

2012

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 16. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by **ATEC**

Deutschland € 14,95

Österreich € 17,-

Schweiz sfr 23,-

4

DIGITAL
PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JULI | AUGUST 04|12



Triple-A aus Berlin –
Hinter den Kulissen von Yager

Spec Ops: The Line

Men in Black 3

Interview mit VFX-Supervisor Jay Redd von SPI

Premiere Pro

Adobe CS6 – das bessere Final Cut

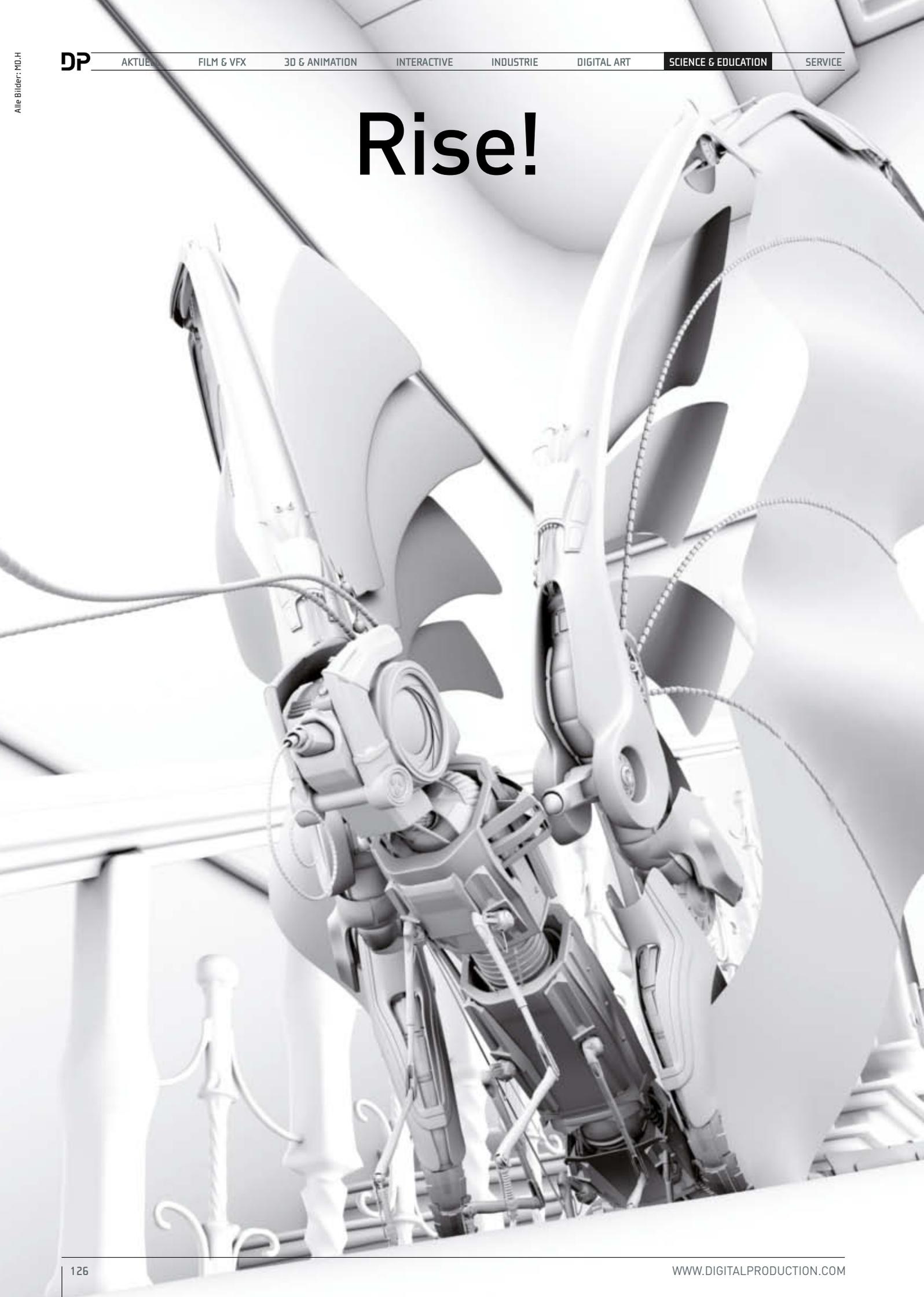
3ds Max 2013

Die neuen Features im Überblick



4 194336 214951 04

Rise!



Nachdem auf dem Cover des DP-Karriere-Sonderheftes eines der Bilder aus „Rise“ zu bewundern war, wollen wir nun beschreiben, wie die mechanische Motte entstanden ist. Für uns Studenten im Bereich Digital Film Design an der MD.H Berlin gilt es, jedes Semester mit einer Projektarbeit in Form eines Kurzfilmes abzuschließen. Dabei sind für die Produktionsphasen je circa 2 Monate Vollzeit eingerechnet und sollen die während des jeweiligen Semesters vermittelten Fähigkeiten widerspiegeln und vertiefen.

von Stefan Mayr und Sven Hof

An der Mediadesign Hochschule (MD.H) wird großer Wert darauf gelegt, sich anfangs erst auf die filmischen Grundlagen zu fokussieren. Mit Kursen wie Bildkomposition und Storytelling soll deutlich gemacht werden, wie stark der Zusammenhang dieser beiden Komponenten eigentlich ist.

Ein gezielter Bildaufbau dient somit nicht nur alleine der Ästhetik, sondern hilft dabei, die Story auf einer unbewussten Ebene zu übermitteln, um so den Betrachter auf eine indirekte Weise anzusprechen. Animation-Basics und Zeichenkurse trainieren dagegen die händischen Fähigkeiten respektive das Gefühl für richtiges Timing und Formen. Wichtige Animationsregeln wie Anticipation, Posing, Bewegung in Bögen et cetera sollen helfen, dem Charakter Glaubhaftigkeit und Ausdruck in seiner Aktion zu geben.

Erst solche Basiskenntnisse bilden ein angemessenes Fundament, um den Forderungen der weiteren Studienzeit und auch dem Berufsleben in dieser Branche gerecht werden zu können.

Digitale Gestaltung

Ab dem zweiten Semester wurden wir in die digitale Gestaltung eingeführt. Da viele unter uns im Umgang mit den verschiedenen Softwarepaketen sehr bis komplett unerfahren in das Studium gingen, bestand die Projektarbeit dieses Jahrganges aus einem Soloprojekt. Dadurch musste man sich gezwungenermaßen als einzelne Person mit sämtlichen Aspekten der 3D-Umsetzung auseinandersetzen und erhielt so die Möglichkeit, sich ein allgemeines Verständnis anzueignen. Viel wichtiger jedoch ist, dass man seine persönlichen Stärken und Schwächen aber auch Vorlieben in den einzelnen Bereichen erkennt und sich so besser für die Zukunft orientieren kann. Mit dieser Erfahrung war es uns schließlich möglich, im dritten Semester möglichst ausgeglichene Gruppen für ein 3D-Teamprojekt von je sechs Mitgliedern zu bilden.

Der Kurzfilm

In der Geschichte des Kurzfilmes war es uns wichtig, eine elegante jedoch triste Welt zu erschaffen, die sich auf eine fiktive Art und Weise nicht grundsätzlich von der unsrigen unterscheiden sollte. Dabei sollte der Kern der Geschichte das Thema eines gängigen Zwists werden: Der Fortschritt zerstört langsam aber sicher unseren natürlichen Lebensraum. Unser Hauptaugenmerk lag jedoch nicht auf der

Visualisierung dieser Tatsache, sondern auf der Frage: Was wäre, wenn die Natur dieser Zerstörung die Stirn bieten würde? Während der Ausarbeitung dieser Problemstellung kam das Team jedoch immer wieder zu der Erkenntnis, dass der heutige Mensch nicht ohne den Komfort der Technik leben will, sich dennoch krampfhaft an seinem natürlichen Lebensraum festhält. Dieser starke Kontrast sollte nachher vor allem den visuellen Teil des Kurzfilmes definieren, und zwar mit der Fragestellung: Wie können wir gezielt Sympathie und Antipathie lenken? Mit diesen beiden Kernaussagen entstand der Film „Rise“.

Dramaturgie

Die Dramaturgie des Filmes besteht aus einer aufbauenden Handlung. Dies wurde am Anfang durch eine langsame, sich hinabbewegende Kamerafahrt realisiert. Der Establishing Shot in „Rise“ aber hatte eine wichtigere Aufgabe als nur die Einführung in die Szenerie, er sollte Spannung aufbauen und den Zuschauer auf das Bedrohliche einstimmen. Dies setzten wir bewusst durch einen wandelnden Stil um, wobei man aus der farbigen in eine triste und farblose Welt eintauchen sollte. Das unbehagliche Gefühl verstärkten wir zudem durch ein Scene-Setup, was aus einem alten, verlassenem und engen Treppenhaus bestand und eben durch die hinabfahrende Kamerafahrt, welche unbewusst eine unbehaglichere Gefühlslage erzeugt als eine aufsteigende.

Im zweiten Akt stand die Geburt des Schmetterlings im Fokus, die einer der wichtigsten Augenblicke des Kurzfilmes war. Dem Team war es wichtig, visuell als auch erzählerisch extreme Kontraste einzubauen, um dem Zuschauer die Suche nach Sympathieträgern zu vereinfachen. So schlüpfte aus einem Kokon, auf dem kurz zuvor noch eine Fliege saß, ein technischer Schmetterling, wobei man alle drei mit den unterschiedlichsten Charakteristika assoziierte. Wo der Kokon als schleimig, unbekannt und die Fliege mit Verwesung und Tod wahrgenommen wurde, stand der Schmetterling für die Neugeburt, das Unschuldige und die Ästhetik. Durch die Geburt eines so zerbrechlichen Geschöpfes wollten wir die bislang anhaltende angespannte und bedrohliche Atmosphäre in den Hintergrund stellen. Dies setzten wir durch gezielt ruhige Kamerabewegungen um, wobei der Schmetterling immer im Fokus blieb.

Im dritten Akt setzten wir schließlich beide Kernaussagen um. Der Zuschauer sollte aus der idyllischen Illusion erwachen und

merken, dass das Bedrohliche stets vorhanden war, jedoch nur für kurze Zeit nicht im Fokus stand. Hektische Kamerafahrten als auch spannungsaufbauende Musik sollten die wahre Gefahr ankündigen. Der Tod des Schmetterlings kam schlussendlich durch ein unaufhaltsames, aggressiv Geflecht aus Wurzeln, welches aus den Ecken des Treppenhauses wuchs. Für das Team war es wichtig, dass gerade während des kurzen Kampfes die Sympathien des Zuschauers auf Seite des Schmetterlings bleiben, was eigentlich einen Widerspruch in ihm hervorrufen sollte, da dieser die Technik symbolisiert, welche schleichend die Natur unterdrückt.

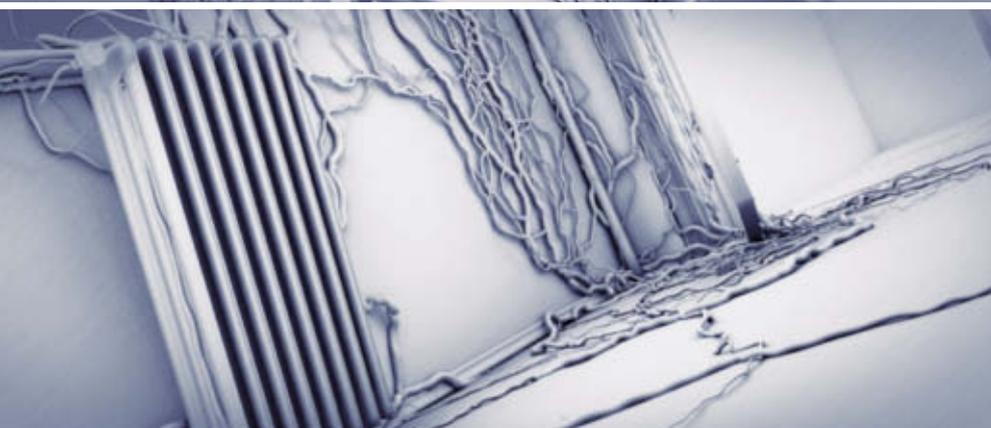
Umsetzung

Die Tatsache, dass wir uns für 3ds Max 2011 als unsere Haupt-3D-Software entschieden haben, stellte unsere wohl größte Herausforderung dar, da wir erst im dritten Semester in dieses Programm eingeführt wurden und somit kein sehr großer Erfahrungsschatz vorhanden war. Für „Rise“ hatten wir viele Visionen für die visuelle Gestaltung, wussten jedoch zu Beginn nicht immer, wie diese Ideen technisch umsetzbar sind. Sehr schnell stellten wir fest, dass vor allem die Bereiche Simulationen und Rigging sich teilweise sehr stark von Maya oder Blender unterscheiden, welche unsere Hauptwerkzeuge im vorhergegangenen Semester waren.

Die Lösung war Learning by Doing. Mittels unzähliger Tests und ebenso vielen gescheiterten Versuchen konnten wir uns schließlich Stück für Stück an das gewünschte Resultat heranarbeiten. Dieser Prozess war oft sehr frustrierend, aber auch gleichermaßen interessant. Es bestand zwar jederzeit die Möglichkeit, uns mit Fragen an unseren damaligen 3ds-Max-Dozenten zu wenden, der persönliche Ehrgeiz jedoch, anfallende Probleme durch eigene Recherchen und Versuche zu bewältigen, war dann oft größer.

Umso größer war dann das Erfolgsgefühl, funktionierende Lösungswege herausgearbeitet zu haben. Diese Herangehensweise diente einerseits unglaublich der persönlichen Weiterentwicklung, brachte andererseits aber einen hohen Zeitdruck mit sich.

Der zeitliche Rahmen war mit circa acht Wochen Vollzeit einfach zu knapp gesetzt, um innerhalb dessen für jeden Arbeitsschritt den vermeintlich optimalen Weg zu finden. Außerdem waren noch Arbeiten wie Animationen, Rendern und Compositing fällig, welche an sich schon sehr zeitintensiv sind. Nicht selten



Der Schmetterling kurz vor dem Angriff durch das Wurzelgewächs, welches sich stetig ausbreitet (oben). Rendertest der Fliege mit Shader, bevor das Team die Entscheidung für einen simpleren Look traf, welcher kurze Renderzeiten mit bedrückender Atmosphäre verbindet (unten).



mussten aus diesem Grund heraus Prioritäten gesetzt und Kompromisse ausgearbeitet werden.

Rendering

Gerendert haben wir mit mental ray und für den Look nutzten wir ein Ambient-Occlusion-Material, welches wir im Renderer als Material Override einstellten, um es so auf sämtliche Objekte in der Szene gleichermaßen anzuwenden. Dies führte zu schnelleren Renderzeiten, da auf Licht und sonstige Shader verzichtet werden konnte und es uns so erst möglich war, innerhalb der sehr knappen Zeit von insgesamt circa zwei Monaten den Film fertigzustellen.

Fazit

Als Fazit können wir sagen, dass der Zweck, der hinter der Projektarbeit steht, nicht zu kurz kam. Erst dadurch, dass wir uns intensiv mit allen Aspekten zur Umsetzung dieses Kurzfilms auseinandersetzen mussten, war es uns möglich, mit der Software vertraut zu werden. Wichtiger war es aber, sich im Team so zu organisieren, dass ein reibungsloser Arbeitsablauf gewährleistet war. Die bisherigen Rückmeldungen zu dem Film waren sehr gut – vor allem der recht simple Schwarz-Weiß-Look wird als gute Unterstützung der Story angesehen, da er den Kontrast zwischen Eleganz und Tristheit herausstreicht. Der Schmetterling kommt so scheinbar durch seine Geradlinigkeit viel eleganter und reiner zur Geltung, da die Aufmerksamkeit auf die Details gelenkt wird und nicht durch andere Faktoren wie zum Beispiel starke Reflexionen abgelenkt ist oder in ihnen untergeht.

Rezeption

Der Film wurde mit einer 1,7 bewertet. Es scheint teils leichtere Mängel in der Kameraführung zu geben, aber größtenteils ist – laut den bewertenden Dozenten – die Darstellung und Bildkomposition sehr aussagekräftig. Sie unterstreicht die beengende Atmosphäre, indem Objekte fast komplett aus dem Bild gedrückt werden. Die Story ist etwas schwer verständ-

lich, darüber gab es auch unter den Dozenten geteilte Meinungen. Uns war es wichtig, dem Betrachter ein gutes Maß an Interpretationsfreiheit zu lassen, ohne ihm eine Haltung aufzudrängen. Unseren Film können Sie auf Youtube im MD.H-Channel ansehen und sich selber eine Meinung bilden.

Die Tatsache, dass „Rise“ es auf das Titelcover des DP-Sonderheftes geschafft hat, wird in der Uni mit viel Stolz promoted. > ei

