erlebnis, die Ansicht mit kleinen Handbewegungen zu steuern und parallel mit einer 2D-Maus oder einem Stifttablett zu arbeiten. Nach Aussage von Power Usern sind das Level-Design und die Kamera-Arbeit so viel effizienter möglich und Dinge wie Recording in Echtzeit können viel schneller und einfacher umgesetzt werden. Nach eigener Einschätzung sparen sich Power User ungefähr 10 bis 20 Prozent an Arbeitsaufwand. Auch eine einfachere Steuerung, intuitive Platzierung und weniger Muskelbelastung wurden von Spiele-Entwicklern als Vorteile genannt.

Viele Anwender kennen die Vorteile unserer Geräte ja bereits aus Anwendungen wie 3ds Max, Maya, ZBrush oder Substance Painter 3D. Die haben uns sehr deutlich zu

verstehen gegeben, dass sie sich eine Integration in weiteren Anwendungen wünschen. Unterstützt durch Epic Games war es uns möglich, ein entsprechendes Plug-in zu entwickeln und auch Twinmotion zu unterstützen.

**DP: Und wie funktioniert nun die SpaceMouse?**

**Robert Stadie:** Die SpaceMouse hat den Vorteil, dass ich meine Ansicht gleichzeitig in alle Richtungen drehen, schwenken und neigen und mich dadurch intuitiv durch Szenen bewegen kann. Dabei kann ich unterschiedliche Modi wählen, je nachdem, was ich tun möchte. Möchte ich mir einzelne Assets etwas genauer anschauen, dann erfolgt dies wahrscheinlich eher im Objektmodus, wie im CAD-Bereich auch. Wenn ich eine ganze Szene betrachte, greife ich lieber auf den Kamera- oder Helikoptermodus zurück. Möchte ich einen echten Bezug zur Größe der Szene haben, nutze ich den Walk Modus. Im Walk Modus habe ich immer einen festen Abstand zum Boden und kann so durch mein Level laufen. Dadurch bekomme ich ein Gefühl für die Dimensionen. Die SpaceMouse ermöglicht zudem einen zweihändigen Arbeitsstil, der wesentlich effizienter und durch die symmetrische Körperhaltung auch spürbar angenehmer und besser für die Gesundheit ist.

**DP: Und wie unterscheiden sich die Modelle SpaceMouse Enterprise, SpaceMouse Pro und SpaceMouse Compact?**

**Robert Stadie:** Was die Navigation betrifft, verhalten sich alle SpaceMouse-Produkte gleich. Die Controller-Kappe ist bei unseren

Geräten das Herzstück und Bestandteil eines jeden SpaceMouse-Modells. Die SpaceMouse Compact ist das kleinste Modell und für den mobilen Einsatz oder für Aufgaben konzipiert, bei denen die 3D-Steuerung im Vordergrund steht. Bei der SpaceMouse Pro haben wir zusätzliche Tasten, die sich mit nützlichen Funktionen belegen lassen. Ebenso muss hier die deutlich bessere Ergonomie erwähnt werden. Durch die Handauflage ist gerade bei langen Sessions die Arbeit um ein Vielfaches angenehmer. Die meisten Möglichkeiten bietet die SpaceMouse Enterprise, unser High-End-Gerät. Neben den Quick-View-Tasten besitzt diese beispielsweise auch CustomView-Tasten sowie zwölf intelligente Funktionstasten mit integriertem Display. Diese passen sich automatisch an die jeweilige Arbeitsumgebung an, d. h. bei einem Wechsel beispielsweise zu Cinema 4D, Maya oder auch MS Office-Anwendungen bekomme ich die App-bezogenen Befehle angezeigt. Die Tasten sind vorkonfiguriert, können aber auch individuell belegt werden.

**DP: Ich kann mich also umschauchen – und das genau anpassen. Kann ich auch mit der Szene interagieren?**

**Robert Stadie:** Das ist im Grunde genau, was die 3DMaus in anderen Bereichen so erfolgreich macht. Während der Navigation können Objekte selektiert und zum Beispiel mittels Fit-Taste sofort in den Fokus gesetzt werden. Über die Funktionstasten kann man dann sehr schnell zwischen den Befehlen „bewegen“, „skalieren“ oder „drehen“ wechseln und die Szene so anpassen wie sie sein sollte. Über Custom View-Tasten können

außerdem insgesamt drei definierte Positionen in der Szene abgespeichert werden, die mittels einfachem Tastendruck sofort wieder aufgerufen werden können.

**DP: Diese Custom Views könnten also ganz einfach eine Art „Pipeline/ToDo“ – Liste sein?**

**Robert Stadie:** Ja, so kann man die Custom Views auf jeden Fall verwenden. Durch den einfachen Zugang bekommen wir die Möglichkeit, jederzeit an den Punkt zurückzuspringen, wo wir unsere Hauptarbeit tätigen. Die CustomViews können jederzeit neu gesetzt werden, um zwischen unterschiedlichen Ansichten hin- und herzuspringen.

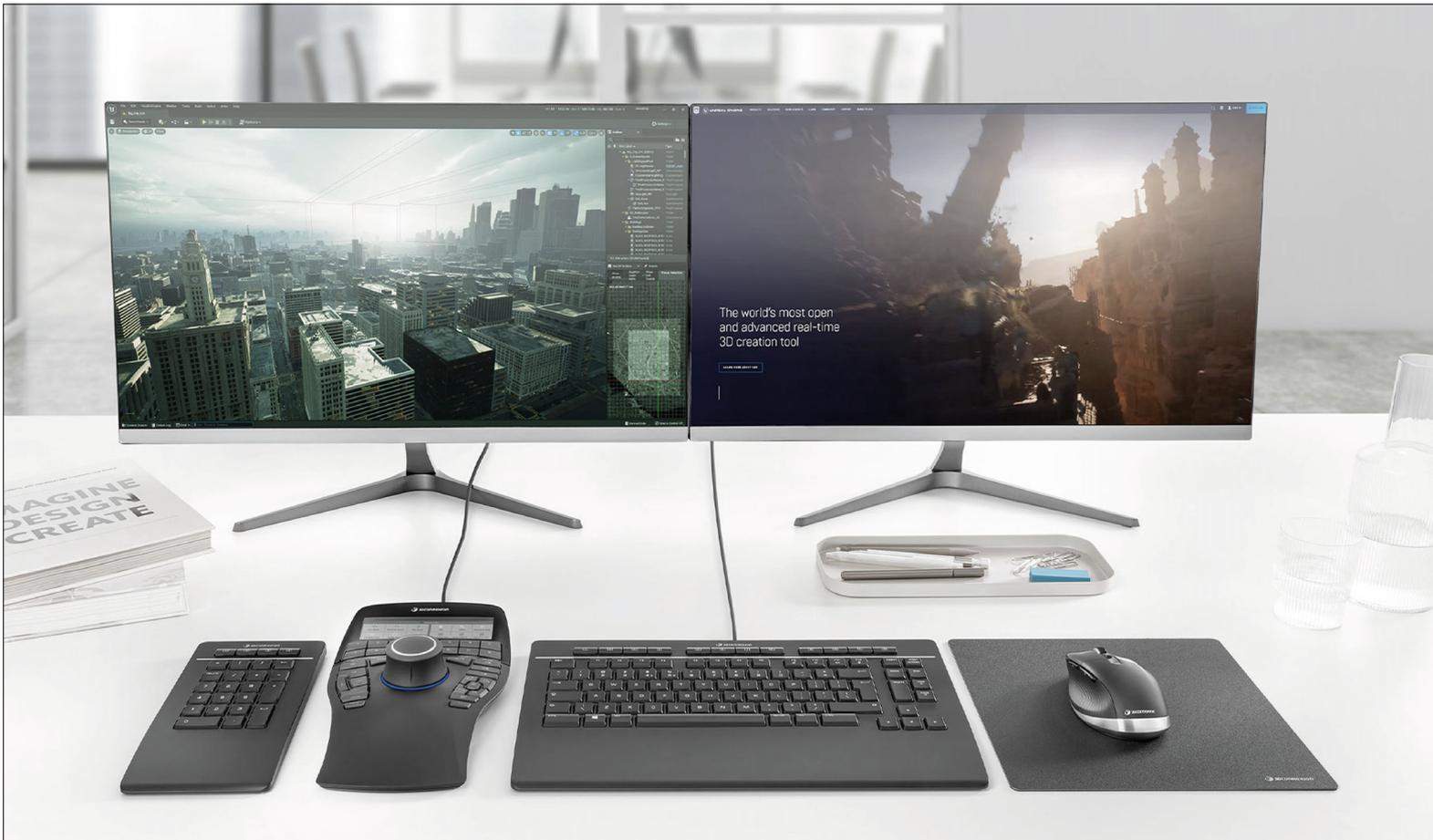
**DP: Wie kann ich die Modi für meinen persönlichen Workflow anpassen? Und gibt es Möglichkeiten, andere Tools aus dem Unreal-Ökosystem einzubinden?**

**Robert Stadie:** Die Navigationsmodi können jederzeit umgestellt werden, um sich richtig zu positionieren und sie dem jeweiligen Workflow anzupassen. Sämtliche Kommandos aus der Unreal Engine sind im Treiber integriert. Durch unsere Befehls-Suche lassen sich die jeweiligen Funktionen schnell finden und auf die Tasten oder ein Radialmenü legen.

**DP: Wenn ich bereits eine SpaceMouse Enterprise besitze, wie kann ich es aktivieren?**

**Robert Stadie:** Der Treiber sollte am besten stets möglichst aktuell gehalten werden, da wir permanent auf Nutzerfeedback eingehen, Fehler beseitigen und neue Features





#### Weitere Programme

Es bleibt nicht bei der Unreal: Zum gegenwärtigen Stand werden außerdem (in einer Auswahl) unterstützt: Unity, iClone, Substance 3D Painter, Zbrush, Blender, Rhinoceros, 3ds Max, Maya, Cinema 4D, Twinmotion, 3D-Coat, Zephyr, CryENGINE, DAZ Studio, Houdini, KeyShot, LightWave 3D, Modo, Moment of Inspiration, Mudbox, Photoshop, Poser, VUE, und viele mehr...

einfügen. Der aktuelle Treiber kann ganz einfach von unserer Webseite heruntergeladen werden: [bit.ly/3dconnexion\\_drivers](http://bit.ly/3dconnexion_drivers)

**DP: Und wenn jemandem ein Feature oder ein Bug einfällt, oder auffällt, wohin kann man sich da wenden?**

**Robert Stadie:** Der schnellste Weg hierfür ist unser Feedback-Forum unter 3Dconnexion Home in der Treiber-Software. Das Feedback wird hier direkt vom Produktteam ausgewertet und an die Entwicklung weitergeleitet. Wer möchte, kann auch gerne an

unserem Insider-Programm teilnehmen und neue Features schon vorab ausprobieren. [bit.ly/3dconnexion\\_insider](http://bit.ly/3dconnexion_insider)

**DP: Welche Features sind denn bereits seit der ersten Version eingeflossen, und wie sieht eure ungefähre Roadmap aus?**

**Robert Stadie:** Aufgrund von Userfeedback haben wir beispielsweise die vorerst nicht vorhandene Unterstützung für Virtual Production Templates nachgeliefert. Aktuell liegt unser Fokus auf dem Ausbau der Integrationen im Bereich Media & Entertainment.

Wir sehen dabei durchaus auch eine vermehrte Nachfrage unserer „traditionellen“ Kunden, die Game Engines im professionellen Engineering Umfeld einsetzen. Das ist sicher eine spannende Entwicklung.

Wir haben aber auch weitere Märkte im Blick und werden verstärkt an der Entwicklung sowie Verbesserung entsprechender Software-Integrationen arbeiten, um ein durchgängiges User-Erlebnis über den gesamten Workflow zu schaffen. Auch unser Produktportfolio entwickeln wir kontinuierlich weiter. >ei