

Birne mit Jodeldiplom

Diesen Werbeclip mit dem jodelnden „Herrn Pear“, dessen Vorliebe für Birnenschnaps schon eindeutig an seiner Kopfform erkennbar ist, reichte das Lilou Studio aus der Schweiz zum animago AWARD 2015 ein. von Mirja Fürst

Für den Fruit-Brandy-Hersteller Mario Haller kreierte die Agentur Leo Burnett Schweiz AG und das Lilou Studio eine originelle Online-Werbekampagne für Vintage-Birnenschnaps: Auf der Webseite www.happy-pear.com kann man Herrn Birnenkopf interaktiv jodeln lassen, die Melodie selber zusammenstellen, aufnehmen und das Werk danach auf Facebook teilen oder per Mail an einen Freund schicken. Und sogar noch einen Schnaps gewinnen.

Das auf 3D-Animationskunst spezialisierte Lilou Studio (liloustudio.com) aus Zürich wurde 2013 gegründet. Der Service des Studios beinhaltet den kompletten Kreativprozess von der Konzeptentwicklung bis zum finalen Rendering für jede 3D-Animation oder Grafikproduktion.

Hier erklärt 3D-Artist Margit Gassner, wie der interaktive Online-Film sowie die Printkampagne entstand und wie „Mr. Pear“ zum animago AWARD kam.

DP: Welche Vorgaben habt ihr für die Entwicklung des Charakters bekommen? Wie lange dauerte es, den finalen Look zu finden?

Margit Gassner: Creative Director Christian

Bircher von der Agentur Leo Burnett Schweiz kam mit einer fertigen Concept Art des Charakters auf uns zu, die wir zum Leben erwecken sollten. Somit war der Look klar; unsere Herausforderung bestand darin, daraus einen einzigartigen, lustigen Charakter zu kreieren, welcher den Schweizer Birnenschnaps promotet. Christian Bircher hatte bereits eine klare Vision von „Mr. Pear“, jedoch wurden die Animation und der finale Charakter während des Prozesses ausgearbeitet. Die Soundaufnahmen im Studio mit dem Jodel-Künstler Josef Schaeferli waren ausschlaggebend für das Finden des finalen Charakters. Der Jodler bot uns eine sehr gute Referenz, wir ließen uns von ihm für „Mr. Pear“ inspirieren. Danach probierten wir viel aus, bis der Charakter so war, wie wir ihn haben wollten.



Shading und Lighting realisierten wir ebenfalls in Maya. Das Autodesk-Tool ist für alle Projekte unsere Software der Wahl.

DP: Welches Element der Figur war am kompliziertesten und warum? Wie seid ihr dabei vorgegangen?

»Das fertige Concept zum Leben zu erwecken war herausfordernd.«

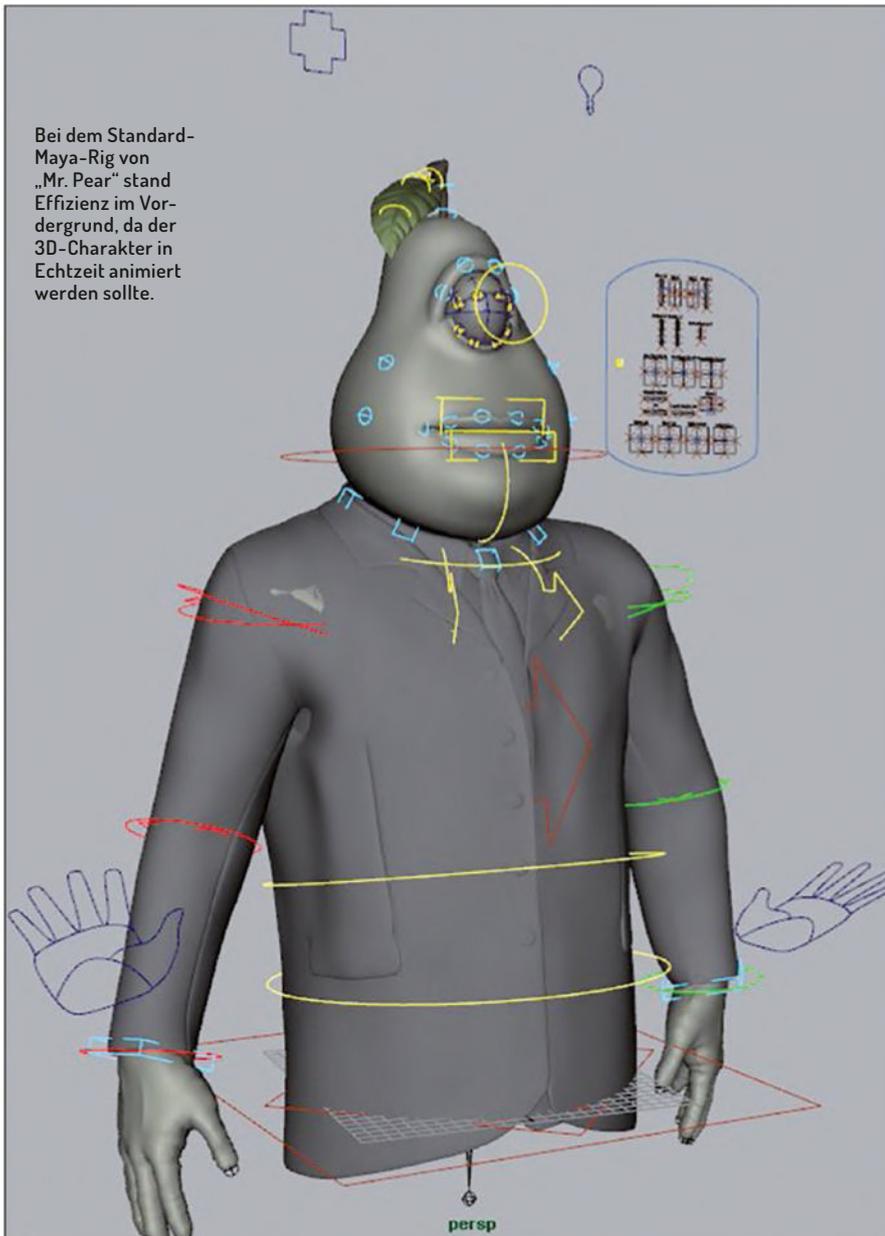
Margit Gassner
3D-Artist, Lilou Studio

Margit Gassner: Das Auge war am schwierigsten zu modellieren, denn es sollte nah am Konzept sein und realistisch wirken. Auch die Vielzahl von Gesichtsausdrücken für ein breites Mimiksortiment war komplex; vor allem das breite Grinsen im Zusammenspiel mit den Zähnen gut aussehen zu lassen, war eine anspruchsvolle Aufgabe. Wir arbeiteten dafür hauptsächlich mit Blendshapes. Beim Bart war das Shading das Wichtigste und gleichzeitig das Komplizierteste; wir mussten den Parameter „Speculare“ richtig hinbekommen, damit ein guter Look entstand.





Bei dem Standard-Maya-Rig von „Mr. Pear“ stand Effizienz im Vordergrund, da der 3D-Charakter in Echtzeit animiert werden sollte.



DP: Wie war das Rig von „Mr. Pear“ aufgebaut?

Margit Gässner: Es war ein Standard-Rig mit Maya Skincluster Deformers inklusive vielen Corrective Blendshapes. Für das Gesicht wurden zusätzlich Wire Deformers verwendet. Trotz der Birnenkopfform waren die Blendshapes wie bei jedem anderen menschlichen Gesicht eines 3D-Charakters aufgebaut. Ein wichtiger Faktor beim Rig war Effizienz, damit sich der Birnenkopf in Echtzeit animieren ließ.

DP: Wie viele Iterationen habt ihr für die verschiedenen Körperhaltungen und Gesichtsausdrücke gebraucht?

Margit Gässner: Ich erinnere mich an circa zwei bis drei Iterationen. Ein großer Vorteil des Rig-Setups war, dass der Animator damit viele Kontrollmöglichkeiten und somit kreative Freiheit hatte.

DP: Wie habt ihr das Lighting angelegt und warum?

Margit Gässner: Für den „alten“ fotografischen Look arbeiteten wir mit einem Licht-Setup wie im klassischen Fotostudio. Die meisten Einstellungen haben wir über die 3D-Kamera vorgenommen wie beispielsweise das Depth of Field. Die Unvollkommenheiten des Looks haben wir im Compositing realisiert: In After Effects für den Film und in Photoshop für die Printbilder.

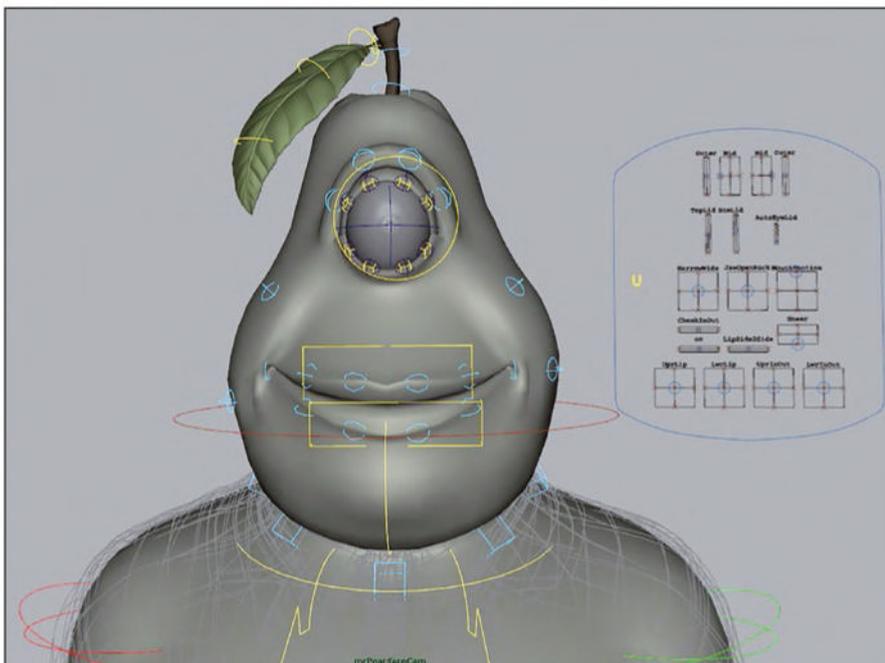
DP: Wie habt ihr mit Mudbox texturiert?

Margit Gässner: Neben Mudbox verwendeten wir noch Photoshop für die Texturierung. Mudbox nutzten wir im Speziellen für das Zeichnen von Hautdetails, die wir auf Layer aufsplitteten, um experimentell und flexibel arbeiten zu können. Wir haben uns für Mudbox als Texturier-Tool entschieden, weil es einfach zu benutzen ist, wir damit den gewünschten Look erhielten und Mudbox mit großen Texturen gut umgehen kann.

DP: Welche Texturen habt ihr im Detail verwendet?

Margit Gässner: Der Anzug wurde mittels einer Stoff Tile Texture erstellt. Das Gesicht haben wir für den gewünschten Look handgezeichnet. Wir arbeiteten mit verschiedensten Alphakanälen für die Muttermale sowie andere Flecken und lagerten diese mit Layern übereinander. Die Grundhautfarbe wurde mit verschiedenen Brushes umgesetzt. Die Texturgrößen lagen bei 4K. Da wir nicht nur einen Film produziert haben, sondern auch Print Sujets von „Mr. Pear“ angefertigt wurden, entschieden wir uns für 3 x 4K-Texturen für das Gesicht und 2 x 4K-Texturen für den Anzug.

DP: Welche weiteren Tools habt ihr genutzt?



Margit Gassner: Das Maya Plug-in „Shave and Haircut“ (www.joealter.com/shave.htm) setzten wir für die Haare ein. Des Weiteren kam das „Arnold for Maya“-Plug-in für das Rendering zum Einsatz, weil Arnold leicht zu bedienen ist, berechenbar sowie zuverlässig arbeitet und außerdem Haare sehr gut rendern kann.

DP: War immer ein Schwarz-Weiß-Konzept geplant oder entstand der Look während des Prozesses?

Margit Gassner: Das Konzept sah immer Schwarz-Weiß vor; aber wir entschieden uns, die Texturen vorerst in Farbe zu malen, da wir wussten, wenn wir diese anschließend entsättigen, wird der Look funktionieren.

DP: Welche Herausforderung bot das Projekt im Allgemeinen und wie habt ihr sie gelöst?

Margit Gassner: Schwierig war, so nah wie möglich die Concept Art zu treffen. Wir renderten in 5K-Auflösung mit niedrigeren Settings; durch das Runterskalieren erreichten wir eine optisch höhere Bildqualität und der Renderprozess lief schneller.

DP: Wie lange habt ihr insgesamt an „Mr. Pear“ gearbeitet?

Margit Gassner: Schwer zu sagen – da wir keine fixe Deadline hatten und die Qualität im



Die größte Herausforderung bei dem Projekt war, die vorgegebene Concept Art möglichst genau zu treffen.

Vordergrund stand, war das Projekt ein langes Hin und Her. Außerdem arbeiteten wir nur in unserer freien Zeit an „Mr. Pear“. Deshalb brauchten wir vom Start bis zum Ende für den Film und die Prints etwa ein Jahr.

DP: Durch was zeichnen sich die 3D-Industrie und die Werbebranche in der Schweiz aus?

Margit Gassner: Hier in der Schweiz ist die 3D-Industrie insgesamt betrachtet sehr klein; es gibt nur kleine Gruppen von talentierten Leuten. Selten bekommt man tolle und herausfordernde Projekte wie dieses.

DP: Warst du schon mal beim animago und warum habt ihr euch für eine Teilnahme beim AWARD entschieden?

Margit Gassner: Vor einigen Jahren war ich schon mal beim animago AWARD zu Besuch, den ich mit einem Städtetrip kombiniert hatte. Mitzumachen ist alles und unsere Motivation war, uns auf diese Weise mit den Besten aus der Industrie messen zu können. > mf

Links

- ▷ Mario Haller's Swiss Vintage Brandy
www.happy-pear.com
- ▷ „Mr. Pear“ auf Vimeo
vimeo.com/106474283
- ▷ Lilou Studio
liloustudio.com
- ▷ „Shave and Haircut“
www.joealter.com/shave.htm