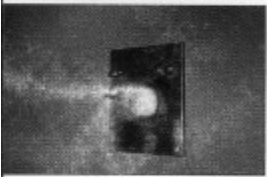
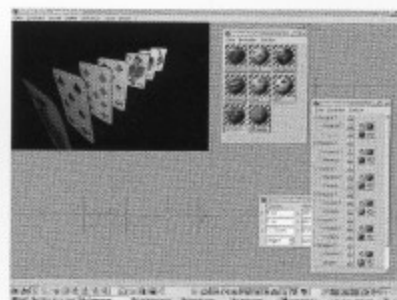
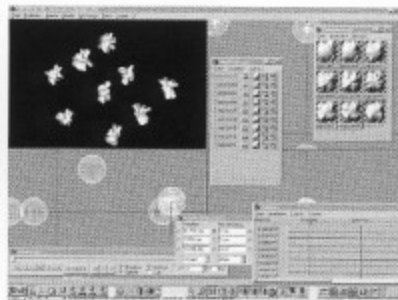


hoovered CINEMA 4D in der Filmproduktion

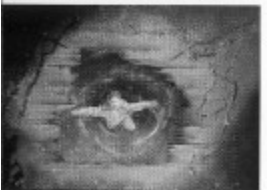
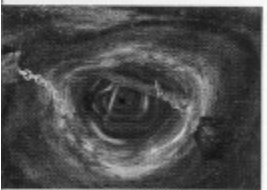
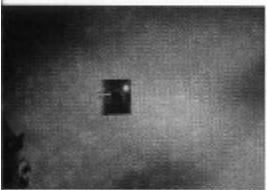
Der technische Aufwand, der für den Kurzfilm „Hoovered“ getrieben wurde, sprengt die Dimensionen, die man bislang von diesem Genre gewohnt war. Eine gekonnte Kombination von Realfilm und Computeranimation bildet das technische Gerüst dieser filmischen Umsetzung kindlicher Alpträume.



Fliegende Gegenstände wurden in CINEMA 4D erzeugt und ins Realbild montiert.



Popkorn und Spielkarten – nur zwei von zahlreichen künstlich erzeugten Objekten



Hier einige Layer (oben) die Teil des komplexen Compositings (unten) sind.

Für die Special Effects wurde die jüngste Version von CINEMA 4D XL verwendet. Die Entscheidung für den Einsatz dieser Software wurde durch zwei Faktoren bestimmt. Regisseur Peter Morlock: „Anhand des Storyboards zu Hoovered war es für uns klar, daß 78 der insgesamt 150 Einstellungen in der Postproduction mit Animation kombiniert werden sollten. CINEMA 4D bietet als eines der wenigen am Markt befindlichen Software-Pakete eine sehr komfortable Möglichkeit, Material mit Animation zu sichten und daran die Dynamik, Perspektive, Licht und Texturierung der animierten Bildanteile zu definieren.“ Und weiter: „CINEMA 4D bereitet im 3D-Modus das gefilmte Bildmaterial optisch korrekt auf. So kann mit der virtuellen Kamera der Realfilm „nachgedreht“ werden.“

„Der zweite grundlegende Vorteil liegt im sehr günstigen Anschaffungspreis der Software, der es uns ermöglicht hat, eine ganze Reihe von Workstations für die Arbeit an einem Projekt heranzuziehen, ganz gleich welches Betriebssystem.“ so Produzent Mark Bednarski, dem die



Hoovered läuft 1999 auf über 80 Filmfestivals weltweit.

Budgetierung unterliegt. Um verschiedenen Sequenzen, mit bis zu 30 Layern pro Einstellung so schnell wie möglich zu rendern, ist ein Rechner auf DEC Alpha-Basis angeschafft worden.

Für die Arbeit an Hoovered lag dem filmwerk CINEMA 4D XL V5.2 vor. „Diese Version hat ein ganzes Sortiment von Tools, um der Animation einen besseren Filmlook zu verpassen. Bewegungen werden durch die überarbeitete Zeitkontrolle ex-

trem natürlich.“ Ebenso war Fotorealismus gefragt, was vor allem die glaubwürdige Texturierung und Einleuchtung der neuen Bildanteile betraf. Es kommt für Peter Morlock auch weniger darauf an, alles Mögliche an Modellen und Effekten in eine einzige Einstellung zu packen. „Das neue Filmbild muß genau in den Aufbau einer konzipierten Filmhandlung passen, darf nicht von der Geschichte ablenken, sondern muß diese unterstützen.“

In der Arbeit zu Hoovered wurden einige Passagen, die auf den ersten Blick als Realfilm scheinen, ebenfalls mit der Animation-Software bearbeitet. Immer dann, wenn herkömmliche Compositing-Programme nicht mehr ausreichen, kam CINEMA 4D auch für solche Aufgaben zum Einsatz. Beispielsweise wurde die Einleuchtung zweier Einstellungen im Film in der Postproduction noch mal komplett neu definiert. Peter Morlock zieht abschließend sein Resumée: „Seit Hoovered zählt CINEMA 4D jedenfalls zu unserer Standard-Ausstattung.“