2015
5
ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 19. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com
Published by ATEC

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

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

AUGUST 05:2015

Open Source

Blender, Krita, Natron, OpenColorIO, Appleseed und mehr

Gelbfieber

Die Minions erobern Herzen und Leinwände

Know-how!

Substance Designer, Encoding, Texturierung in Blender ...

4 194336 214951 05

Düsterer als Donnie Darkos Hase

Hype.cg aus Brasilien begann als Studio für Architektur-Visualisierungen und ist heute auf Animationsproduktionen für Werbespots und Serien spezialisiert. Bei diesem Entwicklungsschritt half dem Team die Eigenproduktion des Animationskurzfilms „Ed." 2013 war das Projekt in der Kategorie „Bester Kurzfilm" für einen animago AWARD nominiert.

von Mirja Fürst

Der Film „Ed." ist in voller Länge auf iTunes von Apple hier erhältlich: apple.co/1E3GAdI. DP durfte den kompletten Film ansehen und wie schon im Trailer (vimeo.com/64235170) erkennbar: In 14 Minuten Spielzeit hat Hype.cg (hype.cg) tatsächlich so gut wie jedes Filmgenre gepackt: Kriegsszenarien, Liebesfilm, Familienkomödie, Indiana Jones, Gangster-Thriller und düsteres Arthouse-Kino. Dies gelingt durch die nicht lineare Erzählweise des Films und eine originelle Auflösung am Ende. Geschäftsführer Gabriel Garcia erklärte uns im Interview, wie der Entstehungsprozess unter anderem mit 3ds Max, ZBrush und V-Ray ablief, welche Herausforderungen das Animationsdrama rund um den schlanken, weißen Hasen Ed bot und wie die CG-Branche in Brasilien tickt.

DP: Wie entstand die Idee zu „Ed."?

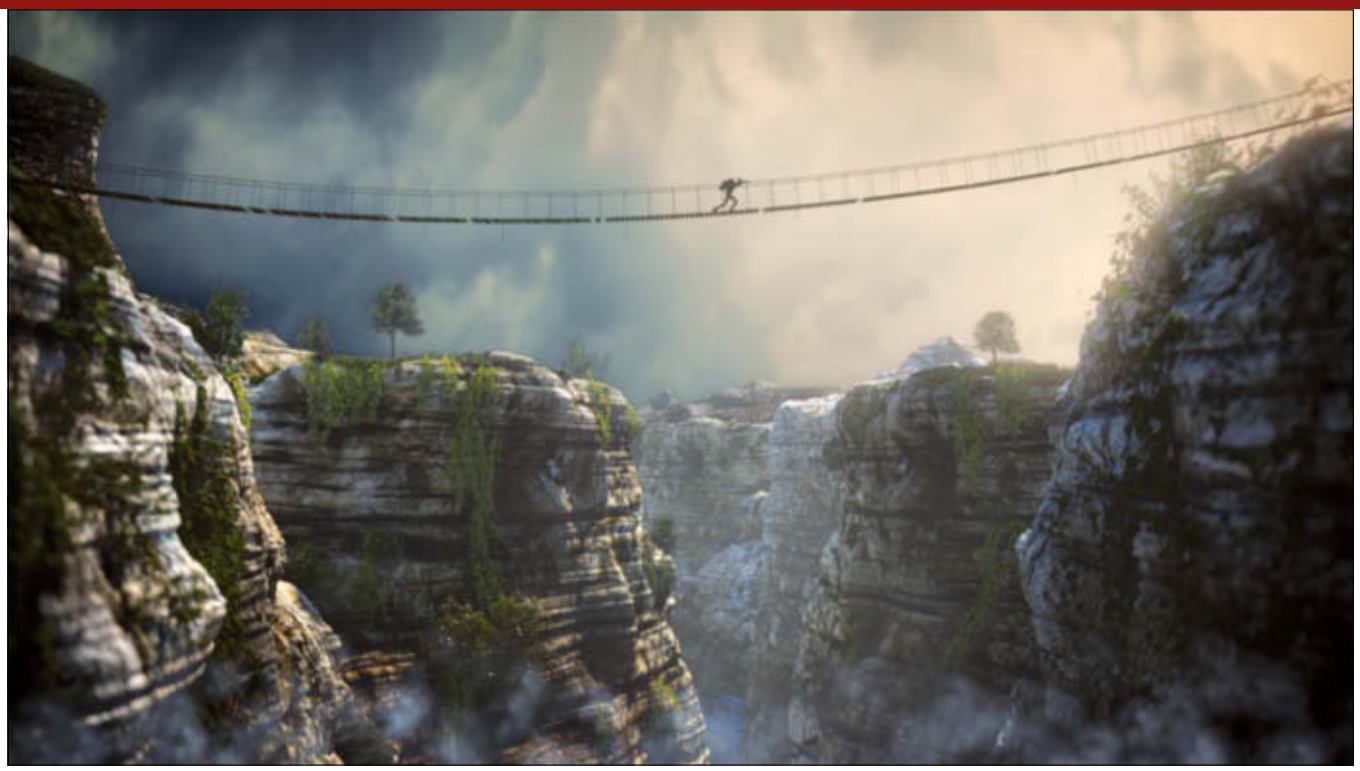
Gabriel Garcia: Als ich mich entschloss das Projekt zu realisieren, reichten mir die Projektarten, die ich täglich kreierte, nicht mehr aus – irgendetwas fehlte, ich wollte etwas Neues schaffen. Ich habe Filme immer geliebt, und als ich mit ein paar Arbeitskollegen darüber sprach, kamen wir darauf, einen animierten Kurzfilm zu machen. Zum Glück liebten auch alle anderen Mitarbeiter bei Hype.cg die Idee. Ein weiterer glücklicher Zufall zu der Zeit im Jahr 2010 war, dass mein Bruder Leo Garcia seine Karriere in der Werbebranche beendete, um Drehbuchautor

SAVE THE DATE 2015
20 July
submission deadline for the animago AWARD
15/16 October
animago AWARD & CONFERENCE
Early-Bird-Tickets unter www.animago.com/tickets

Bilder: Hype.cg

zu werden. Dies war der finale Anstoß, den wir brauchten, und wir begannen die ersten Entwürfe für den Film zu schreiben. Völlig verrückt an dem Projektvorhaben war, dass niemand von uns jemals zuvor einen 3D-Character animiert hatte! Also mussten wir alles lernen: Vom Storyboard bis zum Compositing – und jeder neue Arbeitsschritt bot neue Herausforderungen, die es zu meistern galt.

DP: **Welche Ziele habt ihr mit „Ed." verfolgt?**
Gabriel Garcia: In erster Linie: Einfach etwas Neues machen. Darüber hinaus war unser Ziel, eine gute Story mit einem unglaublichen Universum und einem erinnerungswürdigen Hauptdarsteller zu erzählen – das alles in sehr hoher CG-Qualität.



DP: **Wie gelang euch die Finanzierung?**
Gabriel Garcia: Im März 2010 reichten wir das Script von „Ed." bei einem staatlichen Förderungsangebot für Kurzfilme in Brasilien ein und von über 900 Einreichungen waren wir eines der 20 Projekte, das angenommen wurde. Danach begannen wir mit der Produktion und alles lief super, bis uns 2012 das Geld ausging. Also starteten wir eine Crowdfunding-Kampagne, mit der wir das nötige Geld für die Fertigstellung des Films aufgetrieben haben (www.catarse.me/pt/ed). Insgesamt kostete die Produktion des Films etwa 150.000 US-Dollar.

DP: **Wie viele Leute arbeiten bei Hype?**
Gabriel Garcia: Als das Projekt startete, gehörten elf Leute fest zu Hype; circa 27 Freelancer – hauptsächlich aus Brasilien – ergänzten das Kernteam. Heute arbeiten wir mit 29 Festangestellten und können zur Unterstützung auf über 90 Freelancer aus der ganzen Welt, davon 65 Animatoren, zählen.

DP: **Wie lange dauerte es, „Ed." von der Idee bis zum finalen Film umzusetzen?**
Gabriel Garcia: Vom Script bis zur finalen Version waren es drei Jahre Produktionszeit. Im Januar 2010 begannen wir mit dem Schreiben des Scripts, der fertige Film lag März 2013 vor. Danach ging „Ed." zwei Jahre lang auf Festival- und Wettbewerbstour; jetzt veröffentlichten wir ihn bei iTunes.

DP: **Wie lange habt ihr gebraucht, die verschachtelte Story zu entwickeln?**
Gabriel Garcia: Ich schrieb das Script zusammen mit meinem Bruder. Es hat circa einen Monat gedauert, von der ersten Idee bis zum kompletten Script. Wir unterteilten die Geschichte in zwei Bereiche: die Flashbacks und das echte Leben von Ed. Die nicht lineare Erzählweise machte das Schreiben einer verständlichen Story kompliziert – also überlegten wir erst einmal, wie die Handlung linear ablief und nahmen sie danach auseinander.

DP: **Welche Referenzen waren eure Inspiration?**
Gabriel Garcia: Ich habe schon immer nicht lineare Filmgeschichten wie „Donnie Darko" und „Memento" gemocht – zwei Werke, die uns auch großartige Referenzen lieferten. Außerdem haben wir uns Animationskurzfilme mit einem Handlungstwist wie „Ark" (www.platigeshorts.com/ark.html) oder „The Cathedral" (www.platige.com/en/page/1-The_Cathedral) von Platige Image angesehen.

DP: **Wer lieferte das Concept-Material?**
Gabriel Garcia: Wir haben mir zwei tollen Illustratoren zusammengearbeitet: Hilton Medeiros, der ein sensationelles Storyboard angefertigt hat, sowie Art Director Ralph Damiani, der alle Charakter- und Szenen-Concepts gemacht hat.

DP: **Welche Tools habt ihr im CG-Prozess für „Ed." eingesetzt?**

Gabriel Garcia: Wir mussten für das Projekt eine komplett neue Pipeline aufbauen. Da wir bis zu dem Zeitpunkt nur Animationen für den Architekturbereich gemacht hatten, waren unsere Haupt-Tools 3ds Max und der V-Ray-Renderer. Des Weiteren verwendeten wir oft ZBrush für das Modeling und die Adobe Suite für die Postproduktion. Die Pipeline organisierten wir über Shotgun Software. Heute, mit unserem größeren Team, haben wir Maya in unsere Pipeline integriert und nutzen es für Rigging, Animation und Rendering; 3ds Max setzen wir nur noch für Modeling und Texturing ein.

DP: Kamen auch irgendwelche Plug-ins zum Einsatz?
Gabriel Garcia: Wir testen einige Plug-ins für das Fell, von dem sehr viel im Film zu sehen ist. Aber am Ende sind wir doch bei der „Hair and Fur"-Lösung von 3ds Max gelandet, die wesentlich stabiler lief als die Plug-ins. Für das Skinning verwendeten wir Bones Pro (www.bonespro.com), ein sehr nützliches Plug-in für diese Zwecke.

DP: Wie waren die Aufgaben im Team verteilt?
Gabriel Garcia: Die Mehrheit der Crew bestand aus Generalisten, so konnte jeder etwas zu allen Filmteilen beitragen – deshalb auch die vielen sich wiederholenden Namen in den einzelnen Departments im Credit-Abspann (lacht). Grundsätzlich waren wir aber zu Beginn des Projektes in zwei verschiedene Departments aufgeteilt: Das Produktions- und Postproduktionsteam. Als wir mit der Produktion begannen, mussten wir zusätzlich noch ein Art und Animation Department aufstellen. Für die Animationsarbeit trafen wir glücklicherweise auf Bruno Monteiro, den Leiter der „On Fire Animation School" (www.onfire.com.br), welcher der Animation Director für das Projekt wurde und gleich seine ganze Online-Schule für die Co-Produktion des Films mitbrachte.

DP: Welche Herausforderung bot im Speziellen das Modeling?
Gabriel Garcia: Die Menge der Assets. Wir mussten 17 Hauptcharaktere kreieren und mehr als 30 Supporting-Charaktere sowie 16 Environments mit mehreren Tausend Props. Was eine riesige Menge an Assets war für einen Kurzfilm mit einer Dauer von 14 Minuten.

DP: Welche Besonderheiten bot die Animation des Ed-Charakters?

Gabriel Garcia: Um das Leben von Ed noch dramatischer zu gestalten, wählten wir eine realistische Art der Animation für ihn, mit einem langsamen Gang und schleppenden Körperbewegungen. Und obwohl wir alle Szenen mit Freunden real gefilmt hatten, damit wir das Gefühl für die jeweilige Szene bekamen, war der geforderte Realismus der Story die größte Herausforderung für die Animatoren.

DP: Wie habt ihr die beeindruckenden Environments für den Film kreiert?
Gabriel Garcia: Da unser Team auf fotorealistische Architekturvisualisierungen spezialisiert ist, waren die Environments die leichteste Aufgabe für uns: Die meisten der Assets, die man im Hintergrund sieht, haben wir gemodelt; darüber hinaus haben wir ab und zu ein paar Matte Paintings verwendet. Eine weitere Kuriosität: Eds Haus war mal ein echtes Projekt für einen Kunden, das nie aus dem Papierstadium rausgekommen war – also entschieden wir, dieses Hausmodell für den Film zu nutzen.

DP: Und wie ist das blaue Lighting der Szenen in Eds Haus entstanden?
Gabriel Garcia: Das Look-Development des Films war extrem wichtig für die Gesamtstory. Jede Szene, die im echten Leben von Ed ablief, haben wir bläulich eingefärbt, damit seine Depression stärker betont wurde und der Gegensatz zu den bunten Flashback-Szenen mit den satten Farben besonders stark war. Die Blaufärbung der Szenen haben wir in der Postproduktion erzielt.

DP: Warum habt ihr euch beim Rendering für V-Ray entschieden? Gab es auch Tests

von Alternativen?
Gabriel Garcia: Wir haben ihn schon immer für unsere Archvis-Arbeiten eingesetzt, denn V-Ray erzielt schon mit wenig Konfiguration großartige fotorealistische Ergebnisse. Wir haben auch Mental Ray ausprobiert; aber bessere Ergebnisse erhielten wir schneller mit V-Ray.

DP: Wie lange renderte der komplette Film insgesamt?
Gabriel Garcia: Das ist schwierig zu sagen, weil wir alle Shots über zwei Jahre verteilt gerendert haben: Alle Shots, die final waren, wurden direkt herausgerendert. Dabei variierte die Renderzeit zwischen 3 bis zu 7 Stunden pro Frame. Die aufwendige Anfangsszene des Films, der einminütige Kameraschwenk über den Boden, benötigte zwei Monate im Rendering. Zu der Zeit renderte wir auf 20 Computern, deswegen war es nötig, viele der Settings zu optimieren, um das Rendertempo zu beschleunigen. Insbesondere die Shader mussten wir anpassen, dafür testeten wir drei verschiedene Shadertypen für jedes Asset: in Low-, Medium- und High-Qualität, die wir je nach Entfernung zuteilten.

DP: Welche Szene des Films war die komplizierteste und warum?
Gabriel Garcia: Die Dschungelszene mit den vielen Bäumen, Büschen und anderen Arten von Vegetation, inklusive CG-Explosionen und anderen Partikeleffekten. Die Szene besaß eine enorm große Polygonenmenge, auch wenn wir V-Ray-Proxys verwendeten und so viel Zeit sparen konnten. Die Szenen an sich waren schon schwer zu bearbeiten, dazu kam noch eine bewegte Kameraführung mit vielen Shakes in einer weiten Aufnahmegröße, was den Prozess noch übler gestaltete. Jeder Frame dieser Szene brauchte rund 10 Stunden Renderzeit.

DP: Und welche größte Herausforderung bot das Projekt „Ed." im Allgemeinen?
Gabriel Garcia: Es fertigzustellen. Als wir mit dem Projekt starteten, war uns in keiner Weise die Komplexität bewusst, mit der wir konfrontiert werden würden. Geplant war für die Fertigstellung des Films ein Jahr Zeit, gebraucht haben wir aber drei. Deshalb war die größte Schwierigkeit, mit einer Produktionszeit von drei Jahren umzugehen und das Team über die gesamte Zeit motiviert zu halten, auch wenn es immer wieder Prozessverzögerungen gab und Probleme auftauchten – die vor allem unserer mangelnden Erfahrung geschuldet waren. Wir haben uns für das Projekt wirklich jeden Produktionsschritt aneignen müssen – aber wir hatten auch viel Spaß auf dieser Reise!

DP: Auf wie vielen Festivals wurde „Ed." gezeigt und welche Preise hat er gewonnen?
Gabriel Garcia: „Ed." kam in die Auswahl von 103 Festivals in 33 Ländern und gewann 28 Awards. Die komplette Liste der Auszeichnungen findet man unter dem „Ed."Trailer auf Vimeo (**siehe Link-Kasten**).

DP: Was zeichnet im Speziellen die CG-Industrie in Brasilien aus?
Gabriel Garcia: In Brasilien gibt es einige großartige CG-Studios, die man aber nicht mit Firmen in Ländern wie den USA oder Frankreich vergleichen kann. Die meisten der brasilianischen Studios arbeiten überwiegend in der Werbebranche. Das Szenario hat sich aber in den letzten Jahren zunehmend verbessert, da eine neue Animationsschule hierzulande eröffnet wurde und die Popularität von Online-Kursen auch immer mehr steigt. Momentan stehen wir in Sachen Animation in Brasilien vor einer sehr guten Phase. Die letzten zwei Annecy-Festival-Awards (**www.annecy.org**) für den besten animierten Feature-Film gingen an brasilianische Produktionen: „Rio 2096. A Story of Love and Fury" (**bit.ly/1Pcx2nl**) und „The Boy and the World" (**bit.ly/1nftB2f**). Diese Anerkennung der Arbeit in Brasilien motiviert immer mehr Leute, ebenfalls in den Animationsmarkt einzusteigen. **› mf**

> »Geplant hatten wir ein Jahr Produktionszeit; aber es wurden drei.«
>
> Gabriel Garcia
> Geschäftsführer Hype.cg

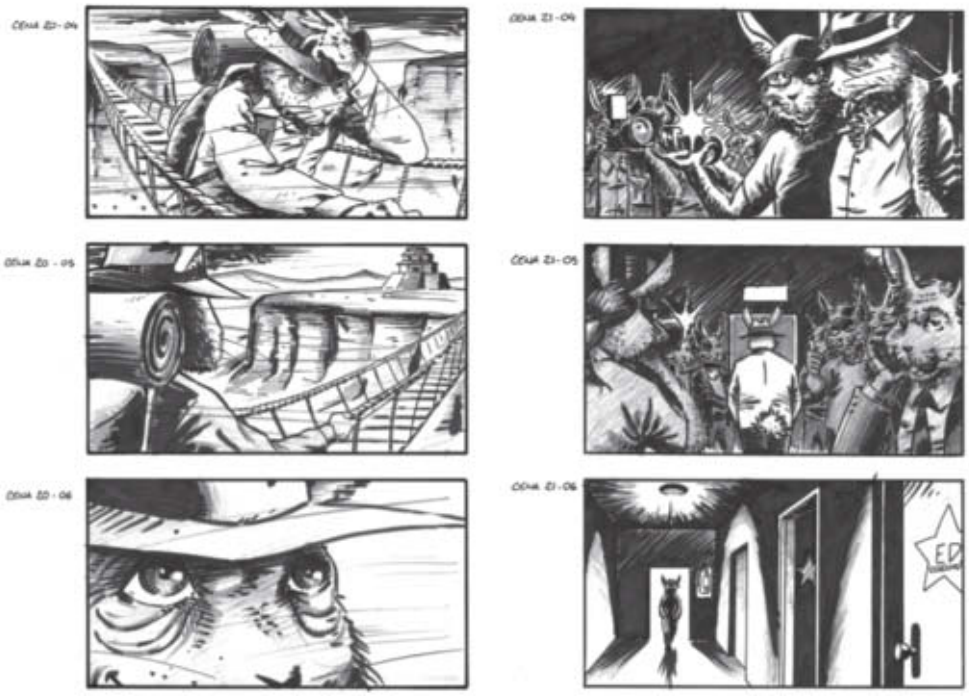
Art Director Ralph Damiani lieferte zahlreiche Character- und Szenen-Concepts.

Über Hype.cg

Hype.cg aus Porto Alegre/Brasilien, gegründet 2002, war ursprünglich auf Architekturvisualisierungen spezialisiert. Heute realisiert das Team auch viele Animationsarbeiten für Commercials und Serien – dank dem Projekt „Ed.".
Der Film war 2013 für einen animago AWARD nominiert und erhielt 28 Auszeichnungen auf der ganzen Welt. Auf dem Foto halten die Teammitglieder einige der Awards in der Hand.

Das „Ed."-Team gut gelaunt bei der Arbeit an dem Projekt.

Oben: Character Ed wurde in 3ds Max zum Leben erweckt.
Unten: Hilton Medeiros arbeitete das detaillierte und umfangreiche Storyboard zum Film aus.



Links

„Ed."auf iTunes
▷ apple.co/1E3GAdl

Bones Pro für das Skinning
▷ www.bonespro.com

On Fire Animation School Online-Kurse
▷ www.onfire.com.br

„Rio 2096"-Trailer
▷ bit.ly/1Pcx2nl

„The Boy and the World"-Trailer
▷ bit.ly/1nftB2f

„Ark" von Platige Image
▷ www.platigeshorts.com/ark.html

„The Cathedral" von Platige Image
▷ bit.ly/1EzC6za