

animago AWARD 2011

Bestes Still



»WC«

Still von Juan Siquier

Software: 3ds Max, V-Ray, Bodypaint, Photoshop
Siquier nutzte als Inspiration für sein fotorealistisches Still ein Badezimmer in seinem Elternhaus.

Kategorie-Sponsor: »PI-VR«



Zum ersten Mal beteiligt sich das Berliner Unternehmen PI-VR als Sponsor am animago AWARD. Mit ihrer Software VRED lassen sich in Design, Produktfotografie, Marketing/Kommunikation und Engineering hochwertiges computergeneriertes Bildmaterial und fotorealistische Darstellungen erstellen. Im Rahmen des animago AWARD 2011 unterstützt das Unternehmen die Kategorie „Bestes Still“ – eine passende Kategorie wie Katharina Ehrke, verantwortlich für Marketing, Kommunikation und PR, findet: „Wir freuen uns sehr, die Kategorie ‚Bestes Still‘ des animago AWARD zu unterstützen. Die Auszeichnung steht für einen Bereich mit besonders hohem kreativen und künstlerischen Anspruch. Die Einsendungen und natürlich vor allem auch die Nominierten spiegeln jedes Jahr aufs Neue die aktuellen Entwicklungen und Neuheiten der Branche wider – das passt zu uns und unseren Produkten.“ Zudem ist man bei PI-VR erfreut über die zunehmende internationale Bedeutung des Awards und seiner Funktion als Kommunikations- und

Networking-Plattform: „Auf dem animago erhält man zudem einen guten Überblick über aktuelle Trends und Entwicklungen im Bereich Visualisierung und Animation und man erhält Einblick in die sich verändernden Anforderungen der User – wichtige Themen für die Weiterentwicklung unserer eigenen Produkte.“ ▷ www.pi-vr.de



NOMINIERUNGEN

»recomCGI – Porsche Black Edition«

CGI + Postproduktion: recomCGI

Auftraggeber: Porsche/BB&K Ludwigsburg

recomCGI produzierte gemeinsam mit dem Fotografen Uli Heckmann und der Agentur BB&K aus Ludwigsburg (hauptverantwortlich für Konzept und Umsetzung) für den Kunden Porsche. Entstanden sind hoch emotionale S/W-Motive per CGI für ein Sondermodell-Webspecial des „Porsche Black Edition“.



»DDR-Klassenzimmer«

Visualimpression, Dipl.-Ing. Stefan Haberkorn

Software: Cinema 4D, Photoshop

Die Idee für das Still entstand durch die Feststellung Haberkorns, dass immer noch Schulen wie früher eingerichtet sind. Daraufhin recherchierte er, wie in seiner Kindheit Schultaschen und Möblierung beschaffen waren. Die Beleuchtung wurde mit HDRIs berechnet.



»Deserted Village«

Still von: Ralph Waniek, Evermotion (Studio Director) und Iwo Widulinski (2D-Artist)

Software: 3ds Max, V-Ray, Photoshop

Das Still wurde für eine FX-Training-DVD entworfen. Ziel war, eine detaillierte Fantasy-Szene zu erstellen, die die Zerstörung des Hauptturms zeigt.

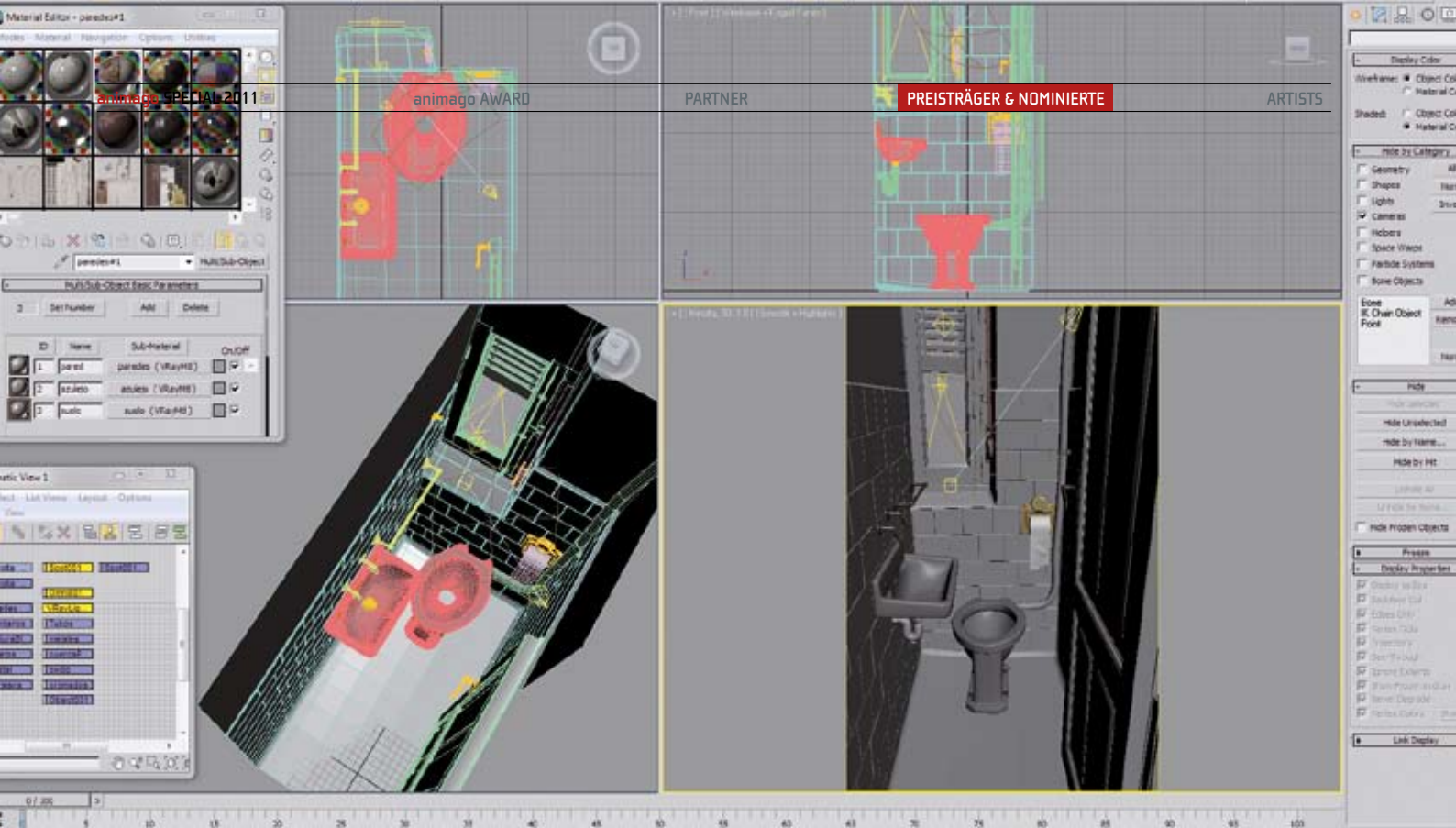


»moTUBAi«

Still von: Cohan Weggs

Software: 3ds Max, AutoCAD, GIMP

Weggs ungewöhnliches Gefährt macht Lust auf eine Spritztour und besticht durch einen hohen Fotorealismus.



Stilleben mit Wasserhahn

Es könnte wohl kein profaneres Motiv geben: Ein kleines Badezimmer, die offene Holztür gibt den Blick frei in den winzigen Raum mit dem schmalen Fenster. Ein kleines Waschbecken, eine Toilette, gepflegte, aber alte Fliesen – ein Schnappschuss, wie es ihn aus jedem älteren Haus geben könnte. Es handelt sich jedoch um ein Stilleben aus dem Computer von Juan Siquier, es trägt den simplen Titel »WC« – und die Schönheit liegt wie so oft im Detail. von Sascha Plischke

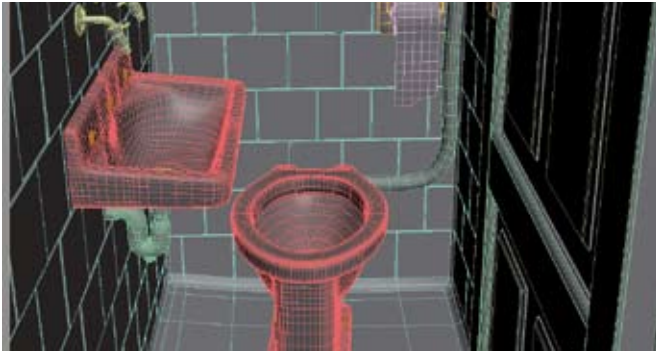
Siquier nutzte als Inspiration für sein Bild ein Badezimmer in seinem Elternhaus, das direkt neben seinem Schlafzimmer lag und an das er ganz besondere Erinnerungen hat: „Das war ein winziges und schmales Badezimmer, das ich nur in der Nacht benutzte, oder wenn ich heimlich hinter dem Rücken meiner Eltern rauchen wollte, damals, als ich ein Teenager war“, erinnert sich Siquier. „Für alles andere benutzten wir das andere, größere und viel besser ausgestattete Badezimmer.“

Aus Nostalgie besitzt Siquier bis heute eine Fotografie dieses Badezimmers: „Das ist ein altes Foto von geringer Qualität, aber ich liebe die Komposition. Licht kommt durch das Fenster und erzeugt wunderbare Reflexe auf der linken Wand und auf der Tür zur Rechten.“ Außerdem enthält das Zimmer auf dem Foto sehr schöne und herausfordernde Objekte wie einen Toilettenpapierhalter, alte Wasserhähne mit einer zarten Patina und einen Handtuchhalter, in dessen reflektierender, metallener Oberfläche sich das Licht des Fensters bricht. Zusammen mit der wunderbaren Perspektive, die auf das helle Fenster zuläuft, ergibt dies die perfekte Herausforderung für ein digitales Kunstwerk: „Ich wollte die gesamte Komposition durch meinen eigenen, persönlichen Stil filtern und so einen Render mit einer tiefen Atmosphäre schaffen, in dem sich CG-Illustration und künstlerische Fotografie vermischen und eine gute Balance schaffen“, so Siquier.

Fotorealismus mit Auge fürs Detail

Das ist Siquier mit seinem Werk „WC“ eindrucksvoll gelungen. Der Fotorealismus ist ausgezeichnet, auf den ersten Blick erkennt man nicht, dass es sich um ein CG-Still handelt. Die bei allem Realismus doch immer wieder erkennbare Künstlichkeit fehlt dem Werk vollkommen. Dabei war die Umsetzung des Motivs alles andere als einfach. Hier ist kein glatter Sportwagen das Motiv oder ein Flugzeug, sondern raue Oberflächen, eine Tür mit Rissen im Lack, Fensterglas mit Motivschliff, reflektierende, aber schon leicht stumpf gewordene Kacheln mit sich langsam schwärzenden Fugen. Das Holz des Fensterrahmens ist verwittert, daneben ein durch jahrelangen Gebrauch abgenutzter Rollenzug, in der Ecke ein angerostetes Wasserrohr. Die Wiedergabe der verschiedenen Oberflächenstrukturen in ganz unterschiedlichen Stadien des Gebrauchs und des Verfalls ist Siquier absolut exakt gelungen.

Als Grundlage verwendete er eine ganze Reihe von Referenzen. Neben der Fotografie des Badezimmers, das er abbilden wollte, sammelte Siquier so viel Bildmaterial, wie er nur finden konnte: Alte Türen, Wasserrohre, Oberflächen, lauter Dinge, die als Samples für das fertige Bild dienen konnten. Für das Modeling der einzelnen Objekte wie Waschbecken und Wasserhähne verwendete Juan Siquier 3D Studio. Danach stellte er die Objekte zu einer groben Komposition zusammen und passte die Proportionen der Objekte zueinander an.



Für die Texturen kamen Photoshop und Bodypaint zum Einsatz. Photoshop diente dabei vor allem für das Auftragen von Schmutz- und Rost-Spuren, Bodypaint für die Details bei den Schäden und Gebrauchsspuren auf den verschiedenen Oberflächen. Für Shading, Ausleuchtung und das Rendering kam V-Ray zum Einsatz, UV Layout für das UV Mapping. Beim Lighting waren die spiegelnden Oberflächen eine große Herausforderung: Von den Fliesen über den Lack auf der Tür bis hin zu

den Metallobjekten und dem Waschbecken, sogar das Toilettenpapier warf Licht zurück und musste für einen realistischen Eindruck berücksichtigt werden. Um diesem Problem zu begegnen, setzte Siquier – neben dem großen Licht des Fensters und der Oberfläche der Tür – als Lichtquelle auf kleinere Lichter, die jene Bereiche ausleuchteten, die sonst zu wenig Licht abbekommen hätten.

Ein Platz der Erinnerung

Das so gut wie fertige Bild renderte Siquier dann in einer Auflösung von 4.198 mal 6.394 Pixeln, eine Aufgabe, für die sein alter Quad-Core-Rechner von 2006 ungefähr 24 Stunden benötigte. Letzte Arbeiten an dem Still nahm er schließlich in Photoshop vor, wo er Farbtemperatur und Kontraste ein letztes Mal anpasste. „Die große Herausforderung in der Herstellung dieses Bildes war der Versuch, einen alten und verfallenen Ort zu zeigen, der jedoch gleichzeitig sauber war und immer noch in Benutzung“, fasst Siquier sein Vorhaben noch einmal zusammen. „So wollte ich die Erinnerung an ähnliche Plätze im Betrachter heraufbeschwören, wie sie jeder von uns in seiner Vergangenheit hat.“

digit!

WIR SIND DIE IMAGING-EXPERTEN.



digit! ist das Profi-Magazin für digitale Bilder. Und das schon seit 1993. Wir zeigen wie Imaging-Profis erfolgreich arbeiten. Wir fühlen Produkten und Trends auf den Zahn. Und demonstrieren Workshops und Workflows für Foto, Video und CGI.

digit! bringt Imaging auf den Punkt.

Als Mini-Abo (3 Ausgaben) oder Voll-Abo*. Abo-Bestellung im Shop unter www.digit.de

*Mindestvertragslaufzeit beträgt ein Jahr. | Klie Verlagsgesellschaft mbH | Postfach 13 48 | 34333 Hann. Münden