

Anwenderforum 2001 Köln



Regel Informations- und Gedankenaustausch fand in den Pausen im Foyer statt, in dem sich Anbieter einschlägiger Hard- und Software präsentierten

Nachdem das Anwenderforum dreimal hintereinander in Frankfurt stattfand, lud Discreet diesmal in das „Theater am Tanzbrunnen“ in Köln zum größten Anwenderforum der Szene ein. Mit knapp 700 Anmeldungen versprach es wieder ein Erfolg zu werden. Die beiden Discreet-Vertreter (Thomas J. Müller, PR, und Dr. Johannes Friebe, Sales Manager), die das Forum eröffneten, bezeichnet es als eines der wichtigsten Events für die Community. Man will damit zeigen, wie die Arbeit der Anwender geschätzt und wie sie - die Anwender - von Discreet unterstützt werden. Zudem versucht man sich gegenseitig zu inspirieren, was durch den Aufruf: „Macht das Forum erneut, damit wir uns austauschen können!“ vom letzten Jahr seitens der Anwender unterstützt wird. Dr. Friebe (Sales Manager Discreet) fügt dem hinzu: „Anwender notieren sich schon zu Beginn des neuen Jahres den Termin in ihrem Kalender. Uns freut es zudem, dass immer mehr Händler das Forum auch nutzen um Gedankenaustausch mit Anwendern betreiben zu können und um neue Kontakte zu knüpfen.“

Einstimmung

Wie schon im Jahr zuvor entschuldigte man sich gleich zu Beginn für eventuelle Unannehmlichkeiten und Programmänderungen und startete mit den Produktneuheiten, die erstmals auf der IBC vorgestellt worden waren. combustion in der Version 2 beherrschte die Vorträge und Präsentationen. Daneben konnte in sehr eindrucksvollen Vorstellungen das Entstehen von Effekten und Szenen verfolgt werden. Es wurden kleine Tricks verraten, Hilfestellungen aufgezeigt und Lösungen geboten und das Arbeiten auf edit zusammen mit combustion demonstriert. Ebenso stand die Integration mit 3ds max 4, flame und smoke im Fokus der Veranstaltung. Mit den Making Of's konnte die ganze Aufmerksamkeit der Besucher gewonnen werden, wofür Namen wie Das Werk, radical images und Chaman bürgten.



Gut besucht und beeindruckend war die combustion Workshops, in denen die neuen Features wie Shrink (zum Entfernen von Keyrändern), Gmask und Kameraposition vorgeführt wurden

interaktive „Schematic View“ kann schnell und einfach die Generierung von komplexen VFXs durchgeführt werden. Combustion wird mit einem integrierten 2D-Partikelsystem, der Garbage-Masking-Technik sowie einem voll parametrischen und interaktiven Text- und Motion-Grafikmodul ausgeliefert. combustion 2 unterstützt Grafik- und Dateiformate zahlreicher Anwendungen: After Effects, PhotoShop und Illustrator bis hin zu Apple Final Cut Pro.

combustion 2

Die neueste Version 2 von combustion wird voraussichtlich Ende des Jahres 2001 im Handel sein. Der Preis ist von der Version 1 auf 2 gleichgeblieben - 4.250 €. Das Upgrade von Version 1 liegt bei 1000 €. Anwender, die combustion 1 ab dem 1. August bis zur ersten Auslieferung von combustion 2 gekauft haben, können die Software ohne zusätzliche Kosten upgraden. combustion 2 überzeugte in den Vorführungen. Die Paint-, Animations- und 3D-Compositing-Software (Windows und Mac-Plattformen) bietet in den Bereichen Visual-Effects- und Motion-Graphics ein Anzahl neue Werkzeuge und Verbesserungen im Workflow. Zu erwähnen sind unterschiedliche Farbtiefen (bis zu 32 bit pro Farbkanal), ein neues Partikelsystem und erhebliche Performancesteigerung durch verbesserte Rendering-Architektur. Zur Bearbeitung von Filmprojekten wurden Degrain und Regrain sowie Color Look-up Tables (LUT) aus den Advanced-Systems-Produkten integriert. Über die neu

Forum

Auf dem Programm des Anwenderforums standen Vorträge aus den Bereichen Spiele, TV, Web, iTV, Music Video und Film. Besonders interessant waren die Beiträge den Making Of's aus den Gebieten TV und Produktion.

Gunnar Wittig (Head of Production) von DAS WERK München stellte das Projekt „Orient Express - SASS (Train)“ vor. Erstmals nutzte man Wissen und Equipment aus den einzelnen DAS WERK-Dependenzen (Berlin/München) in einem Projekt, das von insgesamt nur vier Mitarbeitern betreut wurde. Positiv wurde dabei die Vernetzung der einzelnen Produktionsmittel genutzt. Die Schwierigkeit lag in der Gestaltung des alten Zuges, der auf dem Modell der Baureihe 03 der Reichsbahn beruhte. Alleine die Lokomotive bestand aus 3,5 Millionen Polygonen.

Discreet Anwenderforum 2001 Köln

Insgesamt hatte man für das Projekt 336 Stunden Arbeit investiert. Ganz stark setzte man das Partikelsystem bei der Erzeugung der Rauchentwicklung der Lokomotive ein, da der Rauchaustritt schnell erfolgen musste und die anschließende Rauchverteilung langsam ausgeführt werden sollte. Zuerst hatte man für das Compositing einen Domino in Erwägung gezogen, entschied sich schließlich aber doch für combustion, da man insgesamt nur acht Layer zu verarbeiten hatte. Durch die intensive Nutzung der internen Datenbank konnte erstmalig bei DAS WERK auf Produktionsideen, Arbeitsabläufe und Material systemübergreifend zugreifen und dadurch den Herstellungsprozess verkürzen, Wissen besser einsetzen und das vorhandene Equipment Effektiver nutzen.

Sehr beeindruckend war auch die Vorstellung von Making of „Wave of Death“ (Stefan Trojanski, CA Scanline), bei der man mit regelbasierten Tools, die aus Behaviourgroups heraus gesteuert wurden, ein Modell (Staudamm) zerstörte. Das System arbeitet dabei wie ein node-basiertes Compositingsystem mit Arbeitsabläufen wie Collision, Fragmentation, Explode usw. Mit insgesamt sechs Wochen Bearbeitungszeit animierte man zuerst den Staudamm, danach das Wasser (Wassernebel,-spritzer, -gischt) und setzte schließlich Texture von einem realen „Wasserüberlauf“ (wie Niagarafälle) ein, um den Helikopterflug über das Staubecken und den Damm realistisch erscheinen zu lassen. Das Projekt war von den drei Komponenten – wenig Zeit, Leute und Geld – geprägt, wobei die „Thinking Tools“ sehr hilfreich waren.



Sven und Gunnar von Das Werk ernteten viel applaus für ihre Vorstellung der Bearbeitung von SASS – Making of Orient Express

Kritische Bemerkungen war auch zu hören. So monierte eine Teilnehmerin, dass das Fachenglisch bei den Vorträgen zu viel und zu schnell gebraucht wurde. Einer Starterin in der 2/3D-Animation wird schon alleine beim Zuhören schwindelig, geschweige denn erst beim Arbeiten mit den Tools. Auch wurden stimmen laut, die den Preisverfall nach unten bemängelten. Es werden immer mehr Werkzeuge angeboten die Effekte schnell und effektiv durchführen, die früher erst mühsam programmiert werden mussten. Dabei sind die neuen Software-Versionen meist auch noch billiger als die vorhergehende Version, was letztendlich eine Vernichtung an Arbeitsplätzen bedeutet. Machen wir uns alle zukünftig überflüssig? Sieht die Zukunft so aus, dass nur noch einige das Privileg der Teilzeitbeschäftigung haben, aber alle anderen tätigkeitslos „in die Röhre“ schauen. Hier müssen sowohl die Anwender als auch die Hersteller umdenken. Software kann und wird zukünftig nicht mehr so günstig bleiben können. Rettet die Zukunft – und sichert Arbeitsplätze, sollte das Motto des nächsten Forums lauten.