2014
2
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

MÄRZ | APRIL 02|14



Nuke 8

Alembic, Grading, 3D-Tools: Was liefert The Foundry noch?

Fokus Broadcast

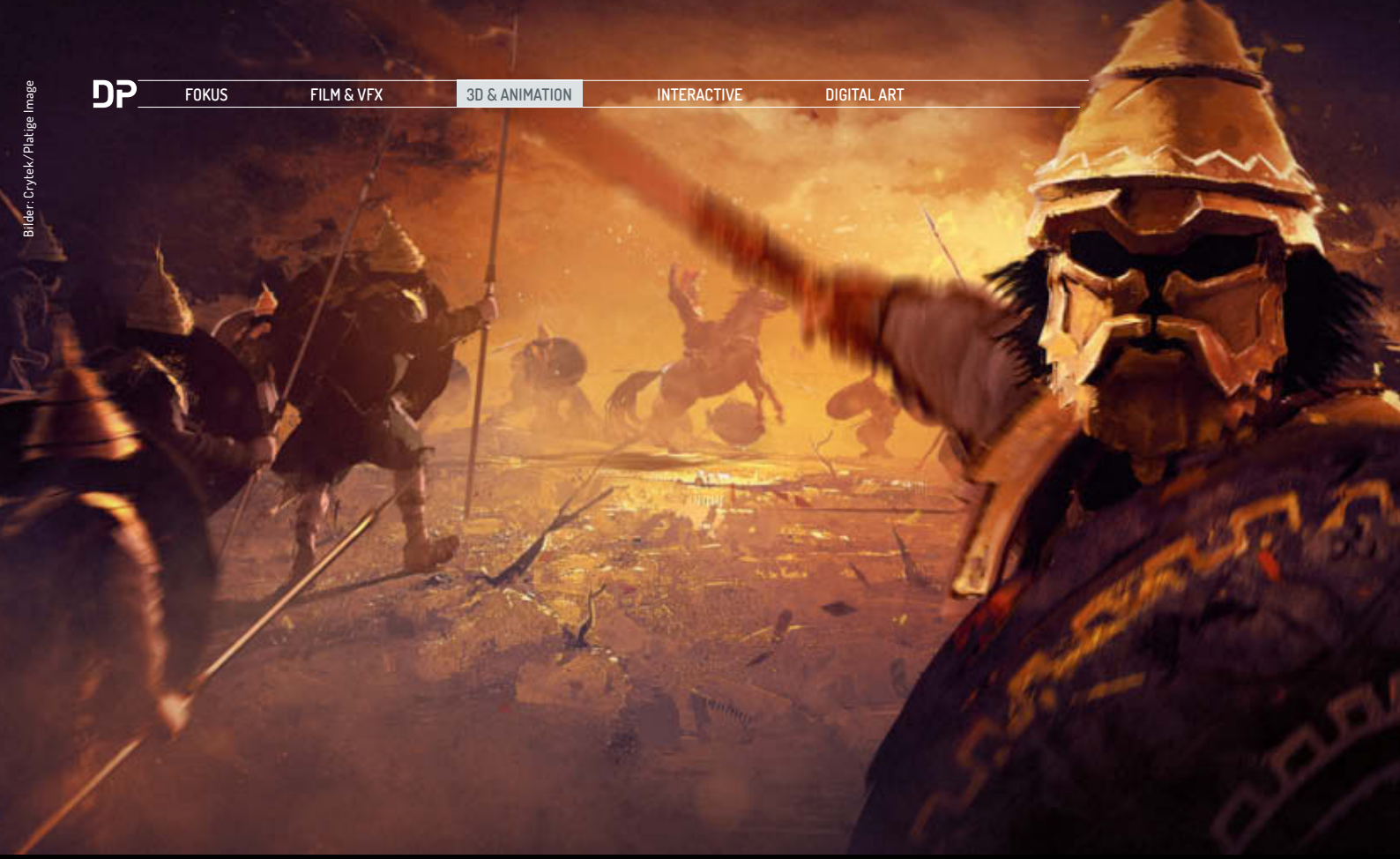
Live, 4K, Multicodec und OnSet – was kommt auf uns zu?

Mac Pro

Recycling oder Revolution – die neue Apple Workstation

4 194336 214951 02

Bilder: Crytek/Platige Image







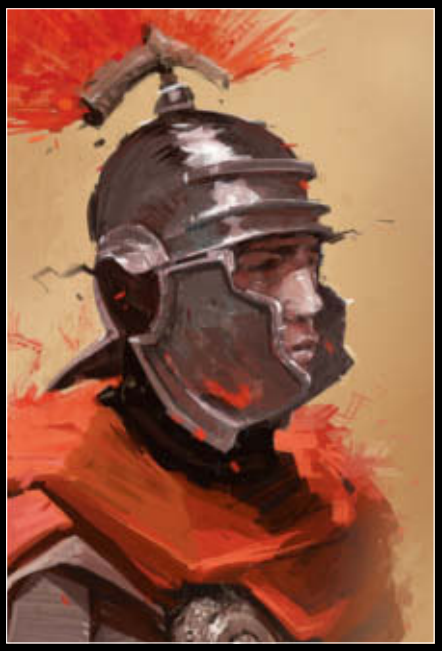
Legenden-Erzähler für Crytek

Der Cinematic zu „The Witcher 2" im letzten Jahr war Platige Images erste Arbeit für die Gamebranche überhaupt, legte die Messlatte aber direkt extrem hoch – das dachte sich wohl auch Crytek und beauftragte das polnische Studio mit dem Cinematic „Legend of Damocles" zum Xbox-One-Spiel „Ryse: Son of Rome".

von Mirja Fürst

Bei „Ryse: Son of Rome" gibt es Gladiatorenkämpfe satt im antiken Rom. Crytek (www.crytek.com) hat das Spiel mit der neuen Cryengine, die keine Versionsnummer mehr trägt, entwickelt. Am 22. November ist der Titel zum Launch der Xbox One erschienen, Publisher des Games ist Microsoft. In dem Cinematic „Legend of Damocles" geht es um die Geschichte des rachsüchtigen Geistes eines römischen Offiziers. Crytek suchte für die Umsetzung einen Partner, der die Legende als eine Art Traumsequenz realisierte. Es sollte ein visuell einzigartiges Werk entstehen, das sich im Look von den restlichen „Ryse"-Cinematics









unterscheidet, aber dennoch zum Game und seinem visuellen Konzept passt. Durch den Blut-und-Eis-Cinematic zu „The Witcher 2" (siehe DP-Ausgabe 02/12 und PDF in der DP-App) wurde Crytek auf Platige Image (**www.platige.com**) aufmerksam.

Auf der animago CONFERENCE berichteten Cinematics Director Peter Gornstein von Crytek und Production Manager Piotr Prokop von Platige Image über die Produktion des Cinematics: Es war die erste Zusammenarbeit des Gamestudios mit Platige – wie im Vortrag verraten, soll es aber nicht die letzte bleiben. Zu Beginn des Entwicklungsprozesses, der rund fünf Monate dauern sollte, schickte Crytek Platige erste Storyboard-ideen inklusive Animatic und Konzept des Main-Characters. Auf dieser Basis sammelten drei Platige-Artists Ideen für den Kunststil des Cinematics. Wichtige Fragen, um die Ziele und Wünsche des Kunden Crytek zu verstehen, waren dabei: Welche Gefühle sollen mit dem Cinematic erzeugt werden, welche Vision hat der Kunde? Diese Antworten zu bekommen, gelang Platige dank der Vorgaben und der guten Kommunikation zwischen Peter Gornstein und Creative Director Kuba Bogacznyski von Platige zügig, es waren nur wenige Konzepte bis zur finalen Version nötig. „Das Schlimmste, was einem VFX-Studio passieren kann, ist ein Kunde, der nicht weiß, was er will. Dies war bei Crytek glücklicherweise überhaupt nicht der Fall", bestätigt Piotr Prokop im animago-Vortrag. Die ersten Konzepte von Platige bestanden aus einer Idee im Fresko-Stil sowie einem Entwurf mit antiken Statuen. Das Statuen-Thema wurde aber bereits für den Xbox-360-Kinect-Cinematic verwendet, deshalb malte man als Alternative Real-Footage im Gemälde-Look an und testete es an einigen Szenen aus „Gladiator" mit Russell Crowe.







Cryteks Problem mit dieser Idee war aber, dass der Zuschauer den Schauspieler aus dem Filmmaterial zu sehr mit dem Main-Game-Character verbinden könnte. Erst der Look eines animierten Kunstwerks verband die von Crytek geforderten 3D-Qualitäten mit einem speziellen Kunstcharakter. Für diesen setzte Platige Image Techniken wie Hardshaders mit scharfen Grenzen zwischen Licht und Schatten ein – um das Ergebnis leicht abzusoften, wurden Area Shadows verwendet. Verbunden mit Paint-Texturen, die in Soft-Light gebaked wurden, und Partikel-Animationen entstand der gewünschte Look. Peter Gornstein führte bei allen „Ryse"-Cinematics Regie, wobei dies seine erste Tätigkeit als Cinematics Director für Crytek war. Zuvor arbeitete er als Illustrator und Concept Artist unter anderem bei IO Interactive (**www.ioi.dk**) in Kopenhagen. Wir sprachen mit ihm über die Zusammenarbeit mit Platige Image sowie die Perfomance-Capture-Dreharbeiten für die Cinematics von „Ryse: Son of Rome".

DP: Wie groß war das Team für den „Damocles"-Cinematic?

Peter Gornstein: Bei Crytek waren rund 15 Personen in den Produktionsprozess des Trailers involviert. Platige Image begann zunächst mit einem Team von 10 Leuten, welches sie für eine kurze Zeit in der Produktion auf 45 bis 50 Leute aufgestockt haben, zum Ende hin waren es aber wieder ungefähr 10 Mann.

DP: Aus welchen Gründen hat sich Crytek für Platige Image als Cinematic-Partner entschieden?

Peter Gornstein: Wir haben bei dem engen Zeitfenster und der Menge, die wir produzieren mussten, schnell realisiert, dass wir Arbeit an Outsource Vendors geben mussten.







Also produzierten wir eine Animatic, sendeten sie an drei Vendors und warteten auf deren Feedback. Dabei achteten wir darauf, ob sie verstanden haben, was wir wollten. Nach der Kommunikation mit Platige Image und ersten Ideen von ihnen sahen wir, dass sie erkannt hatten, worauf es ankommt und den Kunststil liefern konnten, den wir wollten – deshalb fiel uns die Entscheidung leicht.

DP: Welche Vorgaben haben Sie Platige Image gemacht?

Peter Gornstein: Mir war wichtig, dass sich der Trailer in der Optik von der des Spiels unterscheidet, damit dem Zuschauer klar ist: Diese Sequenz gehört nicht zum Spiel, sondern ist ein Traum oder eine erzählte Legende, die sich außerhalb der Spielrealität abspielt. Mein Briefing lautete: ein 2D/3D-Stil in Pastelltönen, der nach Zeichnung oder Malerei aussieht. Und Platige Image hat meine Vorstellung schon in einem sehr frühen Konzeptstadium getroffen. Doch bereits nachdem ich den „Witcher"-Trailer gesehen hatte, war ich zuversichtlich, dass das Platige-Team meine Vision verstehen würde. Ich mag ihren starken künstlerischen Stil und schätze ihr Gespür für das, was ich umsetzen will.



> »Die Farbpalette des Cinematics war inspiriert von Egon Schiele.«
>
> Peter Gornstein
> Cinematics Director, Crytek

DP: Gab es einen konkreten Künstler oder ein bestimmtes Gemälde, das Sie Platige Image als Referenz geschickt haben?







Bevor Damocles als rachsüchtiger Geist wieder auf die Erde zurückkam …

Peter Gornstein: Ich habe ihnen einen ganzen Stapel an Gemäldereferenzen geschickt. Einer der Künstler war der Expressionist Egon Schiele. Auch die Farbpalette, in Braun- und Gelbtönen war inspiriert von Egon-Schiele-Werken.

DP: Der „Damocles"-Cinematic wurde mit Motion Capture realisiert – fand der Dreh bei Crytek oder in Polen statt?
Peter Gornstein: Platige hat den Motion-Capture-Dreh mit unserer Animatic selbst organisiert. Den Rest des Spiels haben wir mithilfe von Perfomance Capture im „The Imaginarium" in London gedreht.

DP: Crytek verfügt noch nicht über ein eigenes Performance-Capture-Studio?
Peter Gornstein: Nein, wir haben nur einen sehr, sehr kleinen Capture-Raum für Testaufnahmen.

DP: Was zeichnet das „The Imaginarium" im Gegensatz zu anderen Performance-Capture-Studios aus?
Peter Gornstein: Das besondere daran ist, dass es von Andy Serkis und weiteren Leuten, die zu den Besten der Filmbranche gehören, betrieben wird. Auch Steven Spielberg hat dort „Die Abenteuer von Tim und Struppi" realisiert, und nach einer Recherche kamen wir zu dem Schluss, dass das Imaginarium der Partner ist, mit dem wir arbeiten wollten.

DP: Wie groß war das Team, das Sie mit nach London genommen haben?
Peter Gornstein: Es war ein kleines Team, beim Dreh waren wir etwa zehn Personen. Alle Schauspieler kamen sowieso aus England und das Imaginarium hat ein eigenes Studioteam vor Ort.







... starb er ganz weltlich als römischer Offizier hoch zu Ross in der Schlacht – hier Breakdown-Shots der Cinematic-Szene.

DP: **Wie lange haben Sie insgesamt für alle Cinematics gedreht?**
Peter Gornstein: Insgesamt haben wir nur 17 Tage gedreht – also ziemlich schnell für ein Projekt dieser Größenordnung.

DP: **Wie viele Perfomance-Capture-Kameras haben Sie verwendet?**
Peter Gornstein: 138 Performance-Capture-Kameras plus 8 bis 12 Facial-Kameras und 5 Referenz-Kameras.

DP: **Konnten Sie während des Drehs bereits die 3D-Modelle oder das Environment sehen?**
Peter Gornstein: Die Levels des Games waren bereits fertig, als wir gedreht haben – so sahen wir das sogenannte Grey- beziehungsweise White-Box-Environment, also Cubes, die grob so aussahen wie die Umgebung im späteren Spiel. Außerdem zeigte ich den Schauspielern die Animatics, damit sie wussten, wie es am Ende aussehen sollte. Danach lief ich mit dem Team einmal durch die Szene, wir machten eine Generalprobe, im Anschluss kam der technische Test und danach drehten wir.

DP: **Wurde die neue Cryengine auch für die Cinematics eingesetzt?**
Peter Gornstein: Der Cinematic von Platige war der einzige, für den sie nicht eingesetzt wurde. Alle anderen wurden mit der Cry-engine realisiert.

DP: **Welcher „Ryse"-Cinematic war Ihre größte persönliche Herausforderung?**
Peter Gornstein: Insgesamt betrachtet war die größte Herausforderung bei dem Projekt, alle Cinematics fristgerecht fertigzustellen. Es gab keinen Cinematic, der mich speziell gefordert hat – vielleicht der mit den meisten Characters. Aber über den kann ich nichts verraten, sonst würde ich spoilern. **› mf**