

animago AWARD 2011

Beste Stereo-3D-Produktion



»Luigi's Pizzaride 3D«

Ein Film von Florian Werzinski; Eine Produktion der Georg-Simon-Ohm-Hochschule

Artist: Florian Werzinski; **Ton:** Steve Wühr; **Stimmen:** Antonio Rastelli und Domenico Sambuco; **Diplomarbeit:** Georg-Simon-Ohm-Hochschule. **Software:** 3ds Max, V-Ray, Photoshop, After Effects, Encore

Der Zuschauer erlebt das Geschehen aus der Perspektive des Pizzaboten Luigi, der nach einer wilden Verfolgungsjagd mit der örtlichen Polizei schlussendlich herausfindet, wer der eigentliche Besteller seiner Lieferung ist.

Kategorie-Sponsor: »Infitec«



In der Kategorie „Beste Stereo-3D-Produktion“ unterstützt Infitec den animago AWARD 2011. Als Entwickler von Stereo-3D-Filterlösungen für die 3D-Projektion hat sich das Unternehmen auf die Fahnen geschrieben, den Besuchern des fx.Centers in Babelsberg herausragenden und hochqualitativen 3D-Genuss zu bieten. „Der animago AWARD 2011 ist für uns und die gesamte Stereo-3D-Branche im DCC-Bereich die Plattform für neue und innovative Produktionen“, so Markus Fritz, Geschäftsführer von Infitec. Der Spezialist für Stereodisplay-Technik bietet eine Interferenz-Filter-Technik zur 3D-Projektion, die es ermöglicht, auf nahezu allen Standard-Projektionsflächen Stereo-3D zu projizieren. Dabei können gängige Projektionstechnologien wie DLP, LCD und L-COS sowie Lichtquellen wie LED, Xenon, und UHP kombiniert werden. „Nur mit guten Stereo-3D-Produktionen wird der Markt wachsen und noch mehr Anhänger finden“, ist man bei Infitec überzeugt. > www.infitec.de



NOMINIERUNGEN

»Robin Hood«

Red Star 3D, Großbritannien

Software: Lightwave, Softimage|XSI, Fusion

Robin Hood rettet Lady Marian vor dem fiesen Sheriff von Nottingham. Dieses Mal allerdings in einer 3D-respektive 4D-Variante für junge Themenparkbesucher, die sich über allerlei 3D-Effekte und reichlich Action freuen können. ▷ www.redstar3d.com



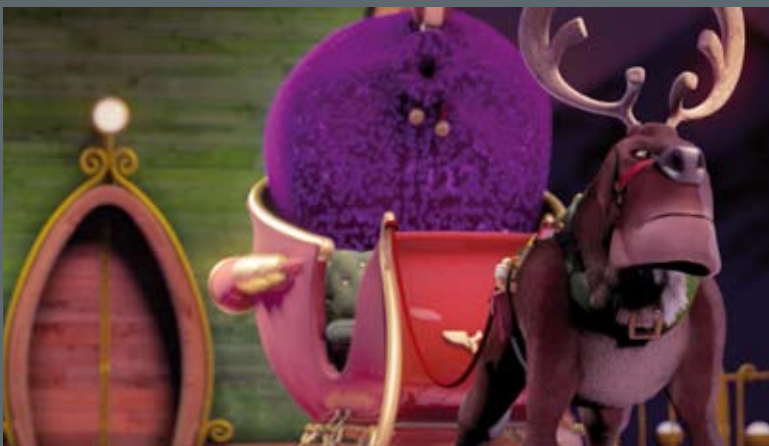
»Sea Rex –

Journey to a Prehistoric World«

N3D Land Productions, Frankreich

Software: 3ds Max, ZBrush, Maya, Softimage|XSI, Photoshop, After Effects, Combustion, Flame, Nuke, Premiere, Final Cut

Der Film entführt den Zuschauer in die Zeit der Dinosaurier und ist der erste IMAX-3D-Film, der in Frankreich entstand. „Sea Rex 3D“ läuft mittlerweile in über 40 Kinos in 17 Ländern, unter anderem in den USA, Mexiko, Russland, Japan, Singapur, Großbritannien, Polen, Tschechien, Kuwait und Deutschland. ▷ www.n3dland.com



»Sleigh Ride«

Red Star 3D, Großbritannien

Software: Lightwave, Softimage|XSI, Fusion

Der Weihnachtsabend bricht an, der Schlitten steht bereit, die Geschenke sind aufgeladen, als Santa unglücklicherweise durch einen kleinen Unfall außer Gefecht gesetzt wird. Nun liegt es am Rentier Blitzen und dem unglückseligen Weihnachtselfen Bobo, die Sache mit Weihnachten doch noch zu einem guten Ende zu bringen. ▷ www.redstar3d.com



»Topper gibt nicht auf – 3D-Intro«

Realisiert durch VCC Berlin, zusammen mit der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“

Software: Vue/Vue d'Esprit, Photoshop, After Effects, Flame

Für den ersten in Deutschland produzierten 3D-Kurzfilm der HFF Babelsberg kreierte die VCC Berlin den Filmvorspann. In einer stereoskopischen Kamerafahrt fliegt der Zuschauer auf einer virtuellen Zeitreise durch filmische Momente des abgehalfterten Filmhelden Til Topper (Claude-Oliver Rudolph). ▷ www.topper3.de



Luigi! Pizza, pronto!

Was passieren kann, wenn man monatelang neben dem Studium als Filmvorführer in einem 3D-Kino arbeitet und dann auch noch Mediendesign studiert, beweist Florian Werzinski mit seiner Abschlussarbeit »*Luigi's Pizzaride 3D*«. Die rasante Fahrt durch eine italienische Stadt zeigt, dass es eben auch sein Gutes haben kann, wenn man immer und immer wieder dieselben Filme sehen muss.

von Sascha Plischke

Als Florian Werzinski im Juli 2010 auf der Suche nach einem Thema für seine Diplomarbeit im Studiengang Mediendesign an der Georg-Simon-Ohm-Hochschule Nürnberg war, kam ihm sein alter Studentenjob in den Sinn. Als Filmvorführer in einem 3D-Kino hatte er dabei stundenlang dieselben Filme gesehen, die die Fähigkeiten des 3D-Films zeigen sollten und deshalb vor allem eines beinhalteten: Motionrides. Auf den immer gleichen Schienen fuhr die Kamera durch die immer gleichen Landschaften, vorbei an allerlei in 3D beeindruckenden Objekten. Schon damals dachte sich der Student: „Das kann ich auch!“ Und als dann auch noch klar wurde, dass alle seine Kommilitonen schon in anderen Projekten steckten und er seine Diplomarbeit würde alleine bewältigen müssen, war die Idee für „Luigi's Pizzaride“ geboren. Doch bei allen Anleihen an die Motionride-Filme aus jenem Kino: Die rasante Fahrt des Pizzaboten Luigi durch eine italienische Stadt, verfolgt von der Polizei, ist um einiges fantasievoller und spannender als die eintönigen Vorlagen.

Recherche vor Ort

Ende Juli hatte Werzinski die ersten Entwürfe, Designs und ein grobes Storyboard fertig, Material, mit denen er seine Professoren von dem ehrgeizigen Projekt überzeugen konnte. Den August über arbeitete er an einer Previz, und flog dann Anfang September für zehn Tage nach Italien. Denn Luigi sollte nicht durch irgendeine Fantasie-Landschaft rasen, sondern durch realistische italienische Straßen. Also machte der Student Dutzende Fotos von italienischer Architektur, Autos und Leuten, die als Referenzen für seinen Film würden dienen können. Daraus entstand eine Asset-Bibliothek für Architektur, Character-Design, Texturen und Shadern, mit denen sich später ganz einfach Szenen zusammenbauen ließen. Nach der Fertigstellung der Modelle folgte die Animation: Anhand des Storyboards animierte der Student jede Einstellung mit Hilfe eines Plug-ins für realistische Fahrphysik, mit dem sich die Fahrzeuge wie in einem Computerspiel steuern ließen und das deren Fahrten dabei aufnahm. Das Ergebnis war eine erste 2D-Version des fertigen Films. Für die 3D-Produktion verwendete Werzinski ein Script, das der 2D-Kamera einfach ein 3D-Kamera-Rig aufsetzte. So entstand eine erste Vorschau des Films in Stereo 3D auf der Basis von OpenGL-Echtzeitrenderings der beiden 3D-Kameras.

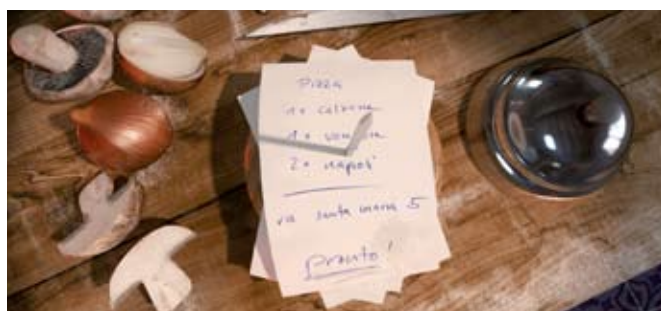
Hochschul-Renderfarm

Für das fertige Rendering fiel die Wahl schnell auf V-Ray als Rendering-Engine, mit der Werzinski bereits gute Erfahrungen gemacht hatte. Großer Vorteil war die Möglichkeit, die indirekte Beleuchtung jeder Szene in einer separaten Datei ablegen und später für jeden Frame einzeln laden zu können. So musste die Beleuchtung jeweils nur einmal berechnet werden. Weiterer Vorteil von V-Ray war die Möglichkeit, auch mit einer Education-Lizenz auf ein Rendernetzwerk zurückgreifen zu können. Denn so konnte Werzinski die Möglichkeit nutzen, an seiner Hochschule eine eigene Renderfarm aufzubauen. Dort war es ihm möglich, in der Nacht zwischen acht und fünfzehn Rechner der Hochschule zu nutzen. Rechenpower, die sein Projekt dringend benötigte. Denn „Luigi's Pizzaride“ wollte er in Stereo-HD produzieren. Pro Nacht entstand so eine Einstellung.

Für das Compositing entwickelte Werzinski ebenfalls einen passenden Stereo-3D-Workflow. Dabei setzte er jedes Bild aus Hintergrund und Vordergrund zusammen. Jede dieser beiden Ebenen wiederum bestand aus einem Beauty-Pass, einem Velocity-Pass und einem Z-Depth-Pass. Dadurch wurde eine möglichst korrekte Anwendung des Vektor-Motionblurs und des „Depth of Field“-Effekts ermöglicht. Am Ende wurde alles zusammengesetzt und globale Effekte wie zum Beispiel das Grading zugefügt. Diese Komposition wurde dupliziert und die File Inputs jeweils durch die des rechten Auges ersetzt. Weil Werzinski zu diesem Zeitpunkt kein 3D-Viewer-System zur Verfügung stand, konnte er das Ergebnis lediglich als Standbild mit einer Rot-Cyan-Brille überprüfen.

Für das Auspielen erhielt Werzinski deshalb Hilfe durch das Fraunhofer Institut für Integrierte Schaltungen (IIS) aus dem benachbarten Erlangen. Das stellte ihm die eigentlich kommerzielle easyDCP Suite zur Verfügung. Damit konnte der Student seinen Film als 2K stereo DCP formatieren und in voller Auflösung und jeglicher Ausgabeform in Echtzeit abspielen, egal ob anaglyph, Side by Side, oder ob optimiert für Shutterbrille oder Polfilter. Damit hatte er auch besseren Einfluss auf das Grading, weil er nun mit einem kalibrierten Monitor das Endergebnis genau so betrachten konnte, wie es später in einem Kino aussehen würde.

Denn das war genau das Ziel: Werzinski präsentierte seinen Film in eben jenem 3D-Kino, in dem alles angefangen hatte. Auf zwei großen, professionellen Christie-Beamern zeigte der Student sein Werk vor einem Publikum aus Professoren und Kommilitonen, einen Film, bei dem er vom ersten Storyboard bis zum Auspielen der eigenen Kinokopie praktisch alles selbst gemacht hatte.



wer filmt, braucht

zoom

MAGAZIN DER FILMEMACHER

NEU:
jetzt auch als App!

Erhältlich im
App Store

zoom ist das Magazin für junge Profis, Filmstudenten und ambitionierte Amateure.

zoom berichtet direkt aus der Filmszene: große Reportagen über Regisseure, Kameraleute und alle, die beruflich mit Film zu tun haben.

zoom bringt Workshops und Knowhow – das inspiriert für eigene Projekte.

In jeder zoom: Michael Ballhaus präsentiert die Basics der Filmgestaltung. Außerdem Tests der wichtigsten Kameras und Insider-Tipps für bessere Filme.

zoom kommt alle zwei Monate. Ein Miniabo (3 Ausgaben) kostet nur 11,55 Euro!

GLEICH BESTELLEN:

E-Mail: service@schiele-schoen.de
Telefon: 030-25 37 52-24
Leser-Service: Markgrafenstr. 11, 10969 Berlin
Internet: www.zoom-video.de

