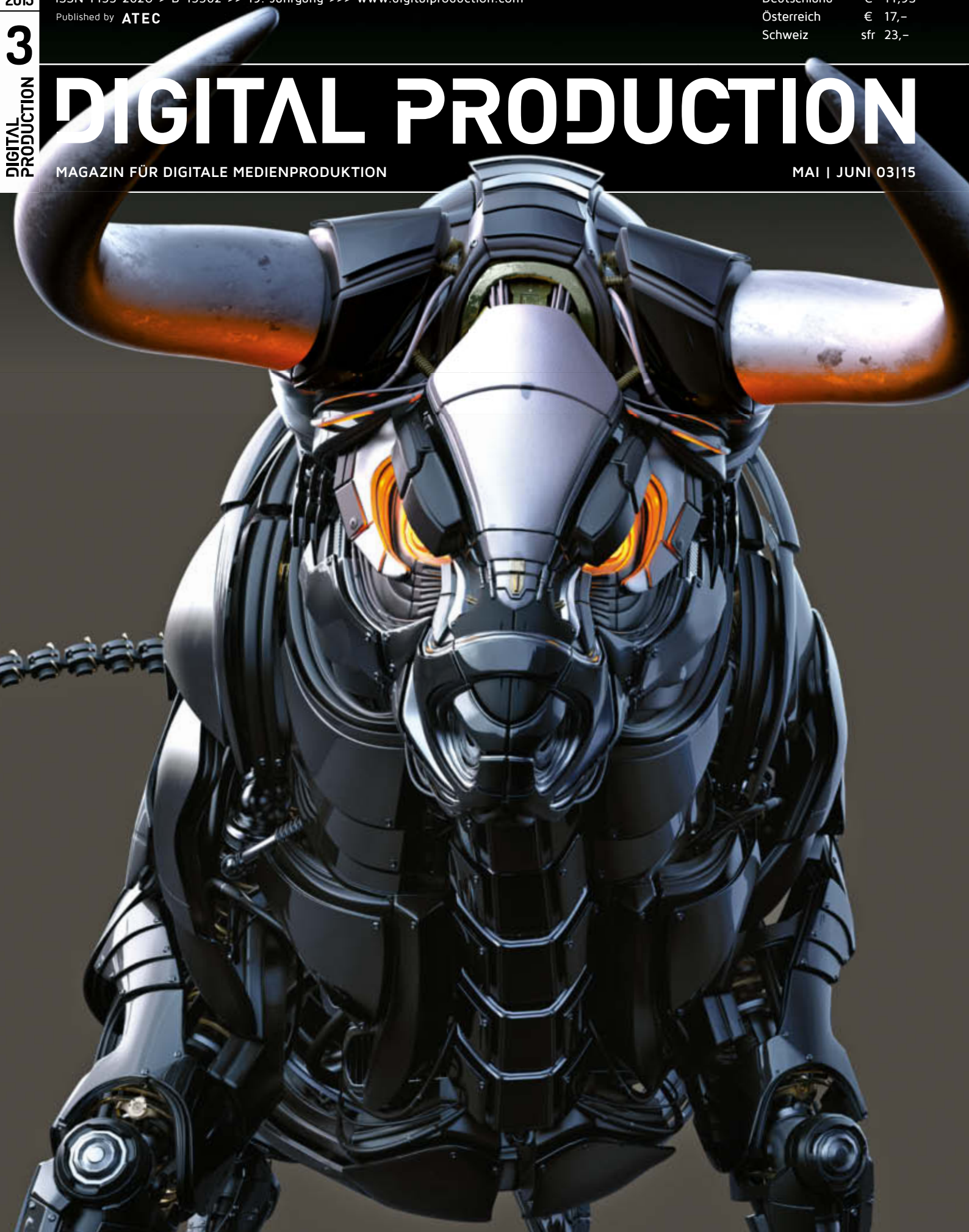


DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03|15



VFX & Social Media

Vom Feed zum Showreel:
Was macht Sinn im Netz?

Software satt!

ZBrush 4R7, Shooter Suite,
Nuke, Power Reducer und mehr

Studioflüstern

FuseFX, Rise, Elefant
Studios und BigHugFX



Ab und an stolpert man über Commercials, die das gewisse Etwas haben – und die dann noch aus Gegenden kommen, aus denen man nur punktuell etwas hört. Ein Beispiel ist der Spot von Frame aus Kopenhagen: Das Team hat es geschafft, Motoröl für Mobil beziehungsweise Porsche interessant zu machen. Den Spot gibt es hier auf Vimeo in voller Länge zu sehen: bit.ly/1wjpgs.

von Béla Beier

Der Bulle von Dänemark



Die Story des Spots: Ein „Maschinen-Bulle“ (den Sie bereits vom Cover kennen) entsteht durch das Mobil1-Motoröl in Verbindung mit Porsche-Autos. Frame hat den Spot zusammen mit der zuständigen Agentur Dittborn & Unzueta und Ghost VFX (ghost.dk) realisiert.

Das Studio Frame (frame.dk) aus Kopenhagen besteht aus neun Mitarbeitern: Besitzer sind der Creative Director und Live Action Director Anders Schroder sowie Executive Producer Thomas Bay. Zu den weiteren Projekten der Firma gehören unter anderem Commercials für Wacom, Sony, Toyota, Ford, Cartier und Al Jazeera.

DP: Könnten Sie den Umfang des Teams für das Projekt beschreiben und die Pipeline grob umreißen?

Thomas Bay: Die Pipeline war mit Cinema 4D, Maya, Photoshop, After Effects und Nuke sehr konservativ. Neu war diesmal nur ein Exporter von C4D nach Maya. Insgesamt haben 30 Leute circa 2,5 Monate daran gearbeitet, wobei nicht jeder Vollzeit mit dem Projekt beschäftigt war. Bis wir alle mit dem Look zufrieden waren, kamen wir auf drei Iterationen. Im Nachhinein hatten wir natürlich wie immer viel zu wenig Zeit und zum Ende hin wurde es stressig.

DP: Was ist in den einzelnen Tools gemacht worden?

Thomas Bay: Die einzelnen Segmente haben wir in C4D animiert und in Maya geschadet. Das Compositing der Shots mit den simulierten Nerven haben wir in Nuke realisiert. Das Auto war komplett Live Action und wurde in die Szene reingecompt.

DP: Wie habt ihr entschieden, was in C4D und was in Maya geschehen sollte?

Thomas Bay: Maya war unserer Meinung nach besser für das Lighting, das Shading und den Bullen an sich geeignet. C4D hat seine Stärken dafür beim kreativen Entwurf und den abstrakten Animationen ausgespielt – so teilen wir meistens auf.

DP: Habt ihr Plug-ins und Erweiterungen verwendet?

Thomas Bay: Wir nutzen kaum Erweiterungen, denn ich finde die handanimierten Ergebnisse sowieso besser. Außerdem geht bei Plug-ins oft zu viel Zeit für das Konfigurieren, die Anpassung und die Updates drauf.

DP: Mit was habt ihr gerendert?

Thomas Bay: Den Bullen haben wir mit V-Ray in der Version 3 gerendert, der auch die erste Render-Wahl bei Ghost VFX ist. Wir rendern damit, weil V-Ray einen sehr guten Raytracer hat und bei komplizierten Szenen mit vielen Reflexionen relativ schnell und stabil läuft. Auch das Proxy-System ist super.

DP: Wurden die Shader für die CG-Nerven auch mit V-Ray erstellt?

Thomas Bay: Ja, genau wie der Bulle. Hierbei mussten wir allerdings auf Alembic ausweichen, weil die Nerven-Shots zwischen Ghost VFX und uns gesplittet waren: Bei uns gaben wir die Shots als Alembic aus C4D heraus, Ghost importierte die Nerven dann in seine Pipeline für das Shading, Rendering und Compositing.

DP: Wie habt ihr euch mit Ghost VFX abgestimmt?

Thomas Bay: Da wir den Pitch gewonnen haben, übernahmen wir den kreativen Part bei dem Projekt sowie das Konzept und die feingliedrigen Animationen. Ghost war nach unserem Export der Dateien für den Look verantwortlich – insbesondere beim Bullen.

DP: Beim Modeling des Bullen: Wie habt ihr Bewegung und Look so hinkommen, dass es wie ein Tier wirkt?

Thomas Bay: Das wichtigste Kriterium dafür war, dass seine Bewegungen nicht zu maschinenhaft wirken – gerade beim Animieren besteht die Gefahr, die Einzelteile zu glatt zu bewegen. Ein Extrembeispiel dafür sind die „Transformers“-Filme, die diesen Look auf die Spitze getrieben haben. Ich denke, vor der technischen Perfektion muss jeder CG-Character seinen eigenen Stil haben – sowohl beim Look, als auch bei der Animation. Und für einen schönen und individuellen Look muss man sich vor allem viel Zeit dafür nehmen – so wenig es manchmal auch in den Workflow reinpasst

Frame

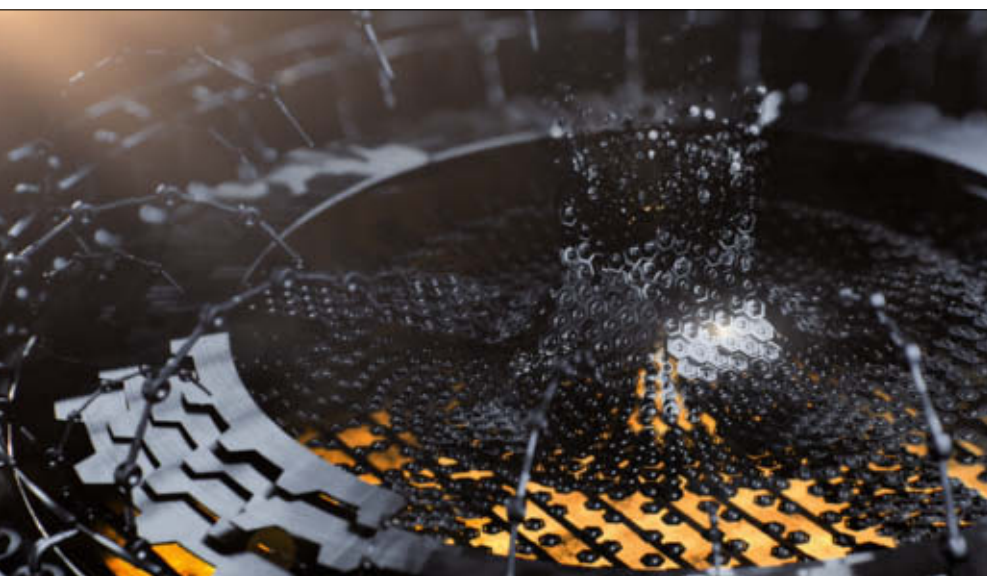
Das dystopische Commercial wurde produziert, designt und animiert von Frame aus Kopenhagen, unter der Regie des Creative Directors Anders Schroder.

- ▷ Director: Anders Schroder
- ▷ Agency: Dittborn & Unzueta
- ▷ Production Company: Fabula Chile
- ▷ Design: Santiago Zoraidez
- ▷ Edit & Grading: Anders Schroder
- ▷ Animation: Jacob Linnemann, Franz Ferdinand Kubin & Tom Crate
- ▷ Character Animation: Feanor Engemann, Tom Crate & Lars Hummelshøj
- ▷ Rigger: Sasha Ciolac & Rasmus Bælum
- ▷ VFX-Supervisor: Esben Syberg
- ▷ Ass. Supervisor: Ivan Kondrup Jensen
- ▷ Modeller: Mats Andersson, Tobias Danbo & Mikael Aktan
- ▷ FX-Artist: Anders Heilemann
- ▷ Matte Painter: Mikael Widgren
- ▷ Render-Artist: Mats Andersson, Anton Svensson, Per Sundin & Dan Andersen
- ▷ Compositors: Felix Turesson, Jonathan Harris & Michael Theander
- ▷ Post Producer: Louise Bejerholm
- ▷ Ass. Producer: Emil Holm
- ▷ VFX-Producer: Rikke Gjerløv Hansen
- ▷ Executive Producer: Thomas Bay

DP: Wie seid ihr konkret beim Modeling und Rigging vorgegangen?

Thomas Bay: Wir haben uns der Animation und dem Modeling wie bei einem fotorealistischen Bullen genähert: Die schweren, abgehackten und wütenden Bewegungen, die man im Spot sieht, entwarfen wir, als wäre das Tier ein Fleisch-und-Blut-Bulle. Darauf basiert natürlich auch die Anatomie beziehungsweise das Rig. Wir fingen mit einem Vierbeiner-Modell an und organisierten uns Referenzfilme. Von denen es für diese Tierart verstörend viele gibt; Stichwort Stierkampf. Anhand dieses Materials haben wir geschaut, welche Bereiche sich deformieren, und in welchen Bereichen die starre Knochenstruktur überwiegt. So entstand der Körper in der Low-Poly-Version für die Proportionen und die erste Version des Rigs. Im





nächsten Schritt kreierten wir das Mesh und diverse Joints, die wir aus den anatomischen Referenzen gezogen hatten. Diese Struktur war dann die Basis für alle weiteren Setups, die wir an das Rig hefteten, also die gesam-

ten mechanischen Bauteile. Dieses Bullen-Rig übergaben wir dann an die Modeller, damit sie Verschaltungen und Karosserieteile entwerfen konnten und die nach dem Modeling an das Rig hefteten. Hauptsächlich,

um erst einmal zu sehen, ob das insgesamt funktioniert und wie die Bewegung damit aussieht.

DP: Wie ging es weiter?

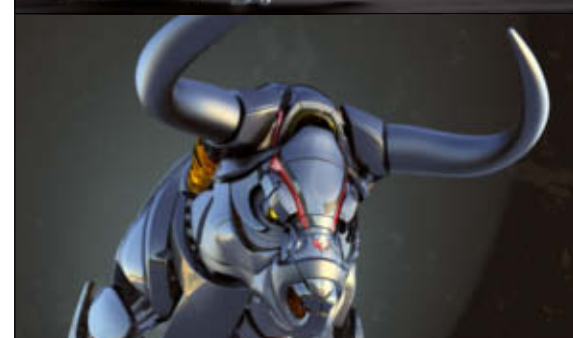
Thomas Bay: Als wir so weit waren, haben wir in mehreren Anläufen die Teile ersetzt: Sehnen mit hydraulischen Kabeln, Muskelgruppen mit Karosserie und so weiter. Hier haben wir aber jeweils die Eigenschaften und Bewegungen der organischen Komponenten beibehalten. Die Elemente wurden also immer ans Rigging weitergegeben, eingebaut und zurück ins Modeling gegeben. Die Schleife ging einige dutzend Male, so lange, bis alle Bestandteile funktionierten. Als dann die äußere Schicht stand, haben die Modeller angefangen das Innenleben des Bullen vollzupacken. Diese Mechaniken hatten den Rahmen, die Joints und das Rig als Referenz.

DP: Wie habt ihr den Animationsprozess realisiert?

Thomas Bay: Die Animationstests gingen los, als wir die erste Version des Full-Mesh-Bodys hatten. Die Animation-Handles blieben durch alle Rig-Versionen gleich, da sie reingscripted waren. Dieses Vorgehen kann ich sowieso nur jedem empfehlen, denn so können Animatoren die Rigs updaten, ohne die bereits entstandenen Animationen zu verlieren – und man muss gleichzeitig nicht auf die jeweils aktuellste Version des Meshes verzichten. Im nächsten Schritt verglichen wir die Animation mit ihrer Auswirkung auf das Mesh, um so die Problembereiche zu finden und das Mesh erneut anzupassen.

DP: Das klingt nach einem ewigen Hin und Her?

Thomas Bay: Ja, wir hatten oft mehrere komplette Durchläufe zwischen Rig, Animation und Modeling an einem Tag. Das 3D-Modell,



seine Animationen und das Rig haben sich das ganze Projekt hindurch weiterentwickelt – praktisch bis zu dem Zeitpunkt, wo wir den Render-Knopf gedrückt haben.

DP: Nach welchen Kriterien habt ihr das Material ausgesucht?

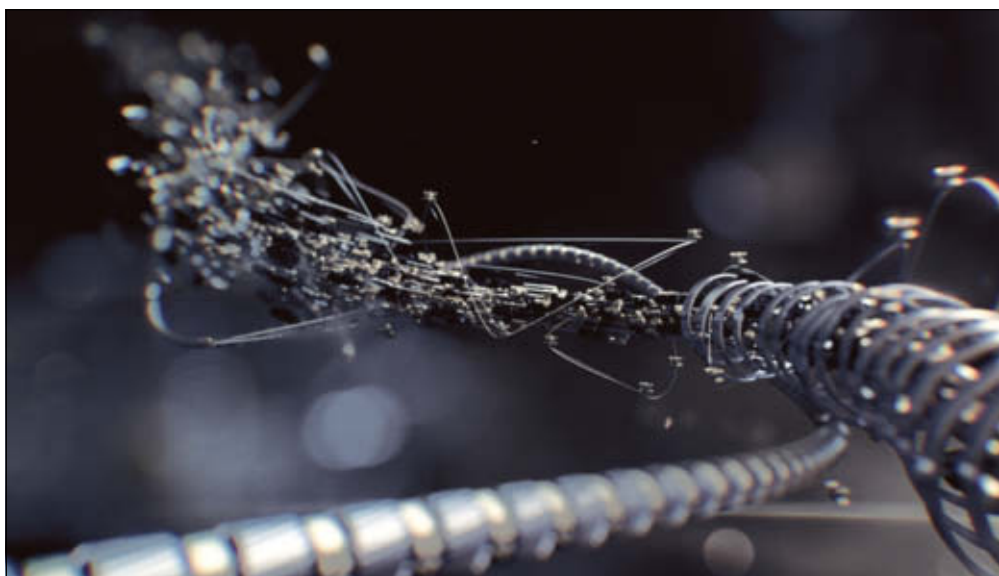
Thomas Bay: Die Materialien haben wir uns aus dem Porsche-Katalog gesucht und nachgebaut – als Referenz war das absolut passend. Es gab einige Iterationen, bis wir es richtig hinbekommen haben. Der Look-Wunsch für den Bullen war, dass er nicht zu steril wirkt, deshalb haben wir uns für den Abnutzungseffekt extra Zeit genommen. Diesen erreicht man übrigens am einfachsten, wenn man zum Beispiel die Kanten der Platten verkratzt (einfach als Textur auftragen) und beim Modeling die „äußeren“ Platten nicht exakt aneinander ausrichtet. Ein leicht verschobenes beziehungsweise verbeultes Aussehen, wie man es von Unfall-Autos kennt, wirkt wahre Wunder. Im Inneren sollte man auf möglichst viele spitze, gegenläufig Winkel achten. Im Endeffekt haben wir ein paar verschiedene Passes mit unterschiedlichen Mengen an Kratzern erstellt und danach die Regie entscheiden lassen, wie es jeweils wirkt, ohne nochmal extra rendern zu müssen.

DP: Was kam noch an Postproduktion?

Thomas Bay: Nachdem ein Großteil des Looks in Maya und Nuke bereits feststand, haben wir noch ein paar Tage in Resolve verbracht und Feinheiten ausgebügelt, bis wir zufrieden waren.

DP: Was kommt als Nächstes auf den Bullen zu?

Thomas Bay: Wir haben den Spot bei einigen Awards eingereicht und sogar schon



einen Preis gewonnen – beim London Motor Film Festival in der „Best Animated Film“-Kategorie. Außerdem haben wir mithilfe dieser Referenz bereits die nächsten Jobs an Land ziehen können. Auch wenn diese

komplett anders sind als der Bullen-Spot. So funktioniert es bei den meisten Aufträgen derartiger Kunden: Man kann zwar nichts recyceln, aber die Referenz sorgt bereits für weitere Aufträge.

> ei/mf