

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

AUGUST | SEPTEMBER 05:2016



## Fokus: Workstations

Profi-Maschinen im Test – welche wird Ihr nächster Arbeitsrechner?

## Kino satt!

Colonia Dignidad, Jungle Book, Independence Day 2

## Frische Tools!

Cinema 4D R18, Clarisse 3, Flame 2017, Fusion & mehr





# Auf in die mobile Schlacht!

Fußballer leben nicht vom Kicken allein: Bastian Schweinsteiger ist nicht nur auf dem Rasen aktiv, sondern wirbt unter anderem für Chips und Apple-Kopfhörer. Im Commercial „You rule“ für das Mobile Game „Clash of Kings“ durfte er kurz vor der EM in die Rolle eines mittelalterlichen Königs schlüpfen, der vor ein jubelndes Soldaten-Heer tritt. nhb erklärt, wie die visuellen Effekte des Spots entstanden sind.

von Mirja Fürst

**R**aus aus dem rot-weißen Manchester United Trikot, rein ins mittelalterliche Königskostüm – hieß es für den Kapitän der deutschen Fußball-Nationalmannschaft für den Dreh des Werbespots „You rule“. Wobei der Fußballer mit seinem markanten Gesicht mit Rauschebart als König keine schlechte Figur abgibt.

„Clash of Kings“ von dem chinesischen Spieleentwickler Elex-Tech gehört zu den umsatzstärksten Mobile Games weltweit; entsprechend groß angelegt ist die Kampagne der Berliner Agentur DCMN. Gedreht wurde der Spot unter der Regie von Markus Walter für die Filmproduktion Iconoclast Germany in der Gegend um Manchester; DoP war Ian Foster, der schon Feature Filmen wie „The Social Network“ und „Tomorrow never dies“ gefilmt hat. Bei diesem Projekt drehte er mit einer Arri Alexa mit anamorphischen Linsen auf ProRes 4444.

Die Postproduktion wurde bei nhb studios Berlin in enger Zusammenarbeit mit dem 3D-Department in Hamburg übernommen. Dafür kreierte das Team unter der Leitung von VFX-Supervisor Nhat Quang Tran eine Soldaten-Crowd-Simulation, Set Extensions und Enhancements während der Laufsequenz für die nötigen Dimensionen sowie Matte Paintings mit Bergen und Bewaldung, die das real gedrehte Set – ein Moorgebiet in Mittelengland – in einen fantastischen Ort in den Highlands verwandeln.

Den letzten Schliff geben der Fantasy-Szenerie einige 3D-Raucheffekte sowie expressive Farben, für die Senior Grading Artist Pana Argueta verantwortlich ist. Die Kinomischung der 60-Sekünder, der vor dem Film „Warcraft: The Beginning“ läuft,

Bilder: DCMN/Elex-Tech/nhb



Original Plate mit gedrehten Komparsen als Referenz



Eingesetztes Matte Painting im Log-C-Farbraum



Shot mit Onelight Grade und der eingesetzten Hintergrund- sowie Mittelgrund-Crowd



Shot mit der eingesetzten Vordergrund-Crowd und hinzugefügten Rauchelementen

kommt aus den Hamburger nhb Tonstudios. Nhat Quang Tran kam über ein Digital-Artist-Studium an der German Film School in die Branche; vor seiner aktuellen Tätigkeit als VFX-Supervisor bei den nhb studios arbeitete er viele Jahre bei Exozet Effects.

**DP: Wie seid ihr zu dem Projekt „Clash of Kings – You rule“ gekommen?**

**Nhat Quang Tran:** Wir haben bereits vorher mehrfach erfolgreich mit Markus Walter

als Regisseur gearbeitet. Sein Stil und seine Arbeitsweise sind uns bekannt und passen hervorragend zu nhb. Mitte März 2016 kam er dann mit dem Projekt auf uns zu, um die Crowd- und Set-Extension-Shots mit uns zu besprechen.

**DP: Wie viele Leute haben an dem Spot gearbeitet, wie lange?**

**Nhat Quang Tran:** Insgesamt 14 Artists plus dem Producing-Team – wobei man das re-





Bastian Schweinsteiger und Focus Pull hinzugefügt, plus finales Grading auf dem Shot

lativieren muss, da die Arbeit nicht nur die VFX betraf. Als End-to-End-Dienstleister beantworten wir alle Belange der Postproduktion: also auch Grading, Grafik, Editorial etc. Teile davon finden parallel zu anderen Produktionen statt. Die eigentliche Produktionsdauer betrug zwei Wochen, wobei wir parallel zum Dreh und der Preproduktion bereits Assets für die Crowd Simulation erstellt haben. Das VFX-Team bestand aus sechs Artists, wobei auch das relativiert werden muss, denn der VFX-Prozess läuft bei uns iterierend ab und findet im Dialog mit Regie und Agentur statt. Bei „Clash Of Kings“ war es so, dass wir im Prozess Bedarf an weiteren Matte Paintings erkannt und weitere Compositors auf bestimmte Shots gezogen haben. Einige andere nhb-Mitarbeiter sahen die Produktion und steuerten Ideen bei – wir bezeichnen das als „kreatives Ping Pong“.

**DP: Konntet ihr den Dreh in Manchester begleiten und so für den Postproduktionsprozess optimale Ergebnisse erhalten?**

**Nhat Quang Tran:** Ja, ich war beim Dreh in Manchester dabei. Der VFX-Part wurde von der Filmproduktion Iconoclast sehr gut vorbereitet – Location und Durchführung waren exakt geplant. Vor Ort haben wir weitere Foto-Plates akquiriert, insbesondere Texturreferenzen für Zelte und Props sowie Measurement-Daten.

**DP: Warum habt ihr mit Maya an dem Projekt gearbeitet?**

**Nhat Quang Tran:** Die Tool-Diskussion geht bei uns vom Artist aus. Unsere beiden Main-Artists auf dem Projekt nutzen Maya für ihre

jeweiligen Tools – in dem Fall Golaem für die Crowd und Arnold für das Rendering. Insofern bildete Maya mehr die Plattform als das hauptsächliche Tool. Das ist eine – wie ich finde – schöne Besonderheit der Werbung: Die Abkehr von starren Pipelines. Die Skills werden nicht in ein Toolset oder ein bestimmtes Tool gedrückt, sondern das Toolset wächst um die Skills herum. Beim Einsatz von Cinema 4D und TurbulenceFD bei dem Projekt sieht man das noch deutlicher.

**DP: Wieso habt ihr statt Maya für den CG-Smoke diese beiden Tools genutzt?**

**Nhat Quang Tran:** Ich hatte in dem Fall eine bestimmte Vorstellung von den Elementen, die ich für das Compositing benötigte – basierend auf dem, was sich am Set befand und was ich in Manchester gesehen hatte. Ich wollte das nicht verwässern und diesen Part selbst übernehmen. Wir haben TurbulenceFD

»Unser Toolset wächst um die Artist-Skills herum.«

Nhat Quang Tran  
VFX-Supervisor, nhb studios

letztes Jahr auf einem Job für Kia benutzt, deshalb war ich ich mit den Ergebnissen vertraut. Ich habe mir zwei Stunden Tutorialmaterial angeschaut und danach begonnen, die Rauchsimulationen für „Clash Of Kings“ zu kreieren. Die Lernkurve in Cinema 4D ist typischerweise sehr steil. Da es im Fall von Simulationen ja meist so ist, dass es oft mehr Glück als Arbeiten ist, habe ich das einfach parallel zum Compositing mit einer zweiten Maschine gemacht. So kam keine Langeweile beim Simulieren und Rendern auf. Außer-

dem konnte man gleich schauen, ob die Simulation für den Shot passt oder nicht. Teile des Rauchs – vor allem im unteren rechten Bildbereich – sind aus diesen ersten Stunden.

**DP: Wie seid ihr im Detail für die 3D-Environments sowie die Matte Paintings vorgegangen?**

**Nhat Quang Tran:** Der Workflow lief hier mehr oder weniger „klassisch“. Vom technischen Standpunkt her sollte das für ein normales VFX-Team heutzutage keine große Herausforderung sein – die Fragen stellen sich mehr inhaltlich. Durch die Matte Pain-

#### Credits nhb „You rule“

VFX Supervisor	Nhat Quang Tran
Crowd	Tany Heider
Rendering	Rico Koschmitzky
Compositing	
Nuke / Flame	Norman Struwe, Nhat Quang Tran, Christoph Hasche, Daniel Basle
3D	Andreas Petri, Carsten Kuhoff
Graphics	Terlina Lie
Flame Online	Michael Welz
Color Grading	Pana Argueta
E Cinema Mix	Stefan Lügger
Voice Casting	talksmall
Producer	Yesim Altılar, Friedrich Siegmund
Agentur	DCMN Berlin
Produktion	Iconoclast
Regie	Markus Walter
DoP	Ian Foster
Producer	Rocco Kopecny
Editor	Mischa Meyer

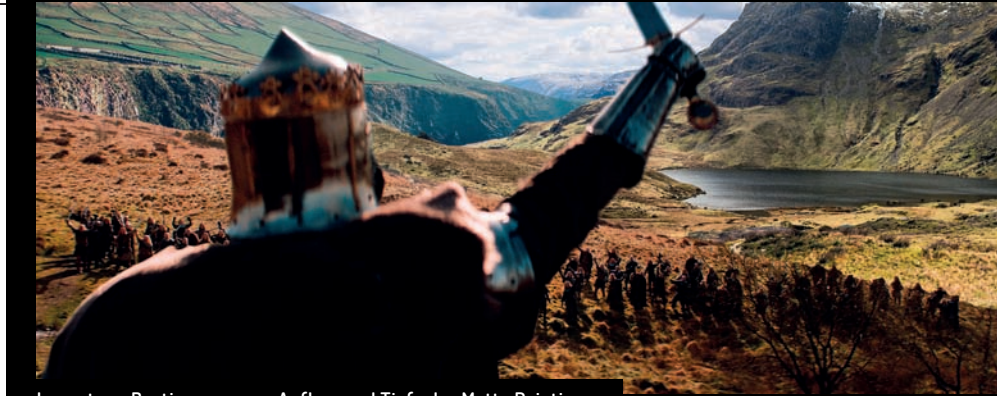


tings und Set Extensions verorten wir das Szenario und geben ihm Scale. Markus Walter wollte den Scale maximieren und das Setting thematisch an Island, Irland und Nordengland anlehnen. Auf Basis dessen haben wir angefangen, verschiedene Matte Paintings für den Crowd Shot zu erstellen und diese dann weiter auszuarbeiten, bis man ins Detailing gelangte. Aus diesem Master Shot leiteten sich inhaltlich die weiteren Extensions ab, um hauptsächlich den Faktor „Scale“ zu bedienen: Silhouetten von Gebirgsketten im Hintergrund der Szene, in der Bastian Schweinsteiger das Zelt verlässt, angeschnittene Zelte im Hintergrund, ein Gebirgsmassiv und Zelte, wenn er den Hügel besteigt: Alles mehr oder weniger sichtbare Elemente, um das Szenario groß zu machen.

**DP: Wie gestaltete sich der Crowd-Prozess in Golaem? Welche Tipps kannst du geben?**

**Nhat Quang Tran:** Auch dies lief „straight forward“. Crowd lebt von einer guten Durchmischung. Wer jemals ein applaudierendes Publikum (egal ob CG oder via Plate Shoot) gemacht hat, wird das wissen. Das klingt im ersten Schritt simpel, ist jedoch der wichtigste und dadurch für mich auch schwierigste Schritt. Wir versuchen stets einen Grad an Imperfektion einzubringen. Das betrifft die Varianz der Kleidung bzw. Rüstung, das Verhalten und die Bewegung allgemein. Unter den Tausenden, die wir erstellt haben, finden sich stets Einzelne, die irgendwas anders machen. Daneben existiert selbst im größten Chaos meist irgendwie ein grundlegendes Ordnungssystem. Im Stadion sind es Ränge und Blöcke, bei Straßen Wände und Hindernisse. In unserem Fall erkennt man beispielsweise im Mittelgrund gewachsene Wege und Gruppierungen. Im Vordergrund passt sich die Dichte der Soldaten der Erhebung der Landschaft an. Ich denke, ein geordnetes Chaos ist eine sehr wichtige Idee dafür. Alles Weitere lässt sich in Tutorials lernen.

**DP: Habt ihr Crowd-Tool-Alternativen getestet? Was war an Golaem besser als an anderen?**



Layout zur Bestimmung von Aufbau und Tiefe des Matte Paintings



Shot für die Email-Kommunikation zur Drehplanung

**Nhat Quang Tran:** Wir sind schnell mit Golaem warm geworden und dabei geblieben. Wobei ich denke, dass sich mit anderen Tools ähnlich gute Ergebnisse erreichen lassen. Es war einfach so, dass unser Artist Tany Heider in dem Fall mit Golaem die besten Outputs erzielt hat. Ich selbst zum Beispiel nutze Anima von XYZ Design ([secure.axyz-design.com](http://secure.axyz-design.com)) mit Cinema 4D als Plattform, um auf anderen Projekten „schnell“ Crowds zu kreieren. Es geht immer um den Artist, nicht um das Tool.

**DP: Welche Features von Arnold halfen beim Rendering, sodass ihr euch für diese Engine entschieden habt?**

**Nhat Quang Tran:** Neben dem Aspekt, dass

wir uns inzwischen wirklich gut mit Arnold auskennen, konnten wir damit eine große Polygonzahl schnell aus dem Renderer kriegen, ohne auf SSS oder andere Elemente verzichten zu müssen. Ich glaube, andere Renderer hätten hier bestimmt auch nicht versagt; aber durch unsere bisherige Arnold-Erfahrung fühlten wir uns hier sicher. Letztlich konnte unser Rendering-Artist Rico Koschmitzky mit Arnold ein hervorragendes Ergebnis liefern.

**DP: Wie lief das Compositing?**

**Nhat Quang Tran:** Das Haupt-Compositing haben wir in Nuke erledigt. Teile der Set Extensions basierten auf Flame – hauptsächlich, weil die entsprechenden Artists



Links: On Set: Pferde, Zelte, Banner; Mitte: Darf natürlich beim Dreh nicht fehlen – der „Clash of Kings“-Banner; Rechts: Rauch- und Feuerelemente vom Set finden sich in den Crowd Shots wieder.



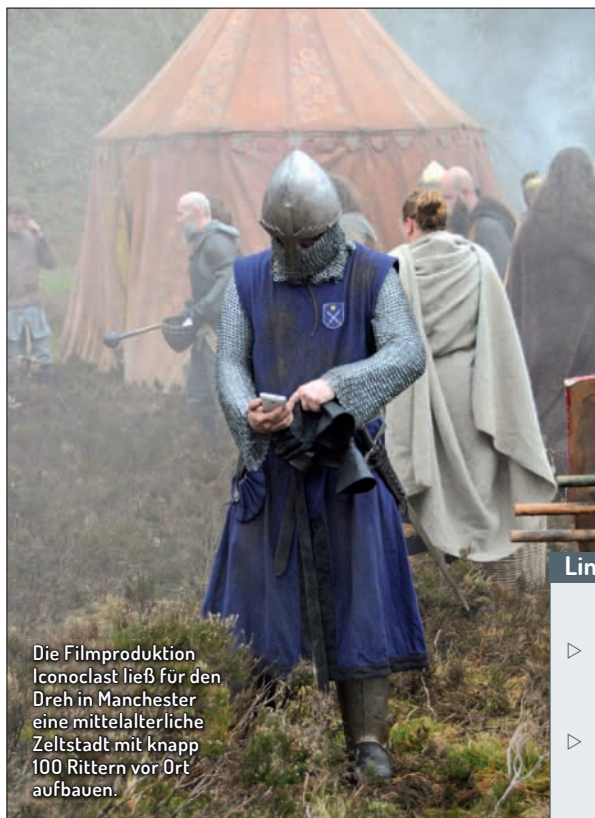


Verschiedene Versionen der TurbulenceFD-Rauchelemente

sich darin einfach wohler fühlen als in Nuke. Ich habe kein Problem damit, das durchzumischen. Was immer wieder besonders schön bei uns ist: Wir haben das Grading in-house. Insofern konnten wir z.B. bei der Crowd im Log-C-Farbraum bleiben und am Ende den Shot zurück ins Grading geben, wo dieser noch einmal feinjustiert wurde. Ich finde, generell ist das für VFX-lastige Shots der kompliziertere, aber bessere Workflow. Ich verstehe nicht, wie andere Häuser das lösen, wenn dann ein Greenscreen im Grading landet und „blind“ der Look für ein halbes Bild gemacht wird.

**DP: Welche Herausforderungen bot das Projekt generell?**

**Nhat Quang Tran:** Es gab ein paar Terminverschiebungen auf dem Projekt, sodass vor allem das Producing kreativ damit umgehen musste, Artists zu blocken und wieder neu zusammenzustellen. Dies betrifft jedoch nicht die eigentliche Arbeit, das VFX-Team konnte am Ende als Ergebnis der Producing-Arbeit sehr konzentriert an dem Projekt arbeiten. Eine Leistung – abseits von Pixeln und Caches unsichtbar –, die man



Die Filmproduktion Iconoclast ließ für den Dreh in Manchester eine mittelalterliche Zeltstadt mit knapp 100 Rittern vor Ort aufbauen.

immer wieder würdigen muss.

**DP: Was sind eure nächsten Projekte?**

**Nhat Quang Tran:** Aktuell sind wir wieder

mehrfach im Bereich „Automobil“ unterwegs. Außerdem wird uns das Thema 4K in nächster Zeit stark beschäftigen sowie eine weitere CG-Set-Extension – und das ist auch nur der Teil der Projekte, die ich persönlich auf dem Schirm habe. Uns wird also nicht langweilig.

**DP: Werdet ihr beim animago AWARD 2016 dabei sein?**

**Nhat Quang Tran:** Klar! „Clash of Kings“ ist ein Kandidat für die Einreichung. Allerdings haben wir auch noch ein paar andere interessante Sachen auf der Bank. Lasst euch überraschen! **> mf**

**Links**

nhb studios  
▷ [www.nhb.de](http://www.nhb.de)

„Clash of Kings – You rule“-Spot  
▷ [bit.ly/28lgLdr](http://bit.ly/28lgLdr)

Anima von XYZ Design  
▷ [secure.xyz-design.com](http://secure.xyz-design.com)

TurbulenceFD  
▷ [www.jawset.com](http://www.jawset.com)

Anzeige



# CINEMA 4D Release 18

**MAXON**

CERTIFIED  
PARTNER



3D-Software  
Plugins&3D-Objekte  
Schulungs-Center  
Hardware

## VISION 4D

Alte Landstr. 12-14  
85520 Ottobrunn  
Tel.: 089-69708608  
[www.vision4d.de](http://www.vision4d.de)

CINEMA 4D R18 bei uns mit  
erweitertem Lieferumfang!

Mit MSA bei uns erhalten Sie  
zusätzlich ein V4D-Plugin in der  
Standard-Ausführung kostenlos.

VISION 4D-Kunden  
bekommen mehr!

← Bitte rufen Sie uns an oder bestellen Sie online.

