2014
6
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

SEPTEMBER | OKTOBER 06|14



Plug-ins & Skripte

Die große Toolbox für alle Programme – was hilft wirklich?

Cinema 4D R16

Neue Version, neue Features, neuer Tracker, neues Glück?

Planet der Affen

Im Interview mit Andy Serkis und dem Weta-Supervisor

4 194336 214951 06

Bild: © Studio Babelsberg AG

Die Schöne, das Biest und Babelsberg

Im Mai dieses Jahres lief die Märchenverfilmung von Christophe Gans in manchen Kinos. Das für europäische Verhältnisse budgetäre Großprojekt entstand in Montreal und Potsdam-Babelsberg. Wir sprachen mit dem VFX-Supervisor Louis Morin und Matte Painter Mathieu Raynault.

von Sabine Hatzfeld





Bild: © Concorde Filmverleih

Ja, ja, die Kraft der Liebe … Das beliebte Sujet findet sich in vielen literarischen und filmischen Werken. Sei es die Legende vom „Fliegenden Holländer" oder die romantisch-verklärte Adaption des Stockholm-Syndroms in „Die Schöne und das Biest". Darin begibt sich eine junge Frau in ein Schloss, das von einem Biest bewohnt wird, um ihren Vater zu retten. Wobei das Biest einst ein stattlicher Prinz war, der durch unglückliche Umstände und aufgrund massiver charakterlicher Defizite verflucht wurde und seither in Gestalt eines Biests auf Erlösung hofft.

Die anno 1740 von Gabrielle-Suzanne Barbot veröffentlichte Geschichte wurde bereits von den Disney-Studios mit dem ihnen eigenen Charme und singenden Teetassen verfilmt. Leider konnte der französische Regisseur Christophe Gans, der sich nun ebenfalls dieses Themas annahm, Flair und Storygehalt von „Pakt der Wölfe" nicht in diese Märchenverfilmung hinüberretten. Umso aufwendiger waren die digitalen Effekte, die zu einem kleinen Teil in Deutschland und zu einem großen Teil im kanadischen Montreal entstanden.

Gedreht wurde in den Filmstudios Babelsberg. Die Dreharbeiten dauerten von Ende Oktober bis Ende Dezember 2012, insgesamt 57 Tage. Gans hatte ein für europäische Verhältnisse stattliches Gesamtbudget von 40 Millionen Euro vorzuweisen – diese Zahl ließ Vincent Cassel in einem Interview fallen. Gefördert wurde das Projekt sowohl von französischer Seite als auch hierzulande. Bei uns waren es die Filmförderungsanstalt (FFA, 100.000 Euro), der Deutsche Filmförderfonds (DFFF, rund 3,3 Millionen Euro) und das Medienboard Berlin-Brandenburg (1,4 Millionen Euro), um einen Regionaleffekt in Deutschland zu erzielen. Wir sprachen mit Louis Morin. Der VFX-Supervisor ist seit über 15 Jahren in der Branche unterwegs und hat an Filmen wie „Mr. Nobody", „Brokeback Mountain", „Source Code" oder „The American" mitgewirkt.

DP: Wie viele Studios waren beteiligt?
Louis Morin: Insgesamt elf, zwei Sub-Vendors mit eingerechnet. Wobei eines der Studios wegen finanzieller Probleme während der Postproduktion schließen musste.

DP: Sie sprechen von Modus FX?
Louis Morin: Ja, leider. Die ersten Shots haben sie für mich gemacht, als ich 2009 „Mr. Nobody" supervised habe. Für die Studios ist es schwer, profitabel zu sein und sich im Markt zu behaupten. Denken Sie an Rhythm & Hues oder Digital Domain. Kleinere Studios haben es zwar etwas leichter. Aber wenn Sie eine bestimmte Größe erreichen, sind die Kosten dafür, jeden Tag die Tür aufzusperren, einfach nur gewaltig. Wenn Sie zwei Monate zwischen zwei Projekten überbrücken müssen, wird es schon schwierig – außer Sie haben ein großes Unternehmen im Rücken, das die Liquidität gewährleisten kann.

DP: Wer hat die Shots übernommen?
Louis Morin: Ich habe sie auf Vision Globale (www.visionglobale.ca) verteilt und vor allem Hybride (www.hybride.com), die ziemlich groß sind. Zum Glück waren sie nicht ganz ausgelastet, sonst wäre das schwierig geworden.

DP: Wie wurden die Shots verteilt?
Louis Morin: Das wichtigste Studio war Oblique FX, das das Gesicht des Biests übernommen hat (www.obliquefx.com). Des Weiteren war es für die Ballsaal-Szenen zuständig und für ein paar digitale Biest-Shots, wenn es zum Beispiel von einem Riesen



VFX-Supervisor Louis Morin mal nicht bei der Arbeit in Neumexiko. Ansonsten wird dort nämlich gerade „Sicario" von Regisseur Denis Villeneuve gedreht.



springt. Modus FX war für die Riesen und das Schloss vorgesehen und Mokko verantwortete die Szene, in der der Wald sich teilt, den Sturz des Full-CG-Pferds, die goldene Hirschkuh und die wild rankenden Weinreben. Mathieu Raynault (**www.raynault.com**) hat alle Szenen im Schloss erweitert und Deak Ferrand von Hatch FX (**www.hatchfx.com**) gestaltete die Hafen- und Bauernhofszenen. Vision Globale hat neben ein paar Set Extensions das Feenlicht übernommen, Shed kreierte die Tadums (Anm. d. Red. verzauberte Jagdhunde, **shedmtl.com**), Scanline Wasser und Schiffe, Fly Studio (**www.flystudio.com**) den gefrorenen See im Schloss und Folks VFX die Spiegelsaal-Sequenz. Alchemy24 war für die Make-up-Effekte verantwortlich (**alchemy24.com**).

DP: Warum haben Sie so viele Studios hinzugezogen?
Louis Morin: Ich arbeite gerne so. Talent ist für mich das Wichtigste. Kein mittelgroßes Studio hätte das alles stemmen können. Es war ein komplexes Projekt mit über 850 schwierigen Shots. Es ist besser, das auf mehrere Leute aufzuteilen, die diese Shots zu ihrem „Baby" machen. Klar, man könnte auch mit einem Blue-Chip-Unternehmen arbeiten, aber das kostet doppelt so viel.

DP: Wie haben Sie das Asset-Sharing innerhalb der Studios organisiert?
Louis Morin: Ich hatte zum einen ein gutes Team, also meinen VFX-Producer und FX-Editor. Das ist schon einmal die halbe Miete. Zum anderen haben wir für den Austausch der Daten Alembic verwendet, das hat vieles vereinfacht. Zudem habe ich mit vielen Studios schon zusammengearbeitet. Dabei muss die Kommunikation reibungslos laufen, sonst funktioniert das Ganze nicht.

DP: Was können Sie uns zur Maske des Biests sagen?
Louis Morin: Es gab zwar auch eine eigens gebaute Maske, aber die haben wir beim Dreh kaum benutzt. Gebaut hat sie der französische Concept/Creature Designer Patrick Tatopoulos (Anm. d. Red. „Underworld", „I Am Legend"). Er und Gans hatten genaue Vorstellungen von dem Look. Das Biest sollte ein bisschen was von einem Rockstar haben, aber gleichzeitig das vornehmlich zu erwartende weibliche Publikum ansprechen. Patrick hat mit dem Prosthetic Make-up und Creature Effetcts Artist Steve Wang zusammengearbeitet (Anm. d. Red. „Predator"). Er modellierte die Maske und lieferte eine hochauflösende Version des Kopfs, einmal mit Haaren und einmal ohne. So viel zum digitalen Teil.

DP: Und der andere Teil?
Louis Morin: Als ich diesen Job angenommen hatte, war mein erster Gedanke: Wie zum Teufel soll ich das am Set bewerkstelligen? Dann kam mir die Arbeit von Digital Domain bei „Benjamin Button" in den Sinn (Anm. d. Red. **bit.ly/VtEqX2**). Es gibt nur zwei Möglichkeiten: Entweder man lässt – wie bei „Planet of the Apes" – die Kamera mitlaufen, sobald der Schauspieler am Set loslegt. Dafür muss man aber das ganze Equipment parat haben und wissen, dass man sich in einer virtuellen Welt bewegt.

DP: Sie mussten das ohne MoCap lösen?
Louis Morin: So ist es. Bei uns stand der Schauspieler an einem richtigen Set. Also war meine Herangehensweise wieder näher an „Benjamin Button". Ich habe erst lange recherchiert, was damals von welchem Studio wie gemacht wurde. Daraufhin habe ich meinen Schlachtplan zusammengestellt: Vincent trug eine Teilmaske mit je einem Carbonfaser-Stab über Nase und Kinn. So wussten wir, wo sich später die Nase und das Kinn des Biests befinden würden. Außerdem haben wir die Teilmaske für das Tracking verwendet, sodass wir Vincents Gesicht in allen Shots zur Verfügung hatten.

DP: Cassel musste alles erneut spielen?
Louis Morin: Ja, genau. Das spätere MoCap war vor allem für die Lippenbewegungen wichtig. Er schaute sich die Szenen auf einem Monitor an und spielte sie in einer Position nach, die wenig Bewegungsspielraum erlaubte. Dabei wurde er von acht Kameras gefilmt. Er hat das mit den Augenbewegungen gut hinbekommen, vor allem in den Shots, in denen sich das Biest viel bewegt hat.

DP: Für französische Verhältnisse war das eine große Produktion.
Louis Morin: Ja, richtig, und für französische Produzenten ist es ziemlich schwer, das zu begreifen. Für die VFX standen uns 13 Millionen Dollar zur Verfügung. Und das ist billig. Es ist kaum zu glauben, aber so ist es. Aber das Qualitätsniveau ist vergleichbar mit vielen US-amerikanischen Filmen.

DP: Manchmal wird bei großen US-Produktionen auch Budget verschwendet.
Louis Morin: Also, bei unserem Film wirklich nicht. Wir haben versucht, so effizient wie möglich zu arbeiten. Aber natürlich ist das möglich, das hängt vom Regisseur ab. Manchmal fokussiert man sich auf Details, von denen am Ende des Tages niemand Notiz nimmt. Die 95 Prozent zu erreichen, ist ziemlich leicht. Bei den letzten 5 Prozent wird dann das Geld verbrannt.

DP: Wie sind Sie bei den Set Extensions vorgegangen?
Louis Morin: Ziemlich amerikanisch. François Baranger war für das Concept Design der wichtigsten Szenen verantwortlich (Anm. d. Red. „Prince of Persia", „Heavy Rain", **www.francois-baranger.com**). Basierend darauf haben wir die Previs erstellt – gerade für die Weinreben-Szene war das erforderlich. Mit der Techvis haben wir Kamerapositionen und -bewegungen festgelegt. Vor jedem Dreh habe ich DoP und Regisseur gebrieft, was vor den grünen Wänden passiert. Gans war gut vorbereitet, da der Film von Thierry Ségur als Storyboard previsualisiert wurde (Anm. d. Red. „Silent Hill", „Pakt der Wölfe"). Da das Concept Design nicht zwangsläufig physikalischen Gesetzen folgt, stimmt es mit der Realität eines VFX-Drehs nicht immer überein. Also haben wir noch ein Post Concept gefertigt. Um einen höchstmöglichen Fotorealismus zu erzielen, sind wir wirklich ans Limit gegangen.

DP: Was war Ihre größte Herausforderung bei diesem Projekt?
Louis Morin: Wir haben viel über das Gesicht des Biests diskutiert. Ich habe Christophe Gans immer gesagt: Wenn wir kein realistisches Biest haben, gibt es keinen Film. Man wird uns nachsehen, wenn mal ein Matte Painting nicht ganz perfekt ist. Manchmal müssen Sie Zugeständnisse machen, etwa aus Zeitdruck oder wegen anderer Umstände in der Produktion, die Sie während des Drehs nicht beheben können. Aber beim Biest musste jeder Shot perfekt sein.



Bilder: © Mathieu Raynault

Von links oben nach rechts unten: Finales Matte Painting; 3D-Ranken, die an den Außenmauern des Schlosses emporklettern; 3D-Geometrie des in XSI modellierten Schlosses, basierend auf dem Original-Galerie-Set; Still des final gecompten Shots; Z-Depth Pass



Breakdown-Reihe des Galerie-Shots, der im Eingang von Belles Zimmer mündet, von oben nach unten: Die gefilmte Original-Plate des Galerie-Shots; die Linienführung bestätigt das Kamera-Tracking; das Team von Raynault fängt mit dem 3D-Modeling der Set Extension an; finale Szene im Film

DP: Was war noch knifflig?

Louis Morin: Der sich teilende Wald. Riesen zum Beispiel sind zwar auch immer eine Herausforderung, aber mit talentierten Leuten kriegen Sie das gut hin. Ich persönlich hätte ja vieles on location gedreht. Gans wollte aber eine Inszenierung mit einem Wald im Studio. Aber das konnten wir uns nicht leisten. Außerdem bräuchte man dafür ein Set in den Pinewood-Studios; Babelsberg ist einfach nicht groß genug. Aber er wollte auch nicht teilweise mit Bluescreens arbeiten. Also entschieden wir uns für 100 Prozent Virtualität. Ich hätte gerne einen realen Untergrund gehabt. Für die Schauspieler ist ja der Kontakt mit dem Boden wichtig. Aber versuchen Sie das mal im Februar! Das Set mit frischem grünem Gras auszustatten, hätte Millionen gekostet. Das Art Department ist ausgeflippt. Also wurde es später hinzugefügt. Die größte Herausforderung war, dass so vieles in diesem Film digital ist, aber trotzdem hübsch anzusehen sein soll. Es ist immer eine Frage des magischen Dreiecks: Kosten, Zeit und Qualität.

DP: Bei „Hänsel & Gretel: Hexenjäger" wurden Bäume in Babelsberg gepflanzt.

Louis Morin: Das mag sein, aber unsere Vorgehensweise erlaubte mehr Kontrolle. Wenn Sie einen Wald in einem Studio nachbauen, haben Sie spätestens beim dritten Baum Zweige im Greenscreen hängen. Bis auf drei real gedrehte Einstellungen gibt es keinen einzigen echten Baum in diesem Film. Sie können keinen ganzen Wald auf der Bühne drehen, zumindest nicht in Babelsberg. Außer sie bauen vielleicht an.

DP: Welche Software wurde verwendet?

Louis Morin: Die meisten Unternehmen in Montreal arbeiten – unglücklicherweise – mit dem auslaufenden Softimage XSI und dem Arnold Renderer. Eine Ausnahme ist Mokko mit der Kombination Maya und Renderman. Und natürlich wird fast alles in Nuke gecompt, Flame ist auch noch ein gutes Tool, aber etwas teurer. Meiner Meinung nach wird Houdini Softimage ersetzen.

DP: Haben Sie den Film schon gesehen?

Louis Morin: Die Shots habe ich, glaube ich, über tausend Mal gesehen, aber den Film noch nicht. Das wird wahrscheinlich auch erst im Herbst der Fall sein. Französische Filme laufen hier in Montreal teilweise bis zu einem halben Jahr später an. Ich hätte zwar im Februar nach Frankreich fliegen können, aber ich habe mich dann doch entschlossen, meinen Urlaub in der Karibik zu verbringen. Ich hatte genug von dem schlechten Wetter.

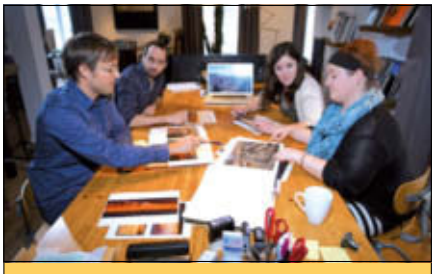
Fantasy-Interior und -Exterior

Für „Die Schöne und das Biest" war sehr viel Matte-Painting-Arbeit erforderlich. Wir sprachen mit Mathieu Raynault, der mit Raynault VFX im Jahr 2011 ein Boutique-Studio gegründet hat und im kanadischen Montreal Environment-Arbeiten produziert (www.raynault.com). Das Kernteam besteht aus fünf Artists, inklusive Geschäftsführer und VFX-Producer Marc-Antoine Rousseau. Raynault meint: „Ein kleines Team bedeutet, dass ich viel mehr Zeit mit der eigentlichen Matte-Painting-Arbeit verbringe, also mit einer Arbeit, die ich liebe. Außerdem sind wir wesentlich flexibler als ein größeres Studio." Raynault VFX kann sowohl als Standalone-Studio agieren und ein Projekt von den ersten Entwürfen bis zur Lieferung der gerenderten und gecompten Shots betreuen, oder als Dienstleister Matte-Painting-Arbeiten für große Studios übernehmen. Nach Abschluss von „Die Schöne und das Biest" arbeitete Mathieu Raynault etwa an „Noah" von Darren Aronofsky oder „Jupiter Ascending" von Andy und Lana Wachowski.



DP: Wie kamen Sie zu diesem Projekt?

Mathieu Raynault: Die Vorbereitungen begannen Anfang 2013. VFX-Supervisor Louis Morin nahm mit uns Kontakt auf. Da wir bereits mit Christophe Gans 2006 an „Silent Hill" gearbeitet hatten, war ich sehr erpicht darauf, auch bei diesem Film dabei zu sein. Da das Produktionsteam sich entschied, den Großteil der VFX-Arbeiten in Montreal durchzuführen, gab uns das die Gelegenheit,



Team von Raynault VFX (v. l. n. r.): Sylvain Theroux, Stephanie Morin, Mathieu Raynault and Fanny Berthiaume.



Eine der Konzeptzeichnungen des Speisesaals von François Baranger



Das Set des Speisesaals im Filmstudio Babelsberg

eng mit lokalen Unternehmen zusammenzuarbeiten.

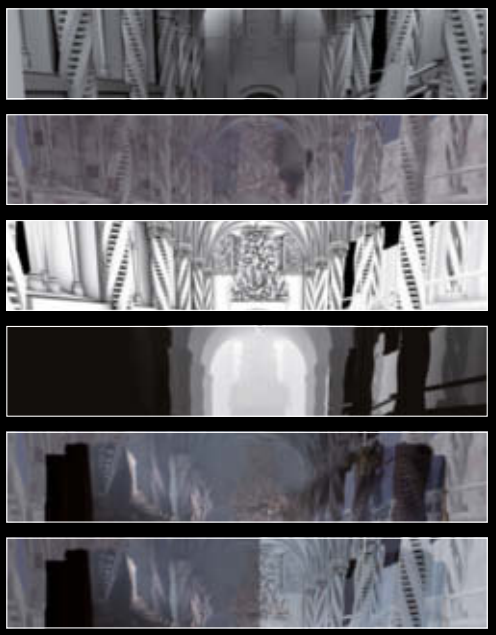
DP: Wann hat Ihre Arbeit begonnen?
Mathieu Raynault: Manchmal werden wir zwar in die Vorproduktion miteinbezogen, aber hier kamen wir erst zum Zug, als der Dreh bereits abgeschlossen war. Wir haben die vor Greenscreen gedrehten Live-Action-Plates erhalten sowie die Concept Arts, die François Baranger und Production Designer Thierry Flamand erarbeitet hatten. Damit fing unsere eigene kreative Arbeit an.

DP: Wie verlief die Zusammenarbeit im Kreativteam?
Mathieu Raynault: Wir haben regelmäßig Updates an das Produktionsteam geschickt. Oft haben wir auch von Christophe Gans via Cinesync detailliertes Feedback erhalten, was wir ändern oder verbessern sollten. Obwohl wir nicht ständig in direktem Kontakt mit ihm standen, war er gut in den Ablauf eingebunden und in der Lage, uns die kreative Marschrichtung vorzugeben. Louis Morin spielte im Ablauf eine entscheidende Rolle, denn er vermittelte zwischen Montreal und dem Produktionsteam in Europa, ebenso zwischen uns und den vielen anderen Studios, mit denen wir einige unserer Shots teilten. Auf der künstlerischen Seite hat uns Thierry einen großartigen Entwurf des Schlosses zur Verfügung gestellt. Das hat uns sehr geholfen, das Layout zu entwerfen und die steinernen Säulen darin zu platzieren. Zusammen mit den Concept Designs von François Baranger haben wir basierend darauf unsere 3D-Modelle erstellt und die Anmutung der Matte Paintings festgelegt. Obwohl unsere Arbeit und die von Deak Ferrand zu einem Großteil verschiedene Einstellungen betrafen, mussten wir in den Szenen, in denen die Steinriesen zum Leben erwachen, eng zusammenarbeiten. Deak und ich haben ständig Konzeptentwürfe ausgetauscht und gemeinsam die dramatische Stimmung dieser Sequenz erarbeitet, auf die unser Studio dann die Matte Paintings aufgebaut hat.

DP: Gab es Referenzmaterial?
Mathieu Raynault: Schon früh stand durch die ersten Gespräche mit Gans fest, dass wir uns dramatische, bildgewaltige Kompositionen vorstellen, und zwar in der Weise, wie man sie oft in der Bildsprache japanischer Mangas findet. Bei der Darstellung des Schlosses hatten wir aber ein paar kreative Freiheiten. Als wir zu dem Projekt stießen, gab es schon konkrete Pläne für die Architektur des Schlosses. Die Manuelitik, die portugiesische Version der Spätgotik, war die Hauptinspirationsquelle und ist geprägt von komplexen Ornamenten. Aber Gans wollte weg von dem Entwurf einer Kathedrale oder einer militärischen Festung. Das Zuhause des Biests sollte vielmehr den prachtvollen Lebensstil widerspiegeln, den der Prinz einst geführt hatte. Verschwenderisch, feminin und kunstvoll – ein Ort, der zu langen Spaziergängen einlud und wo man die Freuden des Lebens genießen konnte.

DP: Für welche Matte Paintings waren Sie verantwortlich?
Mathieu Raynault: Unsere Arbeit betraf alle Außenaufnahmen des Schlosses. Wann immer Sie sich als Zuschauer in einer Einstellung außerhalb des Schlosses befinden oder aus dem Schloss herausschauen – das alles trägt unsere kreative Handschrift. Bei den Innenaufnahmen haben wir die Eingangshalle des Schlosses gestaltet, die große Treppe, den Raum mit den Trophäen, den Speisesaal, Belles Zimmer inklusive der Galerie. Unser Studio hat zudem die Traum-Sequenz im Spiegelzimmer supervised, die Folks VFX produziert hat. Insgesamt kamen wir auf 121 Shots, wobei wir die Hälfte mit anderen Studios geteilt haben.

DP: Mit welcher Software arbeiten Sie?
Mathieu Raynault: In erster Linie mit Softimage XSI, Photoshop und Nuke sowie mit selbst entwickelten Tools, die die Lücken zwischen diesen drei Paketen schließen und unseren Workflow verbessern. Für dieses Projekt haben wir auch Speedtree für die Pflanzen verwendet, die das Schloss umranken (**www.speedtree.com**). Außerdem arbeiten wir mit Shotgun und Cinesync. Diese Management-Tools waren gerade für diese Produktion hilfreich, denn die Zusammen-



Hier eine vereinfachte Abbildung der Schritte, die für die Erstellung der Set Extension nötig waren – vom ersten 3D-Layout bis zum finalen Matte Painting: Frühe Version des 3D-Layouts in Softimage XSI; im nächsten Schritt wurden die groben Texturen auf die finale Geometrie projiziert; Rendern des Ambient Occlusion Pass; gerenderter Z-Depth Pass; das finale Matte Painting schließlich vereint in sich alle gerenderten CG-Passes sowie zusätzlich fotografische Elemente und virtuelles Malen in Photoshop; das finale Matte Painting wird für diesen Shot auf die Original-3D-Geometrie zurückprojiziert und durch die getrackte Kamera gefilmt.



Oben: Die Original-Plate mit Greenscreen
Unten: Der fertig gecompte Shot mit der Set Extension

arbeit mit verschiedenen Studios erforderte mehr Organisationsaufwand als sonst.

DP: Wie war der Workflow organisiert?
Mathieu Raynault: Sobald wir die ersten Konzepte von Baranger erhalten hatten, begannen wir mit dem Modellieren des 3D-Schlosses in Softimage. Nach mehreren Iterationen – inklusive eines kompletten Redesigns – war unser Schloss-Asset bereit für die Layout-Phase. Zu diesem Zeitpunkt erhielten wir in der Regel ein Kamera-Tracking von einem Studio. Damit waren wir in der Lage, das Schloss in jedem Shot so zu platzieren, dass es mit der Plate übereinstimmte. Sobald uns der grobe Texture-Pass für unsere CG-Elemente vorlag und das Layout freigegeben war, konnten wir mit dem Matte-Painting-Prozess beginnen. Wir haben einige Key-Passes für die 3D-Elemente in einer hohen Auflösung herausgerendert, sie in Photoshop eingebunden und dort mit fotografischen und gemalten Elementen kombiniert. Der Look musste fotorealistisch sein und das Briefing in Bezug auf Stil und Stimmung für jede einzelne Sequenz berücksichtigen. Das fertige 2D Matte Painting wurde entweder in Nuke oder in Softimage in Layer unterteilt und auf eine vereinfachte Version der ursprünglichen 3D-Geometrie projiziert, um die 2.5-D-Environments zu erhalten. In manchen Einstellungen sieht man das Schloss aus der Ferne und es gibt nur eine eingeschränkte Kamerafahrt. In diesem Fall haben wir unser 2.5-D-Setup an ein Studio geschickt, das sich dann um das Compositing gekümmert hat. Komplexe Compositing-Shots hingegen haben wir selbst gemacht. Diese gerenderten und gecompten Shots dienten dann als neue Plate, in die das nächste Studio wiederum seine Elemente einfügen konnte, zum Beispiel das Biest, die animierten Weinreben oder die Steinriesen.

DP: War ein Set-Besuch nötig?
Mathieu Raynault: Nein. Wir haben aber eine Menge Bildmaterial vom Produktionsteam erhalten, das uns beim Entwerfen der Set Extensions geholfen hat, sowie LIDAR-Scans vom Set. Diese Daten haben wir für unsere Layout-Phase verwendet und sie dienten uns als Basis für das Modeling.

DP: Was war Ihre größte Herausforderung?
Mathieu Raynault: Von technischer Seite her wahrscheinlich die schiere Größe dieser 3D-Asstes ... Das Modell des Schlosses war so groß, dass es die Kapazität der Software gesprengt hat. Wir mussten uns einen Workaround einfallen lassen: Wir haben das Modell zerteilt, die einzelnen Abschnitte als eigene 3D-Datei behandelt und alles in einer gemeinsamen Szene wieder zurückreferenziert. Um diese Szenen zu managen und die langen Renderzeiten zu bewältigen, mussten wir effizienter arbeiten. Von der organisatorischen Seite her war es die Zusammenarbeit mit so vielen Studios. Das erforderte eine Menge Organisations- und Planungsaufwand. Wir waren speziell bei diesem Projekt sehr dankbar für das verlässliche Produktionsteam.



Das finale Matte Painting des Schlosses


Links: Ursprüngliche Concept Art des Schlosses, die vom Produktionsteam zur Verfügung gestellt wurde.
Rechts: Das 3D-Schloss-Asset von Raynault VFX


Von oben nach unten:
Bilder von den Originalbauten am Set;
Stills des final gecompten Shots;
Matte Painting für die Nachteinstellung von Belles Zimmer; Elemente der 3D-Vegetation bedeckten die 3D-Geometrie.

Rechts: Texturierte 3D-Ranken



Matte Painting für einen komplexen Shot mit langer Kamerafahrt. Die Kamera fährt von einer weiten Einstellung des Schlosses zu einer Kampfszene im Inneren.



Stills des fertig gecompten Shots



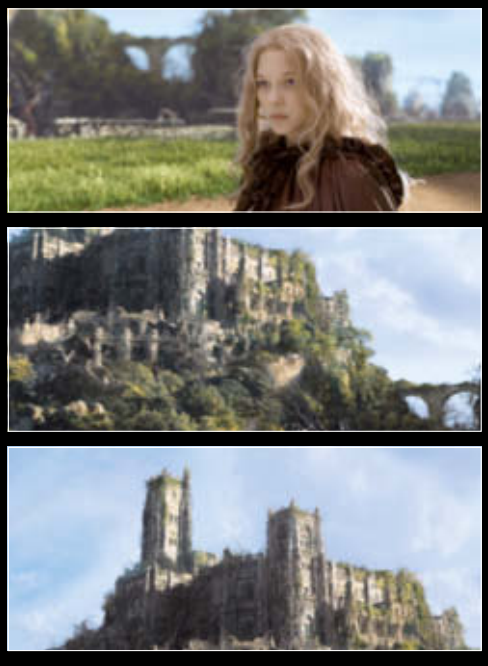
Matte Painting der Haupttreppe



Matte Painting des Schlosses



Stills des final gecompten Shots



Stills des final gecompten Shots

DP: Zu guter Letzt: Wie sind Sie zum Matte Painting gekommen?

Mathieu Raynault: Fotografie und die bildende Kunst waren schon immer meine Leidenschaft. Zuerst habe ich an der Universität Laval (**www2.ulaval.ca**) in Quebec Architektur studiert. Im Anschluss habe ich 1997 meinen Abschluss in Computer Animation am Centre NAD (**nad.ca**) in Montreal gemacht. Durch zahlreiche Jobs für Fernsehserien und Werbefilme konnte ich meine Fähigkeiten hinsichtlich 2D- und 3D-Environment verfeinern. Zwei Jahre später habe ich meine besten Arbeiten in ein Showreel gepackt und mich bei Industrial Light & Magic beworben. Ein paar Monate später genoss ich das wahnsinnige Privileg, zusammen mit meinen größten Idolen Matte Paintings für „Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger" zu kreieren. Die nächsten 15 Jahre waren ein unglaublicher Ritt. Ich habe an Blockbuster-Produktionen wie „Der Herr der Ringe", die „Matrix"-Trilogie, „King Kong" und erst kürzlich an „Elysium" und „Noah" gearbeitet. Meine Entscheidung, mich auf Matte Painting zu spezialisieren, war sicherlich von Anfang an durch meinen Architekturhintergrund und mein Faible für Science-Fiction bestimmt. Mit Matte Painting kann ich alle meine Interessen in einem einzigen anspruchsvollen Fachgebiet bündeln, das darüber hinaus unbegrenzte Möglichkeiten eröffnet. Das passt einfach perfekt!

›sha

Bilder: © Mathieu Raynault





Oben: Fertiges Matte Painting des Haupteingangs

Links: 3D-Modeling vom Haupteingang des Schlosses

Rechts: Stills des fertig gecompten Shots





