



Animieren leicht gemacht. Kobold Charakteranimation hat ein typisches Posermodell – Victoria 3 – für Cinema 4D modifiziert.



Animationsmagie

Wäre das nicht einfach: Eine Prise Feenstaub über den Rechner gestreut und die Arbeit ist getan? Trotz allen Fortschritts muss der Artist an sich viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen. Von Anfängern, die ihre ersten kreativen Schritte wagen, einmal ganz zu schweigen. Doch Kobold Charakteranimation macht es durch sein Plug-in „VIC 3 nativ" sagenhaft einfach, eine Figur in Cinema 4D zu erstellen und zu animieren. DP sprach mit Entwicklerin Sara Richter über Features und künftige Pläne.

von Sabine Hatzfeld

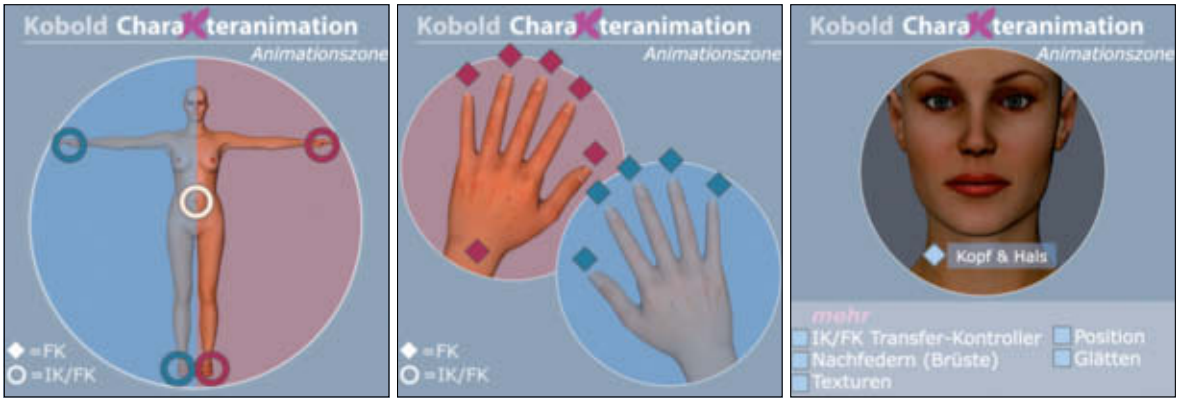
Auch wenn man es sich oft wünscht – manchmal ist es wirklich besser, dass Menschen nicht in die Zukunft sehen können. „Wenn wir vorher gewusst hätten, dass wir drei Jahre an der Entwicklung sitzen werden, hätten wir das bestimmt nicht gemacht", erklärt Sara Richter von Kobold Charakteranimation. Zum Glück besitzt die Bolivianerin mit deutschen Wurzeln weder eine Glaskugel noch die zugehörige Hellsicht und stürzte sich deshalb voller Elan in dieses Projekt. Ansonsten wäre die 3D-Szene heute um ein feines und nützliches Tool ärmer.

Victoria 3 von DAZ ist ein Poser-Modell, das von Kobold modifiziert wurde und nativ in C4D läuft. Das heißt: Nur das Mesh stammt von DAZ, der Rest läuft über C4D. Es gibt ein fertiges Rig, die Steuerung über den Visual Selector und jointgesteuerte Morphs, um die Bewegungen des Modells noch natürlicher zu gestalten. Kurz: Mit dem Plug-in lassen sich kinderleicht Figuren erstellen und animieren. „Eigentlich hätte ich dieses Tool für meine Examensarbeit gebrauchen können", sagt Sara Richter. Die Grafikdesignerin versuchte zunächst, sich mit Poser in C4D zu behelfen, war aber mit den Resultaten nicht zufrieden und wechselte schließlich das Thema. Aber die Idee, Animation leichter zugänglich zu machen, ließ sie nicht mehr los. „Unser Plug-in ermöglicht einen leichten Einstieg in die Charakteranimation, aber nach oben hin ist alles offen. Da Victoria 3 nativ in C4D läuft, hängt alles davon ab, wie gut sich jemand auskennt oder wie viel Zeit man investieren möchte."

Figuren erstellen

Für das Plug-in griff man auf das Victoria 3 Mesh von DAZ zurück. „Die Polygone verlaufen anatomisch sinnvoll und circa 74.000 Punkte lassen für die eigene Gestaltung so gut wie keine Wünsche offen", erklärt die 30-jährige Geschäftsführerin. Darüber hinaus bereitet Kobold die von DAZ angebotenen Morph-Pakete auf. Die Steuerung erfolgt in Cinema 4D mit dem Visual Selector, den Kobold mit deutschem und englischem Interface anbietet. In einer Designzone stehen dem Benutzer über 600 Morphs zur Verfügung.

Damit die Lage nicht unübersichtlich wird, wird der Visual Selector quasi zum Kontrollzentrum. Die Handhabung der vier Bereiche Kopf, Gesicht, Körper und Muskeln/Mimik verläuft ganz intuitiv. Mit einem Schieberegler lassen sich in Echtzeit Figuren verformen. Von asiatisch bis afrikanisch, von schlank bis korpulent. Falls man mehr möchte, hat man ja noch das eigentliche Animationsprogramm Cinema 4D im Rücken.



In der Animationszone lässt sich die zuvor erstellte Figur animieren. Steuern lassen sich die Figuren über Inverse und Forward Kinematik (IK/FK). Zudem ist eine Anbindung an die Kinect möglich.





Bilder: Kobold Charakteranimation

Plug-in

Softwarevoraussetzungen
- C4D Studio R12/R13/R14
- VIC3 Mesh von DAZ (circa 10 US-Dollar)
- Morph-Pakete von DAZ (circa 20 US-Dollar)
- V3 Xtreme Close Up (Texture circa 25 US-Dollar)

Systemvoraussetzungen
- 64-bit-Systeme: ab Windows Vista und höher
- 8 Gigabyte RAM

Hersteller
www.koboldcharakteranimation.com

Aber auch mit dem Plug-in ist man nicht auf realistische Formen beschränkt: „Sie können Ihrer Figur mit wenigen Mausklicks ganz einfach einen legeren Sportanzug spendieren", führt Sara Richter die Anwendungsmöglichkeiten aus. Mit dem Import eines weiteren Satzes DAZ-Texturen und der Organisation der möglichen Varianten über den Visual Selector eröffnen sich noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten. Je nach Know-how des Anwenders kann dieser zusätzlich noch über Bodypaint eigene Texturen gestalten.

Figuren animieren

In der sogenannten Animationszone lässt sich die zuvor erstellte Figur animieren. Dafür hat Victoria, übrigens das meistverkaufte menschliche 3D-Modell überhaupt, von Kobold ein eigenes Rig in Cinema 4D erhalten. Circa 50 jointgesteuerte Morphs sorgen dafür, dass ihre Bewegungen natürlich wirken. Bei extremen Bewegungen hilft der Glätten-Deformer aus Cinema. „Wir haben 19 solcher Deformer installiert, die mit dem jeweiligen Körperteil automatisch mitgeführt werden", erklärt Sara Richter. „Wann immer zusätzliches Glätten erforderlich ist, lassen sich diese Deformer zuschalten und animieren." Steuern lassen sich die Figuren über Inverse und Forward Kinematik (IK/FK), die wiederum über den Visual Selector zugänglich sind.

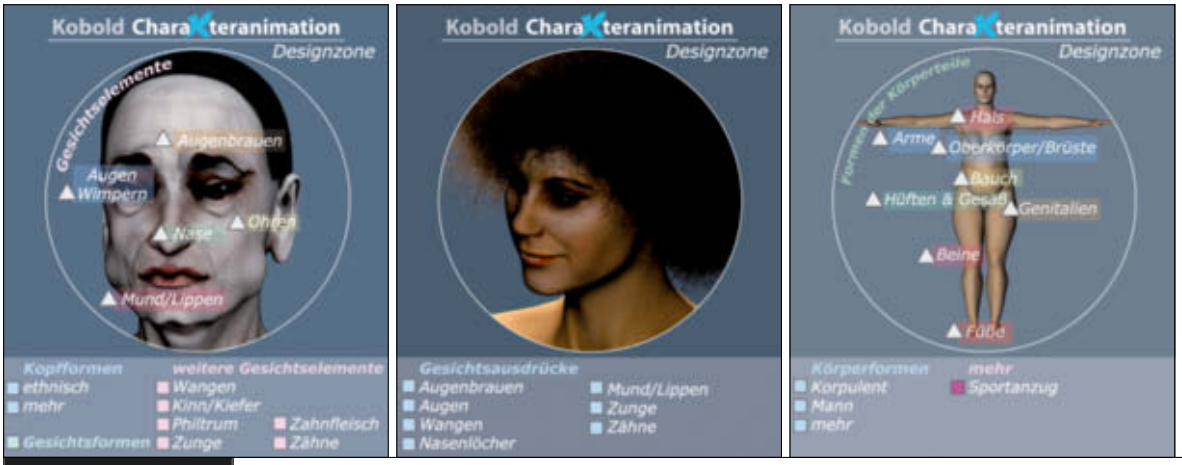
Kobold baute dabei noch eine kleine Besonderheit ein: „Über Inverse Kinematik kann man sich an die gewünschte Pose annähern, und über Forward Kinematik lassen sich noch Feinkorrekturen vornehmen. Beides wirkt auf zwei unabhängigen Kanälen auf die Figur. Als neueste Entwicklung wird Kobold Charakteranimation die Anbindung seiner Figur an den Kinect auf der FMX vorstellen und somit seinen Usern ermöglichen, natürliche Bewegungsabläufe aufzunehmen respektive nachzubessern", so Richter. Ist man mit dem Resultat zufrieden, überträgt man die Daten auf die hochaufgelöste Figur.

Start-ups und Steine

„Manchmal ist es besser, wenn man nicht weiß, wie kompliziert die Dinge wirklich sind, nicht wahr?", erinnert sich Sara Richter und lacht. „Mit kleinen Steinen von Zeit zu Zeit wird man besser fertig." Den Großteil der Programmierarbeit leistete ihr Vater, der auch als freier Künstler tätig war und früher schon einmal mit Poser gearbeitet hatte. Mittlerweile besteht Kobold aus einem fünfköpfigen Entwicklungsteam, das Anfang dieses Jahres ein kleines Büro neben dem Wohnhaus im bolivianischen Cochabamba bezog: der neue Firmensitz von Kobold. „Die Stadt wird im Übrigen auch Cocha Valley genannt, in Anlehnung an das Silicon Valley. Hier passiert extrem viel im IT-Bereich", erklärt Sara Richter. „Und auch bei uns. Wir mussten uns vergrößern und anbauen. Vorher saßen die Programmierer in unserem Wohnzimmer. Das war auf Dauer nicht wirklich komfortabel."

Seit April 2012 ist das Tool offiziell am Markt. „Wir haben zunächst nur Werbung über das Internet und Ankündigungen in Foren betrieben. Im US-amerikanischen Markt lief das ziemlich einfach", erinnert sich Sara Richter. „Amerikaner scheinen experimentierfreudiger zu sein und eher bereit, etwas über das Internet zu kaufen", weiß sie aus Erfahrung. In Deutschland hingegen sei das eher eine Frage des Vertrauens, erklärt Sara Richter die kulturellen Unterschiede. „Ich glaube, das liegt daran, dass die Leute einen erst persönlich kennenlernen wollen. Sie möchten sich das Produkt erklären lassen und sehen, wer dahinter steckt. Deswegen sind wir jetzt verstärkt auf Messen aktiv."

Den Anfang machte vergangenes Jahr die animago AWARD & CONFERENCE. Für 2013 ist ein Besuch der FMX und der Siggraph fest eingeplant. „Es ist trotz allem erstaunlich, wie eins zum anderen geführt hat", sagt Sara Richter. „Wir wollen in Zukunft die Charakteranimation in Cinema 4D weiter ausbauen: Dazu gehört die Gesichtsanimation mit Hilfe des Kinect. Eine Übertragung des Modells nach Maya ist ebenso geplant." › sha



In der Designzone stehen dem Benutzer über 600 Morphs zur Verfügung.