2016
3
ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 20. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com
Published by ATEC

Deutschland € 15,20
Österreich € 17,–
Schweiz sfr 23,–

DIGITAL PRODUCTION

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03:2016

**INKLUSIVE AUSBILDUNGSSPECIAL!**
Wer macht was in der VFX-Branche?

## Fokus: Simulation
Feuer & Wasser mit Houdini, Blender und 3ds Max

## Editing & Grading
Resolve, Baselight bei „Lerchenberg" & Flame

## Berufseinstieg!
Ausbildungssonderteil mit den wichtigsten Jobs

4 194336 215200 03

# Compositing

Der englische Begriff „Compositing" heißt übersetzt „Zusammensetzung" – und genau darum geht es bei diesem Job: Der Compositing-Artist setzt gegen Ende des Postproduktionsprozesses zwei oder mehr voneinander getrennt aufgenommen Elemente – das Drehmaterial vom Set, die digitalen Objekte wie Matte Paintings und vieles mehr – für das finale Filmbild zusammen und nimmt auch Retuschen vor.

Dabei ist ein gelungenes Compositing enorm wichtig für das gesamte Bewegtbild, denn einen Fehler in der Bildzusammenstellung, egal ob Perspektive, Lichteinfall, Schatten oder Ähnliches, erkennt auch das ungeübte Zuschauerauge schnell und fühlt sich gestört. Deshalb muss ein Compositing-Artist ein gutes Auge für Details und ein Gespür für Realismus besitzen. Programmierkenntnisse in Python oder einer anderen Programmiersprache sind hilfreich, um einige Aufgaben zu automatisieren oder den Ablauf zu optimieren.

Historisch betrachtet gibt es das Compositing in Form von Collagen oder Fotomontagen schon seit Beginn der Fotografie im 19. Jahrhundert. In analogen Filmzeiten wurde das Compositing verschiedener Bilder unter anderem noch über Projektoren erzielt. Eines der ersten Projekte, welches Compositing im großen Stil anwendete, war „Blade Runner" im Jahr 1982. Digitale Charaktere oder Kreaturen ließen sich dann ab Mitte der 90er in Real-Footage integrieren, was Filme wie „Jurassic Park" und „Godzilla" hervorbrachte. Der Compositing-Artist ist in der Regel an Feature Filmen oder Commercials beteiligt. Wenn er an Full-CG-Projekten arbeitet, geht es bei seiner Aufgabe um das Zusammenfügen mehrerer hintereinanderliegender Schichten eines Volumens. Heutzutage wird das Compositing vor allem mit After Effects und Nuke geleistet, darüber hinaus gibt es aber noch verschiedene Software-Pakete für diesen Zweck wie Fusion, Flame oder Open-Source-Lösungen wie Blender oder Natron.

Rayk Schroeder arbeitet seit rund 10 Jahren als Compositor und ist aktuell bei Rise | Visual Effects Studios als VFX-Supervisor und Lead Compositor tätig. Er war unter anderem an Projekten wie „Cloud Atlas", „The Book Thief", „The Man from U.N.C.L.E.", „Captain America" oder der TV-Serie „Borgia" beteiligt. Außerdem schreibt er seit fünf Jahren Artikel zum Thema Compositing für die Digital Production.

**DP: Womit verbringst du die meiste Zeit?**
**Rayk Schroeder:** Das kommt darauf an, ob ich als „einfacher" Compositing-Artist oder als Compositing-Supervisor an einem Projekt arbeite. Als Artist erhalte ich einen Shot, den ich bearbeite und bekomme Feedback vom Supervisor. Oft passiert es bei komplexeren Shots, dass das Compositing auf mehrere Artists aufgeteilt wird. In solchen Fällen muss man sich untereinander absprechen, wer was macht, und wie man die ganzen Sachen am Ende zusammenbekommt. Als Compositing-Supervisor verbringt man dagegen viel Zeit mit organisatorischen Dingen: Im Vorfeld müssen für die jeweiligen Projekte Basis-Setups für die verschiedenen Szenen erstellt, Gizmos vorbereitet werden und vieles mehr. Das sind alles Dinge, die einen möglichst reibungslosen oder besser gesagt reibungsarmen Ablauf ermöglichen. Denn viele Dinge entwickeln sich auch von Kundenseite oft erst im Laufe der Bearbeitung. Während des eigentlichen Projektablaufs geht es beim Job des Compositing-Supervisors oft um die Betreuung der einzelnen Artists: Tipps geben, das letzte Rendering anschauen und je nachdem entweder Verbesserungsvorschläge geben, gemeinsam nach Problemlösungen suchen oder mit dem Projekt-Supervisor alles durchsprechen. Oder man kontrolliert die Shots auch im Detail auf technische Fehler, die sich immer mal einschleichen und vorher nicht aufgefallen sind.

**DP: Wo sitzt du im Ablauf?**
**Rayk Schroeder:** Je nach Projektgröße irgendwo zwischen ganz am Anfang und ganz am Ende. Bei kleineren Projekten fällt für den Compositing-Supervisor oft mehr Koordinationsarbeit an, die einem am Anfang und am Ende des Projektablaufs beschäftigt. Bei größeren Projekten gibt es dafür extra mindestens einen Coordinator, der sich nur darum kümmert, wo die Daten für unsere Bearbeitung auf unserem Server hinkommen und wohin unsere bearbeiteten Daten geschickt werden müssen. Natürlich kümmert

Rayk Schroeder (rechts im Bild) beim LIDAR-Scanning der Quadriga des Brandenburger Tors zusammen mit dem Planungsbüro Grote (www.3d-laserscanning.com)

Dreh der TV-Serie „Borgia" in Tschechien. Bei diesem Projekt unterstützte Rise den Production Supervisor am Set.

er sich auch noch um einiges mehr wie beispielsweise die Personalplanung für das Projekt et cetera. Als normaler Artist sitzt man als Compositor ziemlich genau in der Mitte von allem: Man bekommt seine Shots vom Supervisor oder Coordinator zugewiesen, hat meist alle Informationen vorrätig oder weiß, wen man fragen kann. Dann kann man einfach vor sich hinarbeiten, bis man etwas vorzuzeigen hat. Als Supervisor kommt man in dieser Phase erneut ins Spiel und gibt den Artists entsprechendes Feedback.

**DP: Welches sind deine drei Haupt-Tools?**
**Rayk Schroeder:** Mein Haupt-Softwarepaket ist Nuke von The Foundry, damit verbringe ich circa 75 Prozent meiner Arbeitszeit. Das zweitgrößte Tool ist eine Projektdatenbank zur Verwaltung der ganzen Shots, Aufgaben und Informationen. In meinem Fall ist das unsere inhouse entwickelte Datenbank Rise | Base; andere Pakete wären Shotgun oder Filemaker Pro. Manchmal kommt noch eine Tabellenkalkulation wie Microsoft Excel zum Einsatz. Ab und zu verwende ich auch mal Adobe Photoshop – aber das ist eher das Hauptprogramm für unsere Matte Painter.

**DP: Was steht bei dir sonst noch oft auf der To-do-Liste?**
**Rayk Schroeder:** Wir haben regelmäßige Besprechungen mit dem Team sowie Video-Konferenzen mit Kunden. Gelegentlich kommen auch noch Besuche von Fachmessen wie der FMX (**www.fmx.de**) oder der animago CONFERENCE (**www.animago.com**) hinzu. Auf diesen Veranstaltungen geht es eher darum, die Firma zu präsentieren, Gespräche mit eventuellen Bewerbern zu führen und Kontakte zu pflegen oder auch den einen oder anderen Vortrag zu halten. Es bleibt aber auch immer genug Zeit, sich die Vorträge von anderen Firmen anzuhören und so noch einiges zu lernen.

**DP: Bei welcher Aufgabe hättest du nicht erwartet, dass sie zum Job gehört?**
**Rayk Schroeder:** Ich hätte am Anfang nicht damit gerechnet, auch gelegentlich am Filmset zu arbeiten oder ein Team zu leiten. Aber man wächst halt immer mit seinen Aufgaben. Und es macht sehr viel Spaß! Ich hätte auch nicht erwartet, dass ich nach meinem Studium doch noch mal programmieren werde. Aber gerade mit der Programmiersprache Python kann man Software wie Nuke sehr gut erweitern und viele nützliche Tools erstellen – die vorhin erwähnten Gizmos.

**DP: Welche Webseiten gehören zu deinen festen Informationskanälen?**
**Rayk Schroeder:** Meine Standardwebseiten sind gar nicht so viele: **fxguide.com**, **nukepedia.com** und **Linkedin**. Aber gerade auf Linkedin sind viele Leute aus den verschiedenen Medienbranchen (nicht nur aus der VFX-Branche) mit entsprechenden Usergruppen unterwegs (**siehe auch DP 03:2015**). So kann dort relativ viel auf einmal erledigt werden: Zum einen das ganze Social Networking und zum anderen auch die branchenbezogene Informations- und Jobsuche. Ab und zu bin ich auch in den Userforen von The Foundry unterwegs. Aber zumindest momentan eher nur als passiver Leser.

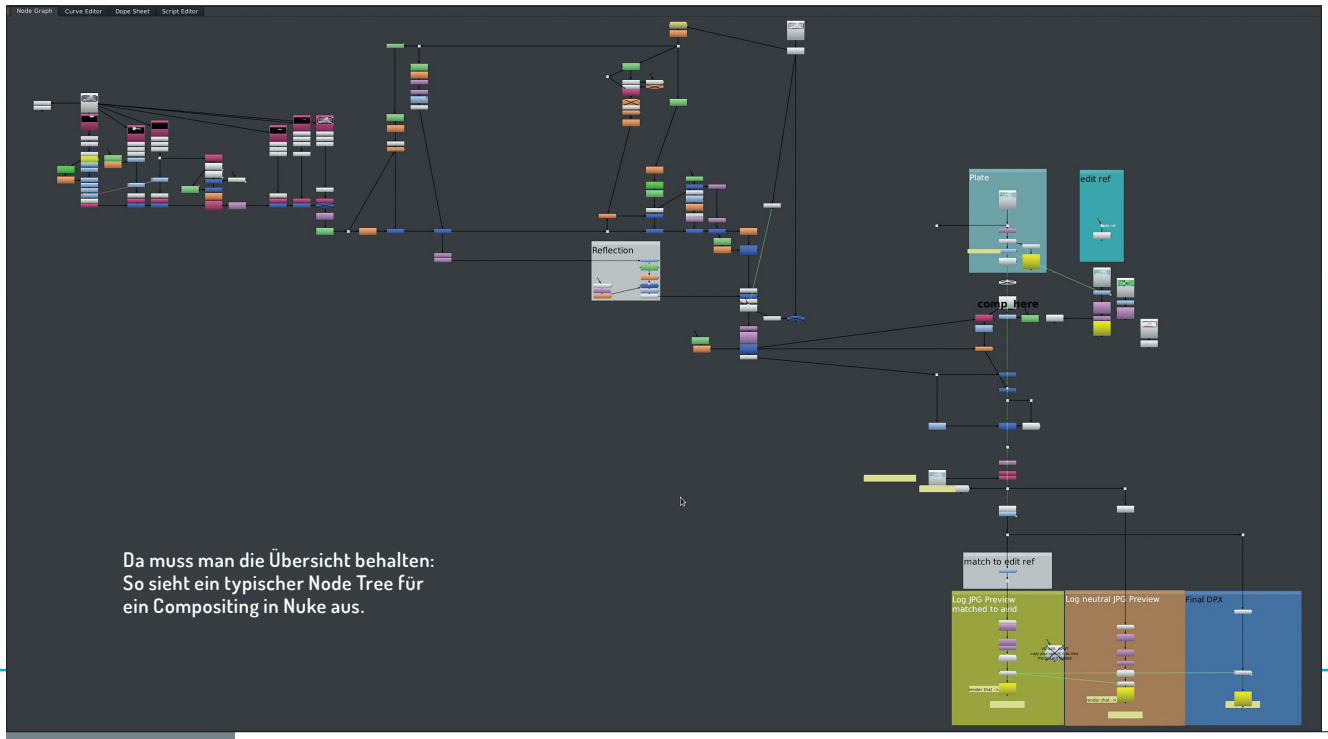
**DP: Welche Highlights gab es in deiner Karriere?**
**Rayk Schroeder:** Das größte Highlight bisher war das Digitalisieren des Brandenburger Tors über ein Scanning-Gerät. Da durfte ich zusammen mit einigen anderen oben direkt zur Quadriga, um das Tor auch von oben zu scannen. Das war schon sehr beeindruckend und solch einen Ausblick bekommt man so schnell nicht noch einmal geboten. Ansonsten war bisher jedes Projekt ein Highlight auf seine eigene Art und Weise. Es ist immer wieder faszinierend, am Ende einen Film im Kino oder Fernsehen zu sehen und dann aufgeregt dazusitzen, wenn die paar Sekunden kommen, die man selber gemacht hat. Und manchmal ist der eigene Name im Abspann noch mal ein kleines Sahnehäubchen und die Genugtuung für besonders anstrengende Tage, die es im Projektverlauf geben kann. Große internationale Projekte wie „Captain America" oder „The Man from U.N.C.L.E." sind sehr spannend und aufgrund des Umfangs und der Organisation ganz anders als zum Beispiel deutsche Produktionen. Auch bei den Set-Supervision-Jobs gab es neben der regulären Arbeit immer etwas zu erleben: Egal, ob nun beim „Borgia"-Dreh in Tschechien (**siehe DP 07:2014**) oder mit einem Motion-Control-System bei „Ijon Tichy" (**siehe DP 02:2012**). **› mf**

**Links**

FX Guide
▷ **www.fxguide.com**

Nukepedia
▷ **www.nukepedia.com**

Rise | Visual Effects Studios
▷ **www.risefx.com**




Da muss man die Übersicht behalten: So sieht ein typischer Node Tree für ein Compositing in Nuke aus.