2017
2
ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 21. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com
Published by ATEC

Deutschland € 17,70
Österreich € 19,–
Schweiz sfr 23,–

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MÄRZ | APRIL 02:2017

VR & AR
Wie nutzt man VR & AR jenseits vom Hype?

Motion Graphics
Prozedurale Grafiken, Audio-Cues & neue Tools

Tools & Tricks!
Avid MC, Lightworks, Houdini, Blender & mehr

4 194336 217709 02 >

Alltag eines Chamäleons

Ihre lustigen Filme, in denen oft außergewöhnliche Tier-Charaktere die Hauptrolle spielen, realisieren Tomer Eshed und sein Team, das heute unter dem Studionamen Lumatic zusammenkommt, immer auf extrem hohem Niveau. Hier erklärt der Director und Animator, wie seine Filme entstehen und wie es ist, am Berliner Standort zu arbeiten. von Mirja Fürst

Save the date: animago in 2017
07./08. September in München
animago AWARD & CONFERENCE
www.animago.com

Schon bei seinem Vordiplomfilm „Our Wonderful Nature" an der HFF Konrad Wolf legte Tomer Eshed den Anspruch an sich selbst und das Projekt enorm hoch. Es sollte den fotorealistischen Ansatz einer Naturdokumentation über Spitzmäuse verfolgen, die sich nach einem Break in eine Slow-Motion-Kampfszene im „Matrix"-Stil verwandelt. 2006 startete Tomer im ersten Produktionsjahr alleine in das Projekt; zusammen mit weiteren HFF-Kommilitonen und einem professionellen Animation-Artist stellte er „Our Wonderful Nature" im Jahr 2008 fertig. Der Film mit den rolligen, streitlustigen Spitzmäusen gewann im gleichen Jahr einen animago AWARD für die beste Hochschulproduktion.

Einige Jahre später realisierte Tomer als Abschlussfilm „Flamingo Pride". Der Kurzfilm über den einzigen Hetero-Flamingo, der zwischen seinen schwulen Artgenossen das persönliche Liebesglück sucht, erhielt 2011 den animago AWARD als bester Kurzfilm und wurde auf dem Kultursender Arte ausgestrahlt.

Nach seinem Diplomabschluss gründete Tomer mit seinem Team, das ihn bei der Realisierung beider Kurzfilme unterstützte, das VFX- und Animationsstudio Lumatic in Berlin (**www.lumatic.xyz**). Das Leistungsspektrum

des Teams erstreckt sich über die gesamte Postproduktion und alle Animationsbereiche: Idee, Visualisierung, Set und Character Design, 3D-Modeling und Animation, Concept Art, Set Extension, Matte Paintings und Compositing. Zusätzlich verfügt Lumatic über Erfahrung in der Set Supervision sowie in stereoskopischen Produktionen.

„Our Wonderful Nature – The Common Chameleon" entstand als Privatprojekt des Studios. Der lustige Kurzfilm, der beim letzten animago für viele Lacher sorgte, erhielt eine Nominierung in der Kategorie „Bester Character".

Den ersten Teil von „Our Wonderful Nature" realisierte Tomer Eshed als Vordiplomfilm an der HFF Konrad Wolf.

„Flamingo Pride" war der Abschlussfilm des Filmemachers.

DP: **Vor zehn Jahren, als du mitten in der Produktion deines Mäuse-Films stecktest, war Fotorealismus im Full-CG-Bereich ein sehr ambitioniertes Ziel, vor allem für einen Vordiplomfilm. Das hat dich dennoch nicht abgeschreckt?**

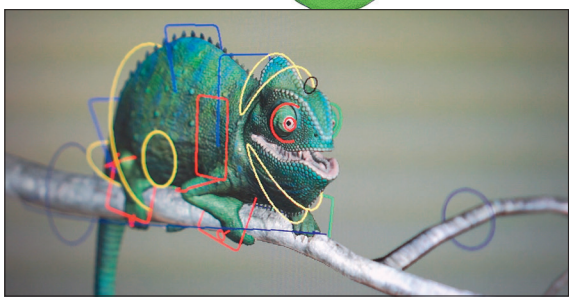
Tomer Eshed: Rückblickend kann ich sagen: Ich war damals einfach sehr naiv. Als ich in das Projekt startete, dachte ich mir, ich bekomme das schon irgendwie hin. Während der Realisation im ersten Jahr stellte ich dann fest: Oh je, das ist doch sehr schwer. Ab diesem Punkt suchte ich mir Hilfe. Meine Teamkollegen und ich brachten verschiedene Fähigkeiten in das Projekt ein, die sich bestens ergänzten – diese Arbeitsteilung haben wir bei Lumatic bis heute beibehalten. Man kann sagen: Die Vollendung des Mäuse-Films gelang durch eine Mischung aus Sturheit, weil ich das Projekt unbedingt machen wollte, und Glück.

DP: **In deinen Filmen haben CG-Tiere oft die Hauptrolle. Realisierst du Tiercharaktere besonders gerne?**

Tomer Eshed: Das hat sich eher zufällig aus dem jeweiligen Konzept ergeben. Darüber hinaus finde ich es aber auch faszinierend, Tiere zu beobachten und dabei eventuell menschliche Wesenszüge bei ihnen zu entdecken oder andersrum: beim Menschen tierisches Verhalten zu beobachten. Diesen Gedanken finde ich auf jeden Fall sehr interessant.

Wireframe des Chamäleons und der dicken Fliege

In den ursprünglichen Konzeptzeichnungen war das Chamäleon als Cartoonfigur angelegt.



DP: Wie gehst du beim Design deiner Charaktere vor?
Tomer Eshed: Das ist unterschiedlich. Bei den Mäusen habe ich beim Look einen fotorealistischen Ansatz verfolgt; diesbezüglich war ich mit meinen Modeling-Fähigkeiten aber begrenzt. Zu Beginn sollten sie echt, und wenn der Bruch im Storytelling kommt, cartoonig wirken. Und obwohl sie sehr brutal miteinander umgehen, immer noch niedlich aussehen und Tiere bleiben. Die Flamingos dagegen gehen wie Menschen miteinander um, deshalb finden sich im Design der Gesichter menschliche Züge. Grundsätzlich kann man sagen, dass ich bei meinen Designs immer nach einer gelungenen Mischung zwischen einfach und detailreich strebe. Simpel, damit sie auf den ersten Blick lesbar sind, gleichzeitig möchte ich aber über eine detailreiche Gestaltung die Möglichkeiten der Computergrafik ausnutzen, weil darin die Stärke dieser Technik liegt.

DP: Welche Tools nutzt du für die Filme?
Tomer Eshed: Es ist immer ein Mix aus dem, was gerade am besten funktioniert und passt. Haupttool war aber bei allen Projekten Maya. Die Renderer haben wir gewechselt: die Mäuse und die Flamingos haben wir mit Renderman gerendert – einfach, weil es an der Schule vorhanden war und weil die filmische Qualität des Outputs passte. Für das Chamäleon haben wir Mantra genutzt, da Houdini immer öfter für unsere Projekte zum Einsatz kam. Das Texturing ist mit Mari sehr viel einfacher geworden als früher mit Photoshop. Vieles im digitalen Workflow ist mit den heutigen Programmen intuitiver, als es Mitte 2000 noch war. Im Compositing arbeiten wir heute mit Nuke, bei den Mäusen war es noch Shake.

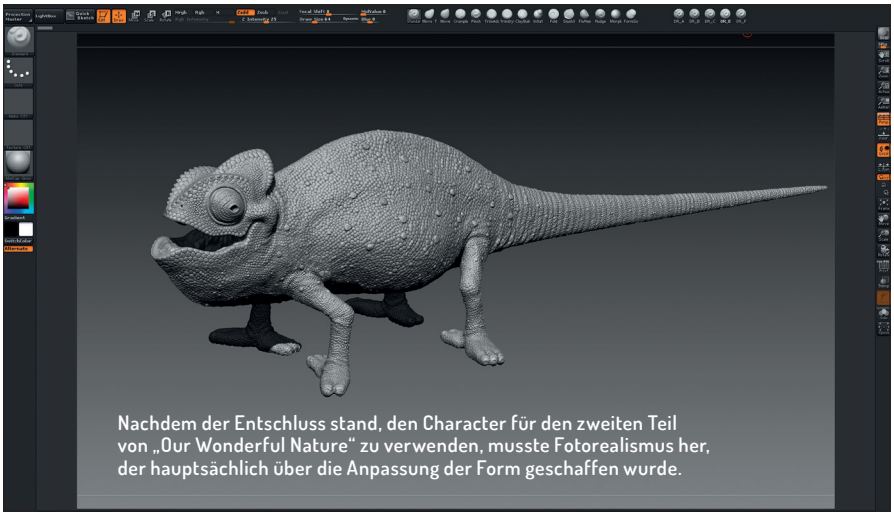
DP: Wie kam es zur Umsetzung des Chamäleon-Films?

Tomer Eshed: Auch wenn wir jetzt als Dienstleister arbeiten, versuchen wir nach wie vor eigene Projekte zu machen. Der Film war als Gag gedacht – hauptsächlich haben wir das Projekt zu unserem Vergnügen realisiert und auch, um unsere Fähigkeiten im Bereich Character Animation zu zeigen, dadurch aufzufallen und auf diese Weise Jobs zu generieren. Ursprünglich war der Film nicht als zweiter Teil von „Wonderful Nature" geplant – erst im Nachhinein kam uns die Idee, den Kerngedanken weiterzuverfolgen. Und falls wir diesen nochmal weiterführen möchten, bietet der Kurzfilm eine optimale Vorlage dafür.

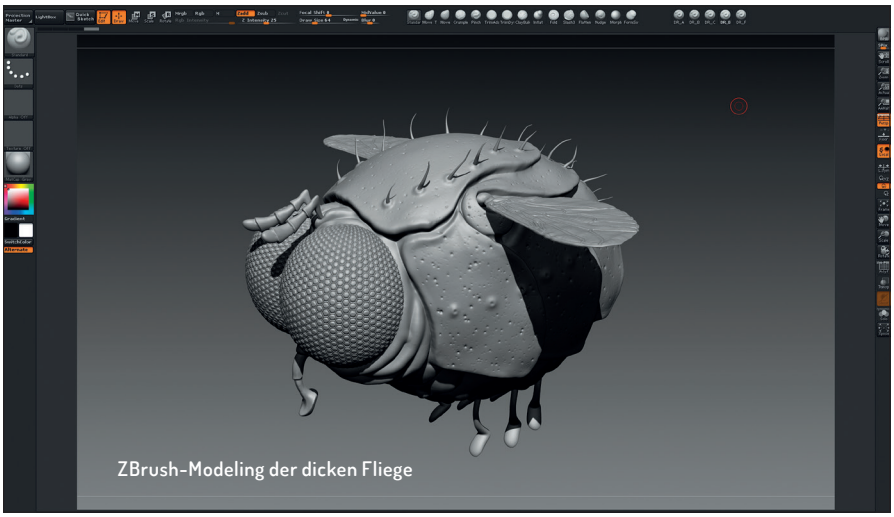
DP: Ist ein dritter Teil bereits in Planung?
Tomer Eshed: Nein, derzeit nicht. Der Gedanke der Weiterführung ist noch ein sehr offener. Aber der Sprung von einer realistischen Naturdoku zu einer Cartoonsprache bietet zahlreiche Ansätze für Kurzfilme. Aber auch ein Langfilm wäre denkbar, weil er im Family-Entertainment-Bereich für Kinder sowie Erwachsene gleichermaßen funktionieren würde. Deshalb schließe ich diese Möglichkeit nicht aus.

> »Meine Designs sind zugleich einfach und detailreich.«
>
> Tomer Eshed
> Director/Animator, Lumatic

DP: Welche Herausforderungen bot das Chamäleon-Projekt?
Tomer Eshed: Der Wechsel zwischen den Genres war wie beim Mäuse-Projekt die Haupt-Challenge. Das realistische Aussehen des Tieres, das konzeptuell am Anfang nötig war, musste nach und nach gegen eine vermensch-



Nachdem der Entschluss stand, den Character für den zweiten Teil von „Our Wonderful Nature" zu verwenden, musste Fotorealismus her, der hauptsächlich über die Anpassung der Form geschaffen wurde.



ZBrush-Modeling der dicken Fliege

lichte Performance und stilisierte Ausdrucksfähigkeit getauscht werden. Wir haben spezielle Deformer, Blendshapes, und Rig-Eigenschaften entwickelt, um möglichst viel von den illustratorischen Freiheiten bei der eskalierenden Verformung beibehalten zu können. Für die realistische Darstellung des Sets und der Figur haben wir Fotos oder die Natur selbst, und für alles, was mit den toonigen Übertreibungen zu tun hat, die originalen Illustrationen als Referenzen verwendet. Am Ende des Prozesses schaffte das Rig den Sprung zwischen den zwei Welten und erfüllte den konzeptuellen Zweck.

DP: Und das One-Shot-Konzept des Films, wie seid ihr dafür vorgegangen?
Tomer Eshed: Dadurch war alles, was das Timing betraf, eine besondere Herausforderung. Deshalb haben wir nicht alles auf einmal bearbeitet, sondern den Film für einen besseren Überblick in vier Teile geteilt, die wir im Anschluss wieder reibungslos zusammenbringen mussten. Denn die Animation selber konnte nur beurteilt werden, wenn man sie an einem Stück gesehen hat. So sind wir vom Groben ins Feine vorgegangen.

DP: Wie hat die Entscheidung, während der begonnen Produktion doch Teil 2 von „Our Wonderful Nature" aus dem Chamäleon zu machen, den Prozess beeinflusst?
Tomer Eshed: Die Verformungen des Tiers oder ähnliches waren eigentlich schon in den Illustrationen festgelegt, aber diese Entscheidung hat den Workflow natürlich enorm beeinflusst, denn zunächst war das Tier als Cartoon-Character konzipiert. Danach mussten wir überlegen, wie wir das Chamäleon zu Beginn des Films echt wirken lassen.

Dp: Mit welchen Tricks habt ihr es gelöst?
Tomer Eshed: Das lief hauptsächlich über die Anpassung der Form: Die Optik des Mundes war zum Beispiel entscheidend – ab dem Zeitpunkt, wenn es lächelt, ist es kein echtes Tier mehr. Das konnten wir über Blendshapes lösen. Das Character Design betreffend haben wir sehr minimalistisch nur die Sachen verändert, die wirklich wichtig sind, um ein echtes Tier von einem Cartoon-Character zu unterscheiden.

DP: Wie seid ihr für den Blätterwald vorgegangen?
Tomer Eshed: Da wir auch hier den fotorealistischen Anspruch hatten und mit der Kamera möglichst nah an das Chamäleon wollten, war viel Handarbeit in Sachen Modeling und Texturing vonnöten. Danach haben wir sowohl die Bewegung der Blätter angeht als auch die Effekte, die den Realismus verstärken, über prozedurale Animation in Houdini gelöst.

DP: Wie lang habt ihr insgesamt an dem Chamäleon-Film gearbeitet?
Tomer Eshed: Sieben Monate, was daran lag, dass wir uns als Team nun schon lange kennen und eingespielt sind, sowie an der simpleren Idee mit nur einer Einstellung.

DP: An was arbeitest du aktuell?
Tomer Eshed: Derzeit befinden wir uns in der Konzeptphase für einen Feature-Animation-Film, der in Deutschland produziert wird. In diesem kommen viele CG-Charaktere vor. Wenn es tatsächlich zur Ausführung des Projekts kommt, werden wir hier mit anderen Studios zusammenarbeiten. Aber so weit sind wir bei dem Projekt noch nicht. Darüber hinaus sitzen wir gerade an der Bearbeitung einer „Tatort"-Folge und haben diverse Character-Animationen für kleinere Jobs abgeschlossen. Ideal ist für uns, wenn wir zwei bis drei Projekte parallel in der Pipeline haben.

DP: Wie ist die Vernetzung und Auftragslage in Berlin?
Tomer Eshed: Die CG-Szene hier in Berlin ist nicht so groß, man kennt über die Jahre hinweg eigentlich so gut wie jeden, der in der Branche tätig ist. Berlin hat Vor- und Nachteile: Die geringen Preise sind natürlich toll – hinsichtlich Lebenshaltungskosten ist Berlin immer noch billiger als viele andere deutsche Städte, beispielsweise was die Miete angeht. Nachteil ist, dass für unseren Dienstleistungsbereich hier nicht so viel passiert wie beispielsweise in München, Stuttgart oder Hamburg, wo größere Studios und Firmen vertreten und somit größere Projekte häufiger sind. Mir persönlich hilft bei meiner Arbeit, die oft mit vielen Überstunden einhergeht, die Tatsache, dass Berlin als Umgebung sehr entspannt ist. Das bietet mir ein gutes Fundament. **› mf**

Links

„The Common Chameleon"
▷ **vimeo.com/167910027**

„Flamingo Pride"
▷ **vimeo.com/62085792**

„Our Wonderful Nature"
▷ **vimeo.com/26632368**

Lumatic Studio
▷ **lumatic.xyz**