


animago AWARD 2012

# Beste Postproduktion

## »Mass Effect 3 – Take Earth Back«



Ein Trailer der ungarischen Firma DigiC Pictures zum SciFi-Rollenspiel „Mass Effect 3“ von BioWare/Electronic Arts

**Regie:** István Zorkóczy  
**Producer:** Alex Sándor Rabb  
**CG Supervisor:** Róbert Kovács  
**Art Director:** Péter Fendrik  
**Animation:** Róbert Babenko, Péter Horváth, Ádám Juhász, Gábor Lendvai, György Tóth  
**Motion Capture:** DigiC Motion  
**Auftraggeber:** BioWare/Electronic Arts  
**Software:** Photoshop, ZBrush, Maya, Houdini, Nuke, eigene Plug-in-Entwicklungen.  
[www.digicpictures.com](http://www.digicpictures.com)

Jetzt mehr entdecken!

Fremdartige Raumschiffe mit merkwürdigen Silhouetten öffnen ihre Schleusen und schicken Massen von Soldaten-Kreaturen auf die Erde. Auf ihrem Vernichtungszug machen sie vor nichts Halt, was lebendig ist und selbständig denken kann. Der Trailer lädt ein, in der Rolle des Commander Shepard die Erde zurück zu erobern – als ersten Schritt der Befreiung der Galaxis von den Reapern. von Peter Dehn



Im „Take Earth Back“-Trailer für das SciFi-Rollenspiel „Mass Effect 3“ kontrastiert das Leben gegen die düsteren Raumschiffe und Kreaturen der Reaper. Auf einem detailreich gestalteten Sonnenblumenfeld spielt ein Mädchen mit dem Modell eines Raumjägers, während im Hintergrund die Invasion beginnt. Das Kind steht für das Leiden und die Hoffnung auf den Frieden ebenso wie für die Verteidigungsbereitschaft. Eine futuristische Stadtkulisse symbolisiert die fortgeschrittene technische Entwicklung der Menschheit.

Aus dem erdnahen Raum betrachtet, sieht man eine Brandspur der Vernichtung, die den Planeten überzieht. Der Himmel über dem spielenden Mädchen verdunkelt sich. Wenig später findet Commander Shepard das Modell des Jägers, dessen Vorbild er selbst fliegt. Das wirkt wie ein Auftrag: Commander Shepard und seine Elitesoldaten werden die Verantwortung übernehmen und die Erde von den Invasoren befreien.

## Stereoskopische Studio-Premiere

Der „Take Earth Back“-Trailer für das Rollenspiel „Mass Effect 3“ wurde beauftragt, nachdem das ungarische Animations- und VFX-Studio Digic Pictures zuvor bei der Spieleschmiede BioWare und ihrem Publisher Electronic Arts seine Visitenkarte mit einem Ankündigungstrailer für ME3 und dem „Destiny“-Trailer für „Dragon Age 2“ abgegeben hatte. Das Konzept ging aus vier unterschiedlichen Drehbuch-Vorschlägen hervor, die dem Auftraggeber vorgelegt worden waren.

Der Trailer war für das ungarische Studio das erste stereoskopische Projekt. Für das neue und noch in ständiger technischer Entwicklung befindliche Arbeitsfeld musste der interne Workflow erst entwickelt werden. „Auf der Suche nach den besten Herangehensweisen und Methoden, die uns am besten geeignet erschienen und die besten Ergebnisse für die Produktion sichern, lagen zunächst umfangreiche Forschungen vor uns. Die erarbeiteten Lösungen mussten parallel zu den laufenden ‚traditionellen‘ Produktionen in unsere Pipeline integriert werden“, heißt es bei Digic, wo einzelne Mitarbeiter nicht hervorgehoben werden, um die Teamleistung zu unterstreichen. Anpassungen waren unter anderem beim Compositing nötig und der Stadt-Hintergrund musste um etwa zehn Prozent größer sein als von 2D gewohnt, damit die Kamera beim Schwenken innerhalb der Szene bleibt.

Als weitere große Herausforderung erwies sich die Gestaltung des Sonnenblumenfeldes, in dem das Mädchen spielt und von dem aus Shepard später auf die brennende Stadt blickt. Die hohe Komplexität wurde mit Verbesserungen der bisher eingesetzten Layout-Tools erreicht. Optimiert werden musste der Workflow auch, um das extrem hohe Aufkommen hochpolygonischer Elemente in den Sonnenblumen-Szenen zu beherrschen. Für die Nahaufnahmen des Mädchens wurde außerdem das in Scratch schon vorhandene Setup für die Augäpfel weiter entwickelt.

Ausgangspunkt für die Animation der Personen war Motion Capture, das bei der Tochterfirma Digic Motion durchgeführt wurde. Dort steht

## Kategorie-Sponsor

»Pond5«



Für Pond5 bedeutet der animago AWARD eine ideale Möglichkeit, neue Ideen und kreative Arbeiten im Bereich der Postproduktion zu fördern. „Zugleich

erlaubt uns der Branchen-Event mit internationalem Renommee direkt neue Kunden kennenzulernen, bestehende Kontakte zu vertiefen und unsere Artists zu treffen“, freut sich Andy Goetze vom weltweit größten Portal für Stock Footage Clips auf den Award. Denn „viele unserer Content-Produzenten und unserer Content-Einkäufer kommen aus dem Bereich der Post Production – von den großen internationalen Kreativagenturen bis hin zu kleinen Studios und einzelnen Artists.“

Über das Portal präsentiert Pond5 ein Angebot von über 1,2 Millionen Stock Footage Clips, ergänzt um über 340.000 Musik-Tracks und Sound-Effekte, über 8 Millionen Fotos und Illustrationen sowie mehrere Tausend After-Effects-Projekte und 3D-Modelle. „Diesen Content verkaufen wir unter einer Royalty-Free-Lizenz nach dem Motto ‚Buy once, use forever‘, die den Einsatz in jeder Art von Medienproduktion erlaubt“, erklärt Andy Goetze das Konzept. Für Pond5 war es da nur naheliegend, sich in der Kategorie „Beste Postproduktion“ als Sponsor zu engagieren.

[www.pond5.com](http://www.pond5.com)



Der Spieler muss nicht nur die berüchtigten Reaper bekämpfen, sondern auch die im Bild zu sehenden Husks.

ein State-of-the-Art-System mit 16 Vicon-T160-Kameras zur Verfügung, das bis zu 120 Einzelbilder pro Sekunde erzeugt.

Für den „Take Earth Back“-Trailer wurden wichtige Szenen in bis zu 30 Varianten aus unterschiedlichen Blickwinkeln gedreht. An zwölf Arbeits- plus etlichen Proben Tagen kamen so etwa 700 MoCap-Shots zusammen. Die Pfade der Markerpunkte wurden mit der Software von Vicon rekonstruiert und mit Motion Builder auf die Skelette der digitalen Charaktere übertragen. Die Regie konnte sich auf die Erfahrungen mit der Choreografie von Kampfszenen stützen, die die MoCap-Darsteller bei früheren Spieltrailern, zum Beispiel der „Assassin's Creed“-Serie, gesammelt hatten. Einzige Ausnahme: Die Rolle des Kindes hatte die Tochter eines Kollegen übernommen.

## Standard-Werkzeuge mit eigenen Erweiterungen

Digic Pictures setzt wesentlich auf Maya. Diese Software-Grundlage für Produktion und Animation wird durch die eigene Entwicklung von Scripts und Plug-ins ständig auf die Bedürfnisse der laufenden Projekte angepasst. Auch das Hardmodeling der Hintergründe geschieht weitgehend in Maya, während für organisches Modeling prinzipiell ZBrush eingesetzt wird. Die meisten Effektarbeiten werden mit Houdini geleistet, das Compositing entsteht in Nuke, Crowds mit Massive. Für das 3D-Rendering arbeitet Digic Pictures mit Arnold. Das Team von Digic Pictures arbeitete an dem Spieltrailer von der Preproduction bis zur Ablieferung etwa sechs Monate.

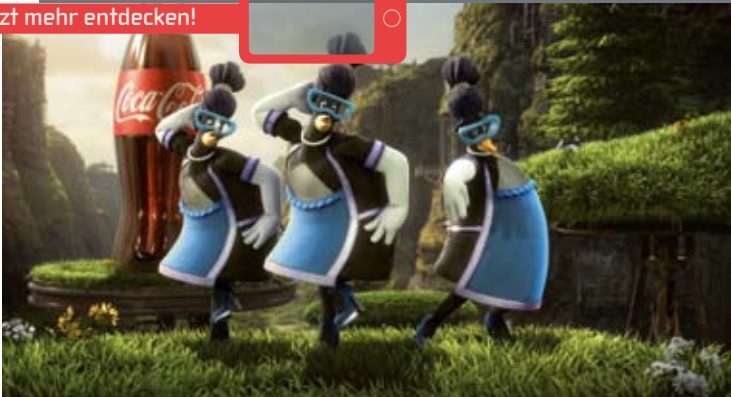
### Porträt

#### Digic Pictures

Das ungarische Animationsstudio hat sich auf 3D-Animationen und Visual Effects für Spielfilme und Werbespots sowie Trailer und Intro-Filme für die Spieleindustrie spezialisiert. Einer der Höhepunkte war 2003 die Mitarbeit der „verrückten Ungarn“ an der Postproduktion von „Terminator 3 – Rebellion der Maschinen“. Die 2009 gegründete Tochterfirma Digic Motion betreibt ein HighTech-Motion-Capture-Studio. Aus Potsdam brachte das Unternehmen bereits 2009, 2010 und 2011 den animago AWARD in der Kategorie „Beste Postproduktion“ mit nach Budapest.

## NOMINIERUNGEN BESTE POSTPRODUKTION

Jetzt mehr entdecken!



### Coca Cola „The Great Happyfication“

Agentur: Wieden+Kennedy

Director: Psyop

Producer: Amanda Miller

Audio Post: Grand Central Sound Studios

Software: Maya, Softimage|XSI, Photoshop, Nuke, Final Cut

Cola macht einfach glücklich, oder? In diesem aufwendig animierten Spot ist dies offensichtlich für alle Beteiligten der Fall.

### Game of Thrones Season 2 VFX

Auftraggeber: Home Box Office (HBO)

Firma: Pixomondo

Software: 3ds Max, ZBrush, Maya, V-Ray, Mudbox, Photoshop,

After Effects, Nuke, Premiere, Final Cut

Für die zweite Staffel der HBO-Kultserie „Game of Thrones“ verantwortete Pixomondo über 500 VFX-Shots und wurde dafür auch mit einem Emmy ausgezeichnet. Diese umfassten Environments, Set Extensions und CG-Charaktere wie die Shadow Creature und drei Drachen.





## The Witcher 2 – Assassins of Kings

*Auftraggeber: CD Projekt Red*

*Produktion: Platige Image*

*Software: 3ds Max, ZBrush, Maya, V-Ray, Real Flow, Photoshop, After Effects, Avid, Premiere*

Das polnische Studio Platige Image gestaltete das aufwendige Intro für die Xbox-Version von „The Witcher 2: Assassins of Kings“. Viel Blut, Zeitsprünge und zerspringendes Eis machten das Projekt zu einer großen Herausforderung für das 50-köpfige Team, das neun Monate an der vierminütigen Sequenz gearbeitet hat.



## B.O.A.T.S. – based on a true Story

*Artists: Tobias Haase (Regie), Christian Cramer-Clausbruch (Producer), Holger Bergmann (Producer), Jan Mettler (Kamera), Jan Hartmann (Szenenbild), Patrick Altmaier (VFX-Supervisor), Christian Bahrt (Musik)*

*Software: Maya, Softimage|XSI, After Effects, DVD Studio Pro*

Vor der Küste Spaniens verlangt ein amerikanischer Flugzeugträger eine Kursänderung von einem Schiff, das sich schließlich als Leuchtturm herausstellt. Urbane Legende oder wahr – in jedem Fall gekonnt umgesetzt.



wie Audio

über **B** wie Bühne • **D** wie Digital Signage • **E** wie Eventtechnik • **F** wie Film • **G** wie Gaming • **I** wie IT • **K** wie Kino • **M** wie Musik • **M** wie Mobile Media

bis

**V**

wie Video

# Wissen können Sie sich schenken!

**MEDIA BIZ** Jahresabonnement: Acht Mal pro Jahr Trend-, Anwender-, Test- & Messeberichte, Interviews, fach- und sozialkritische Beiträge und Impulse aus den Bereichen Film, Video, Audio, IT, Bühne, Musik, Gaming, Digital Signage und mehr, inklusive **MEDIA BIZ Branchenführer**, dem unentbehrlichen Wegweiser durch die audiovisuelle Medien- und Bühnenszene mit mehr als 2000 topaktuellen Einträgen, zum Preis von 36 Euro (Österreich) / 46 Euro (EU).

[www.mediabiz.at](http://www.mediabiz.at)