2014
5
DIGITAL PRODUCTION

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 18. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com
Published by ATEC

Deutschland € 14,95
Österreich € 17,–
Schweiz sfr 23,–

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

AUGUST 05|14

## The Mill

Menagerien und Multiexporter vom UK-Vorzeigestudio

## Destruction & Regen

Im Houdini-Workshop zum Wettergott werden

## LED-Einstieg

Die Erleuchtung oder nur ein Glühwürmchen?

4 194336 214951 05

# Überflugsrechte für AE Cineware im Einsatz

**Es gibt im beruflichen Alltag diese Momente, bei denen man zweimal nachfragt, ob man richtig gehört hat. So geschehen vergangenes Jahr, als die Firma Maxon an uns herangetreten ist und gefragt hat, ob wir nicht Lust hätten, eine neue Art der Integration zwischen Cinema 4D und After Effects zu testen.**

von Robert Hranitzky

Doch nicht nur Testen und Feedback wurde angefragt, sondern auch das Erstellen von Marketingmaterial wie Testimonial-Videos, Demoszenen und einer Landingpage zum Launch. Dieser neue Workflow namens „Cineware" ist erstmals in Adobe After Effects CC implementiert und ermöglicht das direkte Importieren und Rendern von Cinema-4D-Dateien (*.c4d) innerhalb von After Effects.

Somit kann das externe Rendern und Importieren entfallen und der Workflow enorm beschleunigt werden. Man kann sogar 3D-Kamera-Animationen in After Effects erstellen, die das 3D-Modell respektive die 3D-Szene berücksichtigen – auch der Austausch von Kameradaten zwischen den beiden Programmen ist möglich.

Das Briefing war kurz und knapp gehalten: Es galt etwas zu entwickeln, was die Arbeitsweise, Möglichkeiten und Vorzüge dieses neuen Workflows darstellen soll. Natürlich konnte man nicht einfach auf bestehende Projekte zurückgreifen, sondern es wurden fiktive, thematisch vollkommen unterschiedliche Szenen gestaltet. Durch die kreative Freiheit, die uns gewährt wurde, hatten wir zumindest in der Gestaltung keine Einschränkungen. Gearbeitet wurde in einem Team aus sechs Artists mit jeweils anderen Schwerpunkten und Aufgabenbereichen. Es bestand aus Akira Endo, Daniel Hennies, Steve Holmes, Saad Khayar, Michael Münch und Robert Hranitzky.

Die Grundidee für die Beispielszenen war, komplett verschiedene Szenen zu entwickeln, die jeweils andere Schwerpunkte der neuen Arbeitsweise nutzen und dabei ausschließlich Cineware zu verwenden. So wurde eine Titelanimation erzeugt, bei der extrudierte Typo mit einer animierten Textur in Cinema 4D angelegt wurde. Die komplette Kamera-Animation ist dann in After Effects entstanden, genauso wie die Tiefen- und Bewegungsunschärfe, Lichteffekte und das Color Grading.

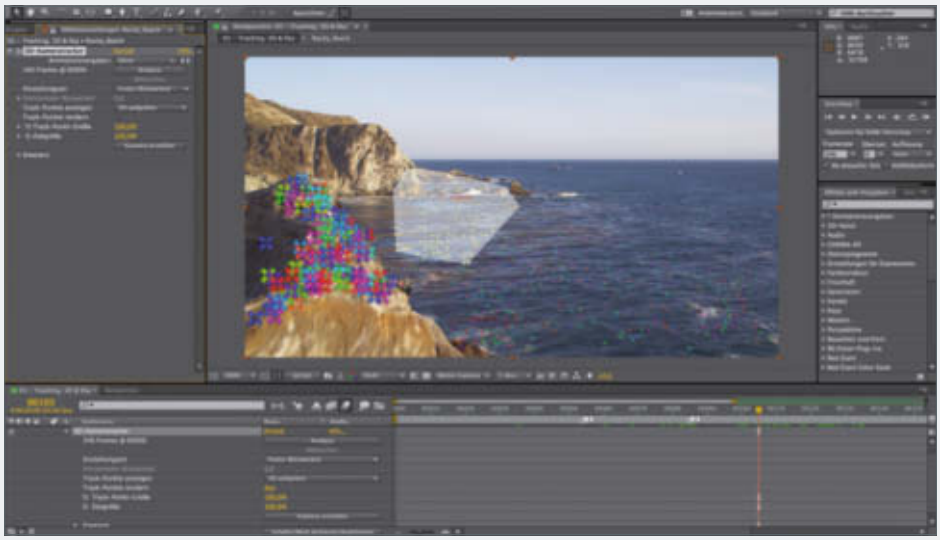
Der Schwerpunkt bei diesem Beispiel lag zum einen auf der Kameraerstellung in After Effects und dem Export dieser zu Cinema 4D. Zum anderen wurden diverse Multipass-Ebenen mittels Cineware erstellt, damit Tiefen- und Bewegungsunschärfe nachträglich hinzugefügt werden können.

Eine weitere aufwendige Szene war ein fiktiver Spot für eine Fantasie-Getränkemarke, die eine Fluidsimulation enthalten musste, die mittels RealFlow erzeugt und per Alembic weiter genutzt wurde: Zwei Eiswürfel fallen in Zeitlupe in ein Glas, welches sich allerdings auch erst in diesem Moment um die Flüssigkeit herum bildet.

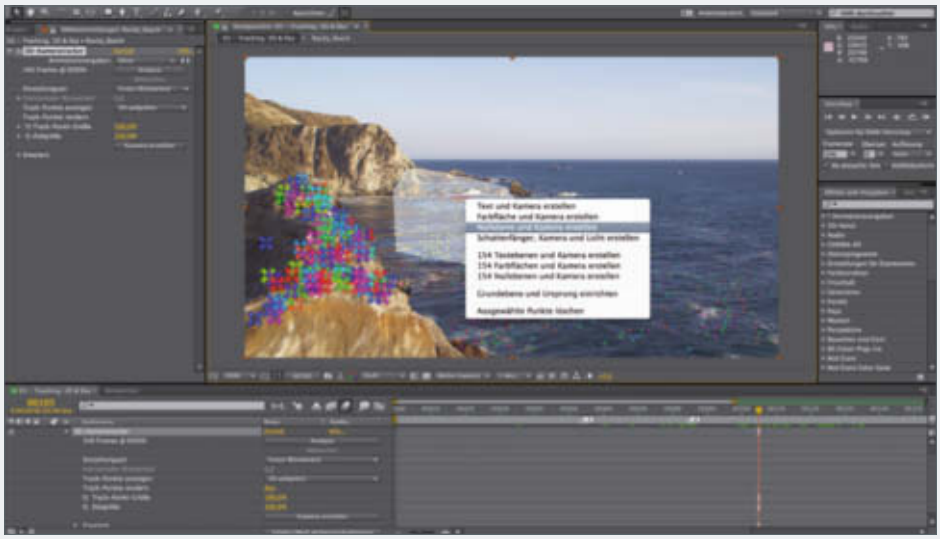
Das sich manifestierende Glas wurde dabei von Akira Endo als Homage an „Blade Runner" modelliert und die Fluid-Simulation von Daniel Hennies erzeugt. Im Laufe des Projekts wurde dann die Idee geboren, den Spot in einen Fantasie-Werbespot für Whisky zu ändern, als Dank an eine Hauptprogrammiererin von Cineware, die eine Whiskyliebhaberin ist.

Das Augenmerk lag bei dieser Szene allerdings nicht beim Rendern mit Cineware. Dieser 3D-Teil wurde ganz klassisch in Cinema 4D als png-Sequenz gerendert und in After Effects importiert. Es ging vielmehr

Der unbearbeitete Original-Clip



Ausgewählte 3D-Trackpunkte, um die 3D-Ebene und den Ursprung zu definieren.



Nach dem Tracking wird die entsprechende Kamera erstellt.

darum, mittels Cineware einzelne Passes, Nullobjekte und die Kamera extrahieren zu können ohne dabei die Szene neu zu rendern.

Der aufwendigste Clip entstand aus der Idee heraus, 3D-Objekte per 3D-Tracking in eine real gefilmte Szene zu integrieren. Zunächst galt es, ein Thema zu finden, welches nicht zu weit hergeholt ist. So fiel letztlich die Entscheidung auf eine Küstenszene, bei der ein Videoclip mit einem Helikopter-Überflug als Grundlage diente. Ergänzt wurde diese Aufnahme zunächst nur mit einem 3D-Modell eines Leuchtturms, welches sich perfekt in die Küste integrierte. Erst im weiteren Verlauf des Projekts kam der Wunsch des Auftraggebers auf, noch ein weiteres 3D-Objekt hinzufügen. Die Wahl fiel auf einen Hubschrauber, welcher aus dem Off in die Szene hineinfliegt und letztlich über dem Wasser in den Schwebeflug übergeht.

## Küstenaufnahme

Zunächst galt es, den Videoclip zu analysieren und das 3D-Tracking durchzuführen, damit eine entsprechend korrekte Kamera erstellt wird, die für die spätere Integration der 3D-Modelle notwendig ist. Adobe After Effects bietet mit dem neuen 3D-Kamera-Tracker hier ein einfaches und intuitives Werkzeug. Damit lässt sich das Tracking direkt in After Effects durchführen, ohne dabei das Programm zu verlassen und auf umständliches Ex- und Importieren von Kameradaten angewiesen zu sein.

Nach der Analyse wird die Perspektive und folglich auch die Kamera aus der Aufnahme rückermittelt. Die neue Möglichkeit, den Ursprung im 3D-Raum von After Effects nun festlegen zu können, ist sehr hilfreich, gerade wenn man 3D-Modelle integrieren möchte. Somit wird gewährleistet, dass das Modell sich später auch exakt an dieser Position befindet.

Da der Himmel in der Originalaufnahme relativ langweilig aussieht, wurde dieser durch einen dramatischer aussehenden ersetzt. Das Rotobrush-Werkzeug half dabei enorm, den ursprünglichen Himmel zu maskieren, da nur wenige Frames rotoskopiert werden mussten. Der neue Himmel ist lediglich ein Foto, welches weit auf der Z-Achse nach hinten verschoben und anschließend massiv skaliert wurde, damit der Parallax-Effekt funktioniert.

## Leuchtturm

Um eine bessere Vorstellung davon zu bekommen, welche Arten von Leuchttürmen es gibt, wurden online zunächst unzählige Leuchtturm-Bilder gesichtet und als Referenz gespeichert, bevor es an das Modeling in Cinema 4D ging. Der Leuchtturm selbst wurde aus mehreren einfachen Grundobjekten wie zum Beispiel Zylinder, Kegel und Röhren gebaut. Damit das Modell sich später besser in die Aufnahme integriert, wurde auch ein Boden mit dem Landschaftsobjekt erstellt. Dieser wurde an den Kanten aufgeraut, um die Konturen zu verwischen. Das Leuchtfeuer bestand aus einer einfachen Lampe, die mit einem Tag für externe Komposition versehen war und samt Lichtobjekt um 360 Grad animiert wurde.

Die Texturen des Leuchtturms wurden relativ detailliert erstellt. Damit man später im Compositing mit Cineware nicht zu

lange auf das Rendern wartet, wurde der Ambient Occlusion Pass in die Textur gebacken. Somit konnte das Objekt in Full HD in durchschnittlich ein bis zwei Sekunden pro Frame gerendert werden. Zunächst wurde das Modell ohne Lighting und Kamera abgespeichert, bevor es im nächsten Schritt in After Effects importiert wurde.

## Cineware

Der Leuchtturm wurde direkt in After Effects importiert und in die Komposition mit der Strandaufnahme platziert. Standardmäßig zeigt Cineware allerdings die letzte gespeicherte Ansicht des Viewer aus Cinema 4D an und ignoriert zunächst die After-Effects-Kamera. Sobald man allerdings in den Cineware-Einstellungen die Komp-Kamera auswählt, wird sofort die zuvor getrackte Kamera für die Darstellung benutzt und der Leuchtturm sitzt perfekt auf dem Felsen.

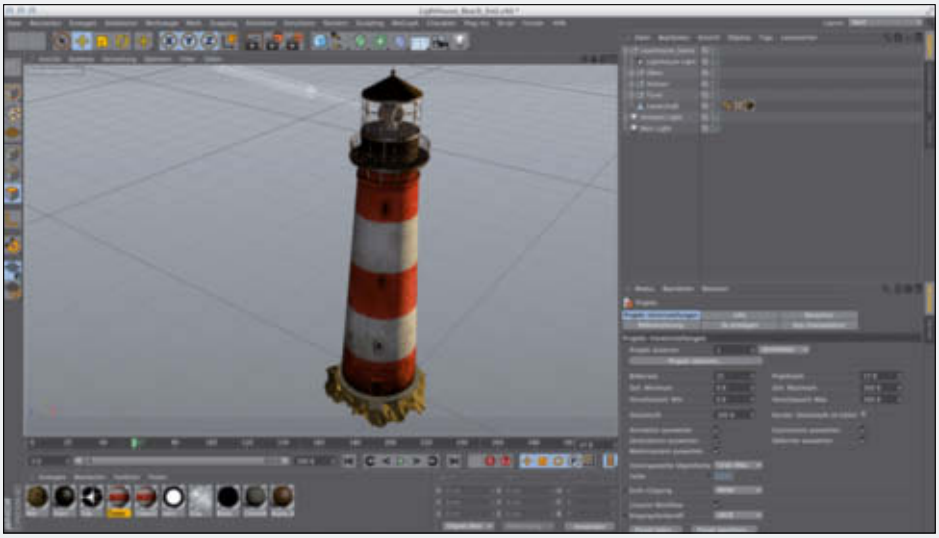
Um jetzt einen typischen Lichtkegel zu erzeugen, kann man innerhalb von Cineware die Cinema-4D-Szenendaten extrahieren und so Lichter, Kameras und alles, was mit dem externen Kompositions-Tag versehen ist, importieren. Nachdem nun das animierte Leuchtturm-Licht in der Komposition vorhanden ist, kann man auf einer neuen Ebene mit Trapcode Lux den Eindruck von volumetrischem Licht erzeugen. Dazu muss das Lichtobjekt noch in ein Spotlicht geändert werden, da Lux nur Punkt- und Spotlichter nutzen kann.

Allerdings ist der Lichtkegel jetzt permanent vor dem Leuchtturm, selbst wenn der Kegel teilweise verdeckt werden müsste, wenn er nach hinten leuchtet. Dies kann man einfach lösen, indem man die Lux-Ebene teilt und dupliziert und eine Kopie der Ebene unter die Cineware-Ebene zieht – das Timing muss natürlich stimmen, das heißt, wenn der Lichtstrahl hinten ist, muss entsprechend die obere, überlagernde Ebene ausgeblendet werden. Nachdem man die Intensität angepasst hat und den Ebenenkopiermodus auf Addieren stellt, ist der Eindruck von volumetrischem Licht nahezu perfekt.

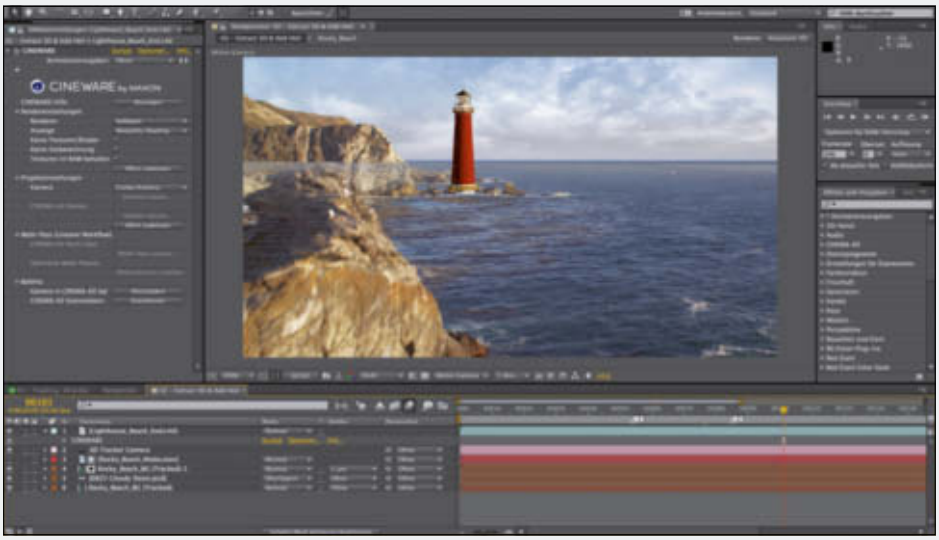
Damit der Leuchtturm korrekt ausgeleuchtet ist und sich besser in die Szene einfügt, müssen Lichter erzeugt werden. Am einfachsten ist dies, indem man mittels Cineware die getrackte Kamera aus After Effects nach Cinema 4D exportiert. Dort hat man nun die gleiche Ansicht und kann folglich effektiver Lichter setzen.

Die Beleuchtung und die „Stimmung" des Leuchtturms orientieren sich zunächst an der Lichtstimmung, die in der Aufnahme vorhanden ist – erst im Nachhinein wird das Gesamtbild, also Video und CG-Elemente, farbkorrigiert. Das Licht-Setup war einfach gehalten: ein entferntes, warmes Licht von rechts für die Sonne und ein kühleres, schwaches Licht von links, welches das Bounce Light von der Küste darstellen soll, damit die linke Seite des Leuchtturms nicht zu dunkel bleibt.

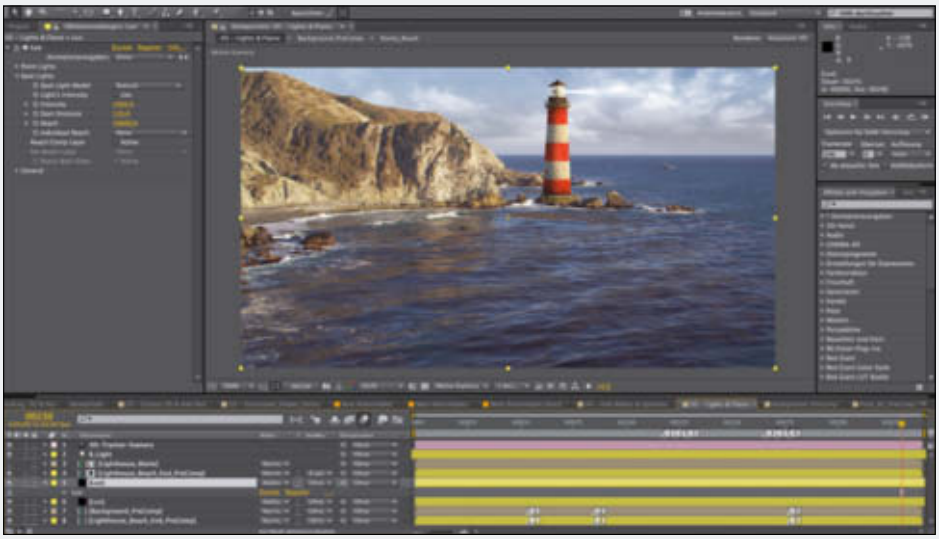
Sobald die Szene in Cinema 4D gespeichert wird, sieht man das Ergebnis direkt in After Effects innerhalb der Gesamtszene und so war es relativ einfach, den Look schnell und direkt anzupassen. Hilfreich ist hier auch, wie bei anderen importierten Daten, zum Beispiel .psd, über den Befehl „Original bearbeiten" direkt aus After Effects heraus die .c4d in Cinema 4D oder Cinema 4D Lite öffnen und bearbeiten zu können.



Der fertige Leuchtturm in Cinema 4D

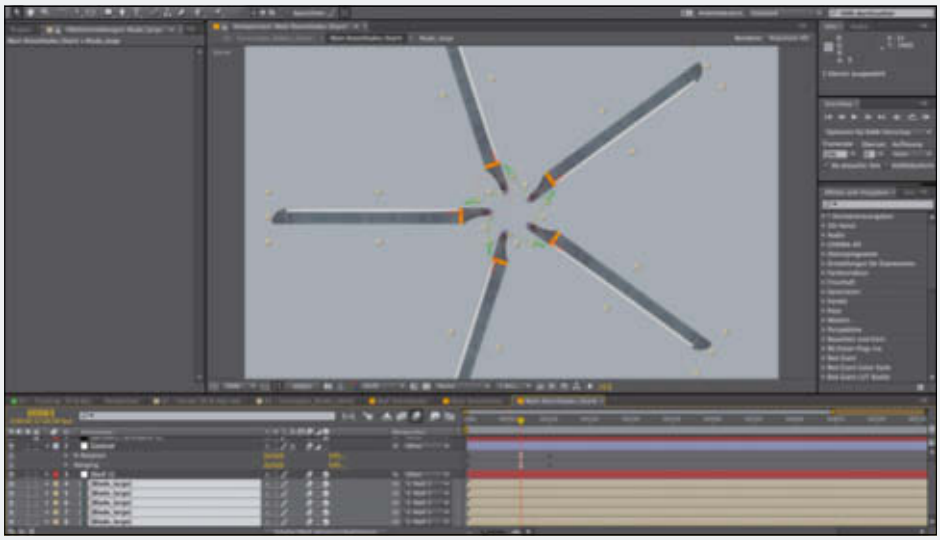



3D-Leuchtturm und die korrekte Platzierung, nachdem in Cineware die Komp-Kamera ausgewählt wurde.

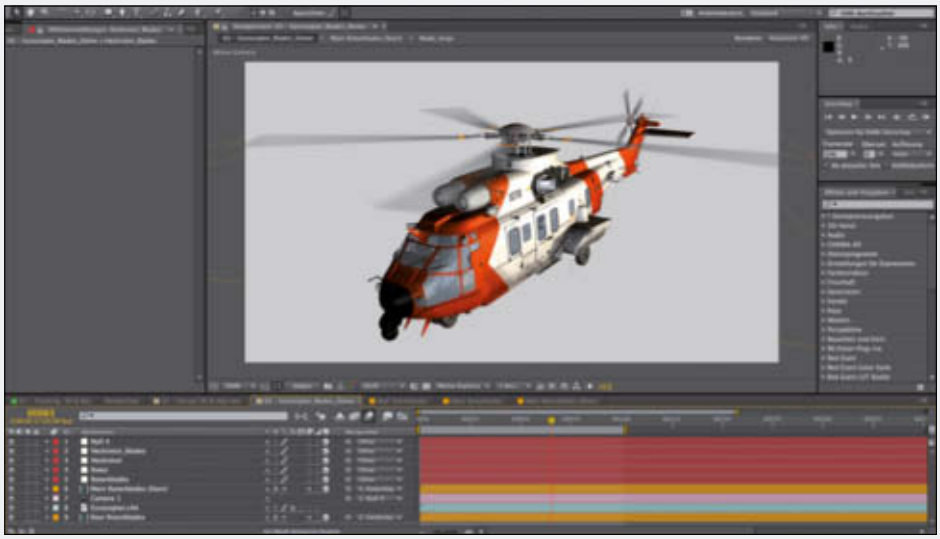


Mit Trapcode Lux erzeugtes volumetrisches Licht

Der fertig texturierte Hubschrauber, versehen mit allen nötigen externen Kompositions-Tags



Das Rotoren-Setup in After Effects mit der Überordnungshierarchie



Die Rotorblätter mitsamt Motion Blur auf dem 3D-Modell

Damit sich der Leuchtturm auch wirklich möglichst nahtlos in den Clip einfügt, wurde die Kante mit dem Boden zusätzlich noch mit einer weichen Maske versehen. Allerdings fehlt noch die Spiegelung des Turms im Wasser. Die einfachste Lösung hierfür war es, ein einzelnes Frame des Leuchtturms zu rendern und wieder zu importieren. Diese Datei wurde in die Komposition gezogen und von der Position direkt unter den Leuchtturm platziert. Nachdem es als 3D-Ebene definiert und um 180 Grad in der X-Achse gedreht wurde, kam noch der „Versetzen"-Effekt drauf, um die Spiegelung realistischer wirken zu lassen. Beim Versetzen-Effekt wurde die Ebene mit dem Clip als Verschiebungsebene definiert. So wird die Reflexion auch entsprechend den Wellenbewegungen des Wassers verzerrt und wirkt so realistischer. Mittels des schnellen Weichzeichners wurde die Reflexion etwas unschärfer gemacht und schließlich die Transparenz auf 40 Prozent reduziert, damit der Effekt subtiler wirkt.

## Helikopter

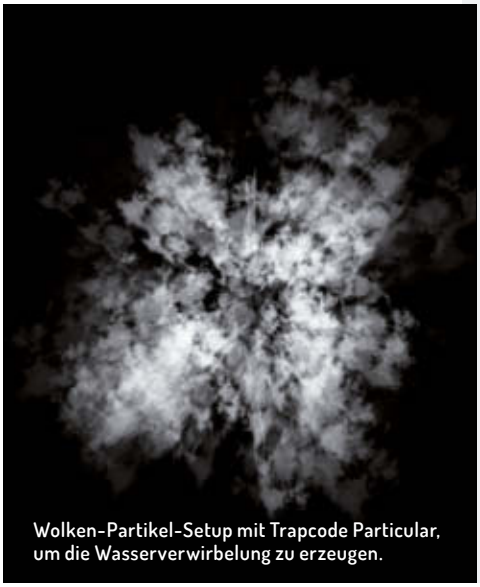
Im Lauf des Projekts wurde der Wunsch eines weiteren 3D-Objekts in der Szene größer. Die Entscheidung fiel schließlich auf einen fiktiven SAR-Hubschrauber (Search and Rescue). Zunächst ging es darum, welchen Helikoptertyp man einbaut. Es standen einige zur Debatte, darunter auch der klassische „Black Hawk". Dieser kam schließlich nicht in die engere Wahl, da man sich als Betrachter vielleicht auch etwas an diesem Typ „satt gesehen" hat.

Daher fiel letztlich die Wahl auf den Eurocopter „Super Puma", von dem auch online ein hochwertiges 3D-Modell gekauft wurde. Die Texturen des Modells waren komplett weiß und so wurde zunächst ein eigener (Fantasie-) Anstrich entworfen und mittels Bodypaint direkt auf das Modell gemalt. Mit viel Liebe zum Detail wurden nicht nur Markierungen, Warnhinweise und Nummern gemalt, sondern auch eine ordentliche Portion Schmutz und Dreck aufgetragen, damit der Helikopter nicht ganz so neu ausschaut.

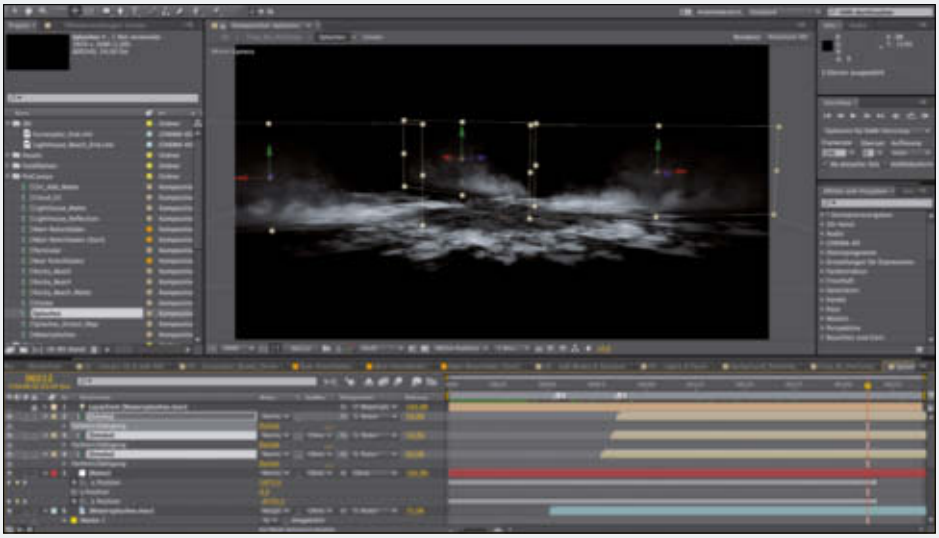
Im nächsten Schritt wurde die gleiche Kamera aus der After-Effects-Szene hinzugeladen, damit Kamerabewegung und Perspektive übereinstimmen und der Heli korrekt animiert werden kann. Die Idee war, den Helikopter aus dem Off quasi hinter der Betrachter-Kamera in das Bild fliegen und vor dem Leuchtturm über dem Wasser schweben zu lassen. Die Bewegung respektive Flugkurve des Helis wurde zunächst über einen Spline animiert. Allerdings hat sich im Laufe des Projekts der manuelle Weg der Animation über Position und Rotation für diese Szene als einfacher erwiesen.

Das Licht-Setup wurde vom Leuchtturm übernommen und zusätzlich um ein weiteres Licht und ein Himmelobjekt erweitert. Damit der Helikopter später auch mit Lichteffekten versehen werden kann, wurde am Heck noch ein weiteres Lichtobjekt an der Stelle des Positionslichts gesetzt. Somit war nun das Setup des Models fast fertig.

Jedoch wurden in der Cinema-4D-Szene sowohl die fünf Haupt- als auch die vier Heckrotorblätter weggelassen. Es wurden zwar beide Rotornaben animiert und auch mit externen Kompositions-Tags versehen, aber die Rotorblätter selbst wurden ausgeblendet. Es gab drei Gründe für dieses Vorgehen. Erstens waren die Rotorblätter in ihrer Ruhehaltung modelliert – sie „hingen" also



Wolken-Partikel-Setup mit Trapcode Particular, um die Wasserverwirbelung zu erzeugen.



Drei aufgestellte 3D-Ebenen machen das Ganze räumlicher.

herunter und hätten für den Eindruck des Fliegens ersetzt werden müssen. Zweitens hätte das Rendern mit schöner 3D-Bewegungsunschärfe länger gedauert.

Drittens sollten die Rotorblätter auch innerhalb von After Effects in X- und Z-Achse drehbar sein, um den Anstellwinkel einigermaßen realistisch darstellen zu können. So wurden die Rotorblätter letztlich komplett in After Effects erzeugt. Die Texturdatei wurde zunächst in Photoshop bearbeitet, wobei die jeweiligen Rotortexturen einzeln herauskopiert und als separates Bild gespeichert wurden, welches dann in After Effects jeweils ein Rotorblatt war.

Wichtig zu beachten war, das Rotorblatt erst als 3D-Ebene zu aktivieren und den Ankerpunkt der 3D-Rotorebene jeweils an das Ende zu bewegen – da, wo das Rotorblatt tatsächlich an die Rotornabe angeschlossen ist. Die Rotornabe war in After Effects einfach nur ein 3D-Nullobjekt, um das kreisförmig in 72-Grad-Schritten fünf Kopien der Rotoreben angelegt wurden.

Diese Ebenen mussten dem Nullobjekt untergeordnet werden, damit alle fünf dem Nullobjekt direkt folgen. Wenn man dieses bewegt oder dreht, so folgen die untergeordneten Ebenen diesem 1:1. Damit sich die Rotoren auch vom Winkel her steuern lassen, wurde ein Nullobjekt angelegt und zweimal mit dem „Einstellungen für Schieberegeler"-Effekt versehen.

Dieser Effekt macht nichts anderes als Werte zu definieren, die man mittels Expression an verschiedene Attribute koppeln kann. Folglich wurde die X-Rotation und die Z-Rotation an jeweils einen Schieberegler gebunden. So konnte man das „Hängen" und den Anstellwinkel der Rotoren animieren. Diese Komposition wurde als Hauptrotor abgelegt und entsprechend wurde mit den vier Heckrotoren vorgegangen.

Nachdem die c4d-Datei mit dem Hubschrauber in After Effects importiert und in der Komposition platziert wurde, konnte man auch schon direkt via Cineware Leuchtturm, Hubschrauber und den Videoclip zusammen sehen. Damit der Heli aber auch die zuvor präparierten Rotoren bekommt, mussten zunächst noch die Positions- und Rotationsattribute des Rotors ausgelesen werden. Da entsprechende externe Kompositions-Tags vergeben waren, konnte man diese einfach mittels Cineware extrahieren und so nun die Kompositionen mit den Rotoren jeweils

Anzeige

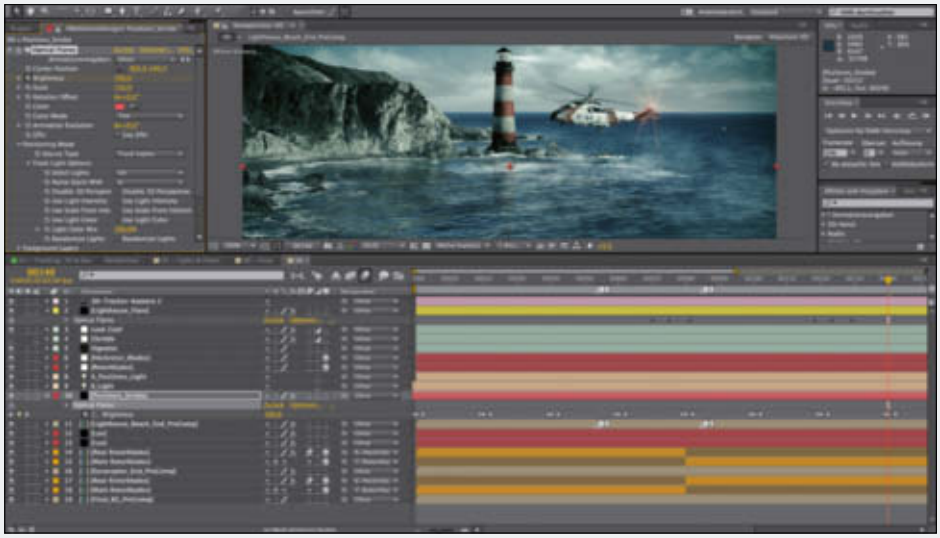
studiomesslingerbilder

Wir erstellen Visualisierungen mit hohem fotografischem Anspruch.
Schwerpunkt unserer Arbeit liegt im Bereich Werbefotografie und Werbefilm von Konsumgütern.

**Wir suchen einen Senior 3D-Artist (w/m).**

Die Aufgabengebiete:
Hochwertige Visualisierungen mit 3DS Max.
Bevorzugte Qualifikationen:
Der Drang eigene Bilder zu realisieren.
Sensibilität für Licht und Perspektiven
Programmkenntnisse 3dsMax, Aftereffects.
Unser Angebot:
Festanstellung, Vollzeitstelle in München.
Kleines Team, angenehmes Arbeitsklima.
Selbständige Arbeit an eigenen Projekten.
Möglichkeiten zur Weiterentwicklung.

Bewerbungen bitte an: studio@messlinger.eu



Die finale Komposition mit Color Grading, Optical Flares, Vignettierung und Grain

Das Optical Flares Setup für das Leuchtturm-Licht

exakt platzieren und sogar die Animation der Rotation übernehmen. Äußerst wichtig ist es, das Sonnensymbol („Transformation falten") der beiden Kompositionen/Ebenen zu aktivieren, damit die 3D-Position entsprechend übernommen wird. Sobald man nun Bewegungsunschärfe per Ebene und in der Komposition aktiviert, hat man einen schönen und schnell rendernden Motion Blur kombiniert mit einem animierten 3D-Modell.

## Gischt und Verwirbelungen

Damit die Szene realistischer wirkt, wurden unter dem Helikopter entsprechende Wasserverwirbelungen und Gischt erzeugt. Um einen Eindruck zu bekommen, wie so etwas in echt aussieht, wurden dutzende Clips auf YouTube analysiert. Das Ergebnis: Das sich nach außen bewegende Wasser wird aufgewirbelt. In der Mitte, wo die erzeugte Anpresskraft am geringsten ist, wirbelt es weniger, nach außen hin mehr. Idealerweise simuliert man so etwas aufwendig mit RealFlow. Allerdings ließ das Timing diesen Weg nicht mehr zu, sodass eine schnelle aber gute Compositing-Lösung her musste.

Folglich entstand die Idee, dies über eine Partikel-Animation mit Trapcode Particular zu lösen. Zunächst wurde ein transparentes Wolkenbild importiert und dies als Partikel-Sprite definiert. Aus der Mitte heraus sprudelten nun hunderte Kopien (Partikel) dieses Bildes. Sobald die Ausrichtung auf die Bewegungsrichtung angepasst und Bewegungsunschärfe hinzugefügt wurde, war das Ergebnis schon sehr zufriedenstellend. Allerdings musste die Mitte noch etwas maskiert werden, damit der Effekt sich dort abschwächte. Das Ganze wirkte aber noch sehr flach. Um einen voluminöseren Eindruck zu erzeugen, wurde ein Videoclip mit einer gefilmten Staubaufwirbelung als 3D-Ebene dreimal um die Mitte herum platziert und in der X-Achse um 90 Grad aufgerichtet.

Anschließend wurde die Kamera aus der Hauptkomposition kopiert und eingefügt. Das Nullobjekt mit der Positionsreferenz des Rotors wurde ebenfalls übernommen, damit die Aufwirbelung sich auch korrespondierend zum Hubschrauber mitbewegt. Die Dimensionen der Positionskeyframes mussten aber in X, Y und Z getrennt werden, damit sämtliche Keyframes aus der Y-Achse entfernt werden können – die Verwirbelung soll sich natürlich nur auf X- und Z-Achse bewegen. Anschließend wurden die Particular-Ebene und die drei Clips mit dem Rauch einem Nullobjekt untergeordnet, welches selbst widerum dem modifiziertem Rotor-Nullbojekt untergeordnet wurde, damit sich alles zusammen korrekt bewegt. Da diese Unterkomposition komplett auf schwarzem Hintergrund angelegt war und alle zu sehenden Elemente weiß waren, konnte man ganz einfach diese Komposition direkt in die Hauptkomposition ziehen und mittels Ebenenkopiermodus „addieren" die schwarzen Bereich komplett unsichtbar machen.

Alternativ hätte man auch Negativ-Multiplizieren verwenden können, aber Addieren lieferte hier ein schöneres Ergebnis. Zuletzt wurde noch die Deckkraft an die Höhe des darüber fliegenden Helis angepasst. Das heißt, je tiefer er fliegt, desto stärker ist die Deckkraft der Verwirbelungskomposition.

Fiktive Opening-Titles-Sequenz

Leuchtturm Close-up

Fiktiver Whisky-Werbespot

## Der Feinschliff

Trapcode Particular wurde auch verwendet, um ein wenig Nebel zu erzeugen, durch den man hindurchfliegt. Dazu wurde ein Partikel-Setup erzeugt, welches aus großen, halbtransparenten Partikeln besteht, die ihre Position im Raum nicht mehr verändern.

Wichtig dafür war es, den Emitter-Typ auf Box zu stellen und die Größe entsprechend ausreichend zu gestalten, damit es auch den gesamten sichtbaren Raum füllt. Eine äußerst geringe Deckkraft sorgte schließlich für den subtilen, aber in der Bewegung doch deutlich wahrnehmbaren Effekt und vergrößert so den Bewegungs- und Raumeindruck.

Als Nächstes wurden noch diverse Lichteffekte hinzugefügt. Dadurch, dass die Cinema-4D-Daten schon extrahiert wurden und in der Komposition die entsprechenden Lichter vorhanden waren, ließen sich diese Licht- und Blendenfleckeffekte leicht erzeugen. Zum Einsatz kam das exzellente Optical Flares Plug-in, welches die vorhandenen Lichtobjekte als Quelle nutzen kann. Da aber in der Szene bereits mehrere Lichter gesetzt waren, mussten sie voneinander abgegrenzt werden, da sie unterschiedlich aussehen sollen. Dafür wurden die Lichter jeweils mit anderen Anfangsbuchstaben versehen. So kann man innerhalb von Optical Flares beispielsweise den Effekt nur auf Lichter wirken lassen, die mit „A" beginnen.

So bekam das Hauptlicht des Leuchtturms einen Blendenfleck, der nur in dem Moment aufleuchtet, wenn das Licht direkt in die Kamera leuchtet respektive „schaut". Hierfür wurde die Intensität entsprechend animiert und nur in drei bis vier Frames sichtbar gemacht. Abgerundet wurde der Effekt durch ein wenig „Schmutz" und Spritzer auf der Linse, indem man bei Optical Flares unter Lens Texture eine entsprechende Textur auswählt. Dies sorgt dafür, dass der Effekt nicht ganz so perfekt und klinisch rein wirkt, sondern einfach ein wenig realistischer.

Ein weiterer Blendenfleck wurde für das Positionslicht des Helis erzeugt. Auch da wurde das Licht mit einem anderen Anfangsbuchstaben benannt, damit es eigene Einstellungen erhalten kann. Ein rotes Licht mit einem subtilen Blendenfleck soll den Eindruck eines hellen, stroboskopartigen Lichts erzeugen. Animiert wurde – auch hier einmal pro Sekunde – lediglich die Intensität. Abschließend bekam der gesamte Shot noch eine Farbkorrektur verpasst, damit die Szene etwas dramatischer und interessanter aussieht. Mit einer Kombination aus Farbton/Sättigung, Kurven und dem Fotofilter-Effekt auf einer Einstellungsebene wurde ein dunklerer und kühlerer Look mit höheren Kontrasten erzeugt. Eine Vignettierung mit dem GenArts Sapphire Vignette Plug-in und etwas Körnung mit Sapphire Grain rundet den gesamten Look ab.

Insgesamt war es ein schönes und interessantes Projekt, da wir einerseits unheimlich viel kreative Freiheit und andererseits die Möglichkeit hatten, mit einer neuen, spannenden und mächtigen Technologie zu arbeiten. Natürlich war es auch hier und da eine Herausforderung, da man auf Bugs gestoßen ist und teilweise Workarounds schaffen musste. Jedoch war der direkte Kontakt und der stetige Austausch mit dem Maxon-Entwicklerteam für beide Seiten eine fruchtbare Kombination, was in einer soliden und gut funktionieren ersten Cineware-Version für Adobe After Effects CC mündete. **› ei**

Robert Hranitzky arbeitet als freiberuflicher Motion Graphics Designer in München für namhafte nationale und internationale Kunden. Kern seiner kreativen Arbeit ist die Konzeption und Gestaltung von 2D/3D-Animationen, Trailern und Visualisierungen. Neben seiner kreativen Arbeit ist er oft als Referent auf Konferenzen gefragt.
**www.hranitzky.com**



SONDERHEFTE
DIGITAL PRODUCTION

• Grundlagen
• Workshops & Projekte
• Software-Programme
• Anwender-Meinungen und mehr

• Alles rund um Stock-Material
• Lösungen für knappe Deadlines & One-Man-Bands
• Plattformen, Anwendungen und mehr

Anzeige

BESUCHEN SIE UNSEREN ONLINE-SHOP
www.digitalproduction.com/sonderhefte