

magazine

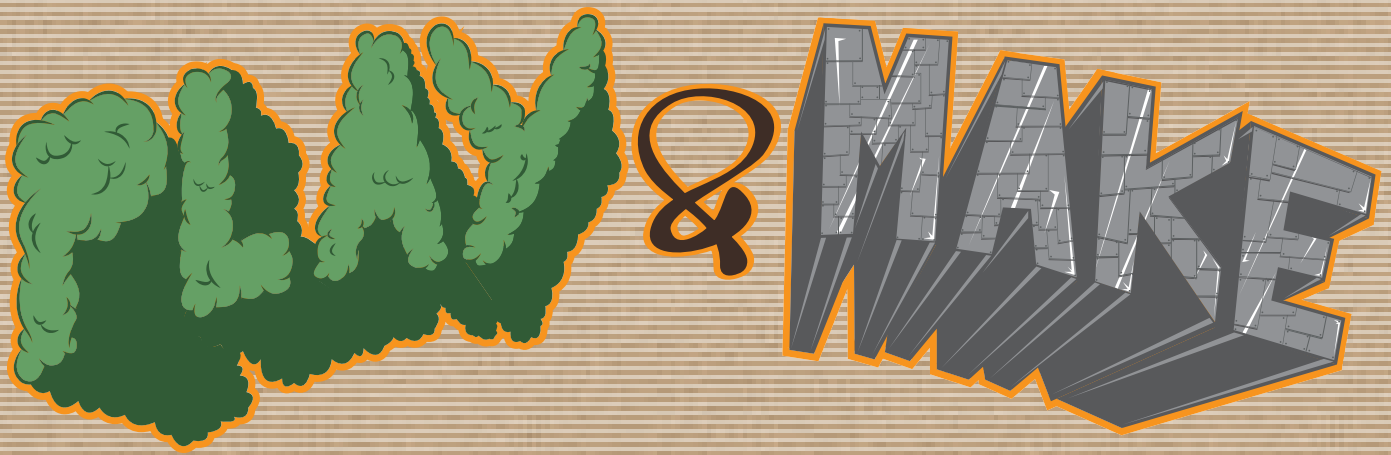


PAGE 08 **24 GUTE TATEN**
*Supporting big things
with small contributions*

PAGE 12 **Faber Courtial**
is making history

PAGE 24 **MedienCampus Bayern**
at Medientage München

PAGE 42 **UK-2911**
Defying Time and Space



Code. Creativity. Community.

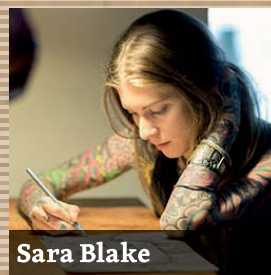
PLAY & MAKE is a 2-day event for developers, designers, tinkerers and makers ... an event for **creative minds**. **PLAY & MAKE** takes place **November 4-6, 2014** in Düsseldorf. Speakers include ...



Jessi Arrington



Aram Bartholl



Sara Blake



Jared Ficklin



Mario Klingemann



James Paterson



Niklas Roy



Florian Schmitt

... and many more!

Tickets start at €99 (including VAT and booking fees).

<http://2013.playandmake.com>





Welcome

DOSCH DESIGN was founded over 18 years ago and has since established itself as a firm brand in the field of visual communication. We are also proud to be able to assist a large number of companies, 3D designers, architects, film studios, media agencies and more with our innovative products every day.

For us, really simple, yet clear, basic principles come first: creating real value, implementing continuous improvements, achieving major goals using streamlined structures. And these basic principles are made accessible to our customers every day through our products and services.

DOSCH DESIGN products and services

Our customers benefit from a boost in effectiveness during daily tasks, and employees gain more freedom in design and creative freedom due to the time saved. Always with the certainty of being able to consult DOSCH DESIGN for technicalities relating to individual projects and solutions. The result is a more efficient transfer into specific visual and media productions. Productions that are considered valuable by customers and buyers and remunerated accordingly.

Let us continue this effective, productive partnership together. With DOSCH DESIGN, you can count on a reliable partner. Even for your highly individual requests and tasks. Just contact us - we look forward to working with you.

Sebastian Dosch
Managing Director and owner
DOSCH DESIGN Kommunikationsagentur GmbH

Willkommen

Vor über 18 Jahren wurde DOSCH DESIGN gegründet und hat sich seitdem zu einer festen Marke im Bereich Visueller Kommunikation etabliert. Und dabei sind wir stolz, eine großen Anzahl Unternehmen, 3D-Designer, Architekten, Filmstudios oder Medien-Agenturen mit unseren innovativen Produkten täglich unterstützen zu können.

Für uns stehen ganz einfache - aber klare - Grundprinzipien im Mittelpunkt: echte Werte schaffen, kontinuierliche Verbesserung, Erreichung großer Ziele durch schlanke Strukturen. Und diese Grundprinzipien werden täglich durch unsere Produkte und Dienstleistungen unseren Kunden zugänglich gemacht.

DOSCH DESIGN Produkte und Dienstleistungen

Unsere Kunden profitieren von einer Effektivitätssteigerung der täglichen Aufgaben, die Mitarbeiter erhalten durch einen Zeitgewinn mehr Gestaltungsfreiräume und kreative Freiheit. Immer mit der Sicherheit, bei Detailfragen zu individuellen Projekten/Lösungen DOSCH DESIGN konsultieren zu können. Das Ergebnis ist ein effizienterer Transfer in konkrete visuelle und mediale Produktionen. Produktionen, die von Kunden und Abnehmern als wertvoll erachtet und entsprechend honoriert werden.

Lassen Sie uns gemeinsam diese effektive und produktive Kooperation fortführen. Mit DOSCH DESIGN setzen Sie auf einen verlässlichen Partner. Auch bei Ihren ganz individuellen Anfragen und Aufgabestellungen. Sprechen Sie uns an – wir freuen uns auf den gemeinsamen Dialog.

Sebastian Dosch
Geschäftsführer und Inhaber
DOSCH DESIGN Kommunikationsagentur GmbH

Content

- 06 17th Annual animago
AWARD & CONFERENCE



- 08 24 GUTE TATEN



- 11 DOSCH DESIGN competition



- 12 Faber Courtial is making history



- 15 DOSCH DESIGN product spotlight



- 24 MedienCampus Bayern at
Medientage München



- 26 HTL IMST



- 30 Mackevision Medien Design



- 36 "We like to move it!"



- 38 Visualisation in medicine



- 40 Photoshop 3D-models



- 42 UK-2911 Defying Time and Space



Inhalt

- 06 17th Annual animago
AWARD & CONFERENCE

- 08 24 GUTE TATEN

- 11 DOSCH DESIGN Verlosung

- 12 Faber Courtial schreibt Geschichte

- 15 DOSCH DESIGN product spotlight

- 24 Der MedienCampus Bayern auf den
Medientagen München

- 26 HTL IMST

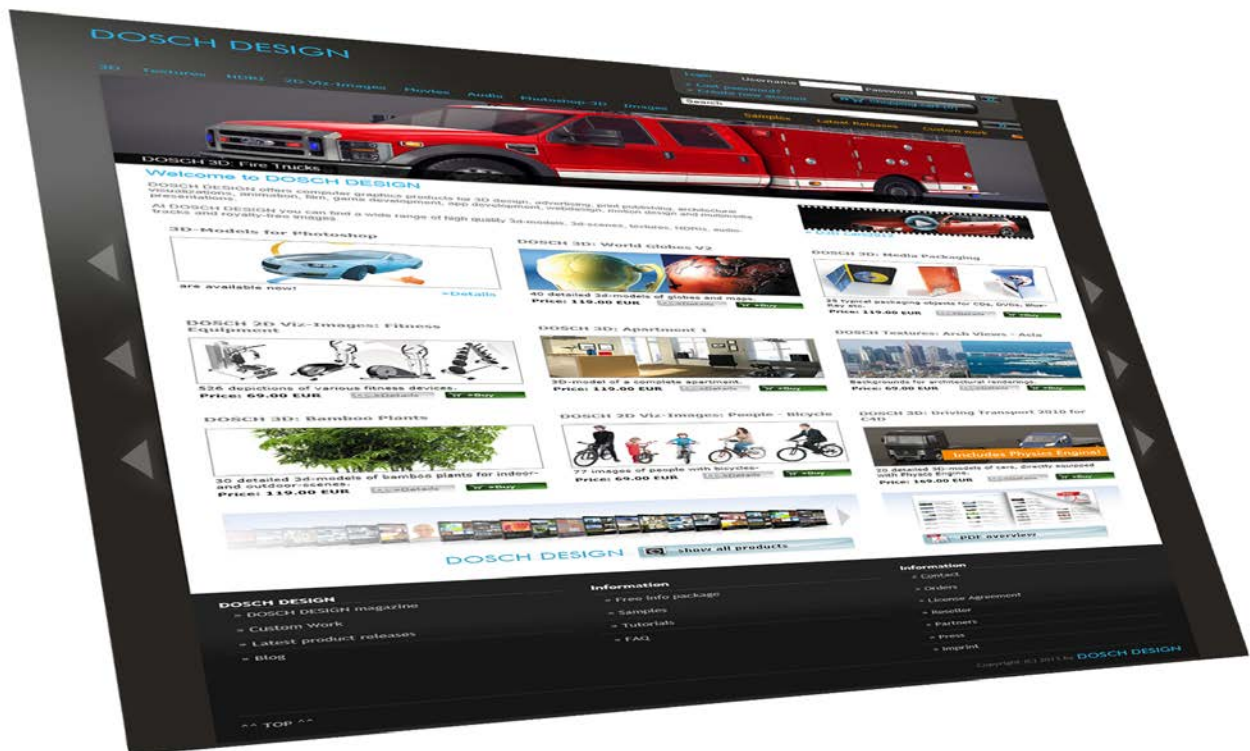
- 30 Mackevision Medien Design

- 36 "We like to move it!"

- 38 Visualisierung in der Medizin

- 40 Photoshop 3D-Modelle

- 42 UK-2911 Defying Time and Space



IMPRINT

Limitation of liability

The content of this magazine has been compiled with the utmost care and attention. However, the provider offers no guarantee regarding the accuracy, completeness and up-to-dateness of the content supplied. The use of the magazine content takes place at the user's own risk. Contributions by named authors reflect the opinion of the respective author, which is not always shared by the provider.

IMPRESSUM

Haftungsbeschränkung

Die Inhalte dieses Magazins werden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Der Anbieter übernimmt jedoch keine Gewähr für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der bereitgestellten Inhalte. Die Nutzung der Inhalte des Magazins erfolgt auf eigene Gefahr des Nutzers. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben die Meinung des jeweiligen Autors und nicht immer die Meinung des Anbieters wider.

DOSCH DESIGN Kommunikationsagentur GmbH
Kirchgasse 1
97828 Marktheidenfeld
Germany

Tel.: ++49 - (0) 93 91 - 50 70 90 0
Fax: ++49 - (0) 93 91 - 50 70 90 20
info@doschdesign.com
www.doschdesign.com



17.th Annual animago AWARD & CONFERENCE

animago
AWARD & CONFERENCE

DOSCH DESIGN

Experience a virtual firework of ideas! On 24 and 25 October 2013, the animago AWARD & CONFERENCE will once again showcase inspiring works at the highest level of technical achievement. As in every year, the spotlight in the Metropolis Hall at the Potsdam-Babelsberg Filmpark will be on animation, visual effects, visualization, interactive and game projects. The highlight of the two-day event will no doubt be the animago AWARD presentation ceremony in eleven categories on Thursday evening.

Join us and be amazed! A visit to the animago is always worth your while, especially for the fresh young talent on display every year. Students from all over the world present their graduate projects, all of which meet and often exceed even the most professional standards in the industry today. Once again this year, the winner will take home their trophy but also a check for €3,000 sponsored by DIGITAL PRODUCTION.

Feuerwerk der Ideen: Am 24. und 25. Oktober 2013 zeigt die animago AWARD & CONFERENCE erneut inspirierende Arbeiten auf höchstem technischen Niveau und die Metropolis Halle am Filmpark Potsdam-Babelsberg steht damit wieder ganz im Zeichen von Animation, visuellen Effekten, Visualisierung, interaktiven und Game-Projekten. Höhepunkt ist die feierliche Preisverleihung des animago AWARD in elf Kategorien am Donnerstagabend.

Sehen und staunen: Gerade bei den Nachwuchsbeiträgen lohnt sich das Hingucken besonders. Studenten aus aller Welt präsentieren ihre Abschlussarbeiten, die denen der Profis locker das Wasser reichen können. Auch dieses Jahr darf der Gewinner neben der Trophäe wieder einen von der DIGITAL PRODUCTION gestifteten Scheck im Wert von 3.000 Euro mit nach Hause nehmen.

The category of "Best Still" will be determined by the readers of DIGITAL PRODUCTION magazine, thus making it a real "people's choice" award. In addition to displaying perfect technical execution, the winning image must also communicate the story behind the still in an entirely convincing manner.

Die Kategorie „Bestes Still“ wird durch die Leser der DIGITAL PRODUCTION ermittelt – ein echter Publikumspreis. Denn zusätzlich zur perfekten technischen Umsetzung muss auch die Geschichte – und in diesem Fall die Aussage des Bilds – hundertprozentig überzeugen.



Visitors to this year's animago will once again enjoy access to a free two-day tradeshow (TRADE FLOOR) and an exciting conference program that covers all facets of the current digital industry. Experts will use making-of films to showcase how their films, TV series and elaborate commercials came to fruition – all the way from the storyboarding to the final shot. Visual artists will show how they set blood cells into motion and drench buildings in warm light, while studio managers explain the ideal workflows for their projects. Podium discussions and a recruiting program will offer a wide variety of opportunities to network, gain information, generate important contacts and maybe even get closer that dream job you always wanted.

Den Besucher erwartet an zwei Tagen neben der kostenfrei zugänglichen Fachmesse ein spannendes Konferenzprogramm, das alle Facetten der Branche aufgreift. Experten erklären in Making-ofs die Entstehung von Filmen, TV-Serien oder aufwendigen Werbeproduktionen – vom Storyboarding bis zum finalen Shot. Visualisierer bringen Blutzellen in Bewegung, tauchen ihr Gebäude in warmes Licht oder Studioinhaber zeigen den besten Workflow zu ihren Projekten. Podiumsdiskussionen und ein Recruiting-Programm bieten vielfältige Möglichkeiten, sich zu vernetzen und neben Brancheninformationen wichtige Kontakte oder einen Job mit nach Hause zu nehmen.

Artists studying at the university level are entitled to a ticket rebate. For more comprehensive information on the 2013 animago AWARD & CONFERENCE, please visit www.animago.com. The animago fan page on Facebook (www.facebook.com/animagoAWARD) also offers daily news and updates on the competition and event.

Artists in Ausbildung bekommen Rabatt auf die Eintrittskarten. Alle Informationen zur animago AWARD & CONFERENCE 2013 finden Sie unter www.animago.com. Außerdem bietet die animago-Fanseite auf Facebook (www.facebook.com/animagoAWARD) täglich News rund um Wettbewerb und Veranstaltung.

www.animago.com





GUTE TATEN



Supporting big things with small contributions

24guteTaten – a social project that impresses

Mit kleinem Beitrag Großes unterstützen

24guteTaten – ein soziales Projekt, das imponiert

No matter whether it is a Christmas greeting for customers, friends or family, the 24guteTaten Advent calendar makes a perfect gift for someone special or a little treat for yourself. In keeping with the idea of 'helping others makes you happy', each of the little doors conceals 24 specific good deeds that you make possible all at once with €24. On one day it could be "37.5 m² of rainforest is protected" or "a bowl of soup for a homeless person", for instance. Global, effective and understandable. In this way, you can take pleasure in your good deeds for 24 days during the Advent period. Behind the calendar is the young team of volunteers from 24guteTaten e.V. and carefully chosen partner organisations.

Ob als Weihnachtsgruß für Kunden, Freunde oder Familie, der 24guteTaten Adventskalender ist perfekt zum Verschenken oder sich selber freuen. Frei nach dem Motto „Helfen macht glücklich“, verbergen sich hinter den Türchen 24 konkrete gute Taten, die man mit 24 € alle gleichzeitig möglich macht. An einem Tag heißt es z.B.: „37,5 m² Regenwald werden geschützt“ oder „eine Suppe für einen Obdachlosen“. Weltweit, effektiv und nachvollziehbar. So kann man sich in der Adventszeit 24 Tage an seinen guten Taten erfreuen. Hinter dem Kalender steht das junge ehrenamtliche Team des 24guteTaten e.V. und gewissenhaft ausgewählte Partner Organisationen.

“Even though our Advent calendar is only published once a year, we have plenty to do all year round. High quality when selecting the good deeds is very important for the calendar. There are lots of things to prepare and follow up. What’s more, we want to continuously refine and improve things,” says Sebastian Wehkamp, the founder of the project.

“Our team of volunteers is spread around the world. We coordinate ourselves and plan the next steps via e-mail and Skype. Each person brings expert knowledge with them from their ‘real jobs’. No matter whether they are programmers, UN employees, bankers, lawyers or creatives... It’s great to be part of such a diverse and committed team, which contains an expert for virtually every area.

„Auch, wenn unser Adventskalender nur einmal im Jahr erscheint, haben wir das ganze Jahr zu tun. Die hohe Qualität bei der Auswahl der Guten Taten ist für den Kalender sehr wichtig. Da gibt es viel vor- und nachzubereiten. Hinzu kommt, dass wir ständig etwas verfeinern oder verbessern wollen.“ sagt Sebastian Wehkamp, Gründer des Projekts.

„Unser ehrenamtliches Team ist über die halbe Welt verstreut. Über Email und Skype stimmen wir uns ab und planen die nächsten Schritte. Jeder bringt aus seinem “richtigen Job” sein Fachwissen mit. Egal ob Programmierer, UN -Mitarbeiter, Banker, Jurist, Kreativer ... Es ist super, Teil eines so vielfältigen und engagierten Teams zu sein, in dem es für fast jede Baustelle einen Experten gibt.



If someone is in one of the project countries on business, he uses the opportunity to go and visit the projects on site while he’s there. To date, projects have been visited in Kenya, Nicaragua and Bolivia.

The good deeds sometimes take on a certain dynamism of their own on site. It’s as if they want to outdo each other:

The Plumplori project from the calendar was honoured with the Bavin Award at the CITES conference as an outstanding wildlife conservation project. In Nicaragua, the recycling initiative from the calendar created a local movement concerning sorting waste. It should also be mentioned that waste sorting and coloured refuse bags are completely unheard of in this region. The striking, coloured refuse bags from the calendar thus became a symbol of modern, environmentally-friendly living, with a much greater reach. “It sounds crazy, but these refuse bags are bringing about a change in mind-set.”



Wenn jemand gerade beruflich in einem der Projektländer ist, nutzt er die Gelegenheit und besucht auch gleich die Projekte vor Ort. Bis jetzt wurden Projekte in Kenia, Nicaragua und Bolivien besucht.

Die Guten Taten bekommen zum Teil vor Ort eine gewisse Eigendynamik. Es ist, als wollten sie sich gegenseitig überbieten:

Das Plumplori Projekt aus dem Kalender wurde auf der CITES Konferenz als herausragendes Artenschutzprojekt mit dem Bavin Award ausgezeichnet. In Nicaragua entstand um die Recycling- Aktion aus dem Kalender eine lokale Bewegung zur Mülltrennung. Man muss dazu sagen, Mülltrennung und farbige Müllsäcke sind in dieser Region etwas ganz Neues. So wurden die auffälligen farbigen Müllsäcke aus dem Kalender zu einem Symbol für modernes umweltbewusstes Leben, mit einer viel größeren Reichweite. „Es klingt verrückt, aber diese Müllsäcke treiben das Umdenken voran.“



All the organisations provide 24guteTaten with precise reports, documentation and images

Careful inspections and critical deeper investigations are an important part of our work. The call for proposals for 2013 is also on-going. We have lots of great new suggestions for the good deeds in the 2013 Advent calendar."

Has it always been this easy?

"At the beginning of 2012, it wasn't clear whether we would even make the calendar again. During the first year in 2011, the Advent calendar was unable to pay for itself and I was worried that I would be left with the majority of the costs in the end. Naturally, this kind of thing gnaws away at your motivation. At the time, I asked myself whether I should really take the risk again. Of course, this meant even more costs, time and energy. Today, I'm glad that I did. We learned a lot in the first year and then achieved a great result during the second attempt. We will, of course, be carrying on in 2013. The Advent calendar can be pre-ordered again at www.24guteTaten.de from October."



Alle Organisationen liefern 24guteTaten genaue Berichte, Belege und Bilder

Gewissenhafte Kontrolle und auch das kritische Nachhaken ist ein wichtiger Teil unserer Tätigkeit. Aktuell läuft außerdem die Ausschreibung für 2013. Wir haben viele tolle neue Vorschläge für die guten Taten im Adventskalender 2013."

War es immer so einfach?

„Anfang 2012 war noch nicht klar, ob wir den Kalender überhaupt noch einmal machen. Im ersten Jahr 2011 konnte sich der Adventskalender nicht selbst tragen und ich hatte Sorge, am Ende auf einem Großteil der Kosten sitzen zu bleiben. So was nagt natürlich auch an der Motivation. Ich habe mich damals gefragt: soll ich das Risiko tatsächlich noch einmal eingehen? Es bedeutete natürlich noch mehr Kosten, Zeit und Energie. Heute bin ich froh, dass ich es gemacht habe. Wir haben im ersten Jahr sehr viel gelernt und im zweiten Versuch dann auch ein tolles Ergebnis erzielt. 2013 machen wir es selbstverständlich weiter. Ab Oktober kann der Adventskalender wieder auf www.24guteTaten.de vorbestellt werden."



GUTE TATEN

24guteTaten e.V.

Vorsitzender: Sebastian Wehkamp

Suitbertusstr. 77

40223 Düsseldorf

E-Mail: info@24gutetaten.de

Spendenkonto Nr. 1237100

Bank für Sozialwirtschaft Köln, BLZ 37020500



DOSCH DESIGN competition – be quick and win!

DOSCH DESIGN Verlosung – wer schnell ist, gewinnt!

Something for winners: DOSCH DESIGN is offering you the MAXXIMUM 3D cinema experience!

We will be giving away 10 MAXXIMUM 3D gift boxes to entrants in the competition, which are filled with

- 2 MAXXIMUM 3D cinema vouchers (can also be used for MAXXIMUM 3D HFR)
- 2 soft drink vouchers
- 1 popcorn voucher

Can be redeemed at all CINEMAXX cinemas in Germany with MAXXIMUM 3D.

It's definitely worth getting involved, as no one goes away empty-handed! **Those not lucky enough to win the cinema gift box will get a 4GB USB stick as a little thank you!** And here's where you can take part: www.doschdesign.com/competition! We wish you the best of luck! The closing date for entries is 30th November 2013.

Etwas für Gewinnertypen: DOSCH DESIGN bringt Euch das MAXXIMUM 3D Kinoerlebnis!

Unter allen Teilnehmern des Gewinnspiels verlosen wir 10 MAXXIMUM 3D Geschenkboxen gefüllt mit

- 2 MAXXIMUM 3D Kinogutscheinen (auch für MAXXIMUM 3D HFR nutzbar)
- 2 Softdrink-Gutscheinen
- 1 Popcorn-Gutschein

Einlösbar in allen CINEMAXX Kinos in Deutschland mit MAXXIMUM 3D.

Das Mitmachen lohnt sich auf jeden Fall, denn bei uns geht keiner leer aus! Wer nicht zu den glücklichen Gewinnern der Kino Geschenkbox gehört, erhält als kleines Dankeschön einen USB Stick mit 4 GB Speicherplatz! Und hier geht's zum Gewinnspiel: www.doschdesign.com/competition! Wir wünschen Euch viel Glück! Einsendeschluss ist der 30. November 2013.

www.doschdesign.com/competition





Faber Courtial is making history

Terra X 'Wild Planet – Volcanoes & Earthquakes' and 'Archeorama' in the Lake Dwellings Museum in Unteruhldingen exemplify the impressive work of the Darmstadt CGI experts

Faber Courtial schreibt Geschichte

Terra X „Wilder Planet – Vulkane & Erdbeben“ und „Archeorama“ im Pfahlbaumuseum Unteruhldingen zeigen exemplarisch die beeindruckende Arbeit der Darmstädter CGI-Experten

A look back

Nothing but ice as far as the eye can see. The thick, frozen layer shimmers with greenish-blue tonal highlights. Suddenly, there's a cracking noise. Then another. And another: The thaw sets in, and soon the ice has transformed itself into flowing water penetrated by the sun's rays. A huge shoal of fish appears from the depths. Straight afterwards, thick logs go down into the sandy ground until the water is full of stakes. Then we appear and find ourselves standing right in the middle of a Bronze Age lake dwelling. Change of scene: things are bubbling deep within the Earth. Glowing magma makes its way up from underground chambers through crevices until it finally erupts in an enormous cloud of rock, slag and smoke. Lava and ash clouds gobble up all everything in their path, burying the landscape and settlements as they go.

Der Blick zurück

Ringsumher nichts als Eis. Die dicke gefrorene Schicht schimmert in hellleuchtenden grünlich-blauen Nuancen. Plötzlich ein Knacken, kurz darauf ein weiteres und noch eines: Tauwetter setzt ein und bald hat sich das Eis in flutendes, von Sonnenstrahlen durchbrochenes Wasser verwandelt. Ein riesiger Fischschwarm taucht aus der Tiefe auf. Unmittelbar danach fahren dicke Holzstämmen von oben in den sandigen Grund, bis das Wasser von Pfählen dicht durchzogen ist. Dann tauchen wir auf und stehen inmitten eines bronzezeitlichen Pfahlbaudorfes. Szenenwechsel: Tief unten im Erdinneren brodelt es. Glühendes Magma bahnt sich seinen Weg aus unterirdischen Kammern durch Felsspalten immer höher hinauf bis es schließlich in einer gewaltigen Wolke aus Gestein, Schlacke und Qualm eruptiert. Lava und Aschewolke fressen sich vorwärts und begraben Landschaft und Ansiedlungen unter sich.

These two recent productions by FaberCourtial - the creation of a new permanent 'Archaeorama' exhibition at the Lake Dwellings Museum in Unteruhldingen and a total of 35 individual animations for the Terra X episodes 'Wild Planet - Volcanoes & Earthquakes' on the German TV channel ZDF - are good examples of the work of the CGI experts in Darmstadt. With its impressively meticulous, photorealistic working style - which has since become its trademark - and its specialisation in historical topics and depictions of landscapes, the company has progressed since it was founded in 1998 to become the leading provider of animations in the fields of historical documentaries and museum films.

Diese beiden jüngsten Produktionen von FaberCourtial – die Gestaltung der neuen Dauerausstellung „Archaeorama“ im Pfahlbaumuseum Unteruhldingen sowie die insgesamt rund 35 Einzelanimationen für die Terra-X-Folgen „Wilder Planet – Vulkane & Erdbeben“ des ZDF – stehen exemplarisch für die Arbeit der Darmstädter CGI-Experten. Mit ihrem beeindruckend minutiösen, fotorealistischen Arbeitsstil – inzwischen längst Markenzeichen – und spezialisiert auf historische Themen und Landschaftsdarstellungen avancierte die Firma seit ihrer Gründung 1998 zu den führenden Anbietern von Animationen in den Bereichen Geschichtsdokumentation und Museumsfilm.



However, things started out much differently:

With corporate films and product advertising for companies such as Fraport, McDonalds, Neff GmbH and Airbus. But then the first major television production, the two-part programme 'The Mongolians', was commissioned in 2005 and, just two years later, FaberCourtial created all of the CGI for the 10-part ZDF series 'The Germans I'. This was followed by renowned projects such as 'The Universe of the Oceans' with Frank Schätzing and 'A Trip Through the History of the World' with Hape Kerkeling. In 2009, the first museum film was created for the 'Empire - Conflict - Myth' exhibition at the LWL Roman Museum in Haltern to mark the 2000th anniversary of the Battle of Teutoburg Forest. During the same year, animations and 3D maps were developed for the 'Alexander the Great and the Opening Up of the World' exhibition.

During such museum projects, the seven permanent members of staff usually work closely with historians and archaeologists. After all, everything should be represented as accurately as possible in line with the latest research findings. The two founders of the company, Maria and Jörg Courtial, consider it just as important that the past is shown in a highly tangible and emotive way.

Angefangen hatte allerdings alles ganz anders:

Mit Imagefilmen und Produktwerbung u. a. für Fraport, McDonalds, Neff GmbH oder Airbus. Doch dann kam 2005 mit dem Zweiteiler „Die Mongolen“ der Auftrag für die erste große Fernsehproduktion und schon zwei Jahre später erstellte FaberCourtial die komplette CGI für die 10-teilige ZDF-Reihe „Die Deutschen I“. Renommierprojekte wie „Universum der Ozeane“ mit Frank Schätzing oder „Unterwegs in der Weltgeschichte“ mit Hape Kerkeling folgten. 2009 entstand für die Ausstellung „Imperium - Konflikt – Mythos“ anlässlich 2000 Jahre Varusschlacht im LWL Römermuseum Haltern der erste Museumsfilm, im selben Jahr Animationen und 3D-Landkarten zur Ausstellung „Alexander der Große und die Öffnung der Welt“.

Für solche Museumsprojekte arbeiten die sieben Festangestellten in der Regel eng mit Historikern und Archäologen zusammen. Schließlich soll so genau wie möglich der Stand der aktuellen Forschung dargestellt werden. Ebenso wichtig ist den beiden Unternehmensgründern Maria und Jörg Courtial dabei auch, Vergangenes emotional regelrecht greifbar zu machen.

This is achieved by using photorealistic depictions and - another of the company's specialisms - using 'set extension': real people, such as re-enactment groups and actors, appear in purely virtual settings. This provides visitors with a comprehensive insight into the way things might once have been... And this kind of historical depiction can also be highly entertaining, as shown, for instance, by the 'Timeride' through the history of Vienna developed for the Time Travel Vienna interactive museum. This project won the animago Award for 'Best Stereo 3D Production' in 2012.

Dies gelingt eben durch die fotorealistische Darstellung, und – ein weiteres Spezialgebiet der Firma – durch „Set Extension“: in rein virtuellen Settings treten reale Darsteller, etwa Reenactment-Gruppen oder Schauspieler, auf. Auf diese Weise bekommt der Besucher ein umfassendes Bild davon, wie es einmal gewesen sein könnte... Und dass eine derartige Geschichtsdarstellung auch noch überaus unterhaltsam sein kann, zeigt z.B. der für das Erlebnismuseum „Time Travel Vienna“ entwickelte „Timeride“ durch die Geschichte Wiens, der 2012 u. a. den animago Award in der Kategorie „Beste stereo-3D-Produktion“ gewann.



This combination of academic precision, vibrancy and an atmospheric image composition can naturally also be found in 'Archaeorama', which opened in May 2013 and for which Faber Courtial created a total of three acoustic and visual experience rooms. The centrepiece of the new permanent exhibition is the 'journey through time': within a 360° visualisation, the visitor lives through various time periods: from the end of the Ice Age, to the establishment of the village, through to what day-to-day life and work were like for the people who built stilt houses on Lake Constance. Various projection areas also had to be operated in the three exhibition rooms: for instance, in the 'underwater world', real divers move around or a motorboat travels over the visitors' heads.

Where necessary, things are played around with for as long as it takes until the optimal solution is found.

Which was also the case for Terra X: FaberCourtial reconstructed the development and dissemination processes of natural disasters that take place in huge underground magma chambers, in the ocean and also at the level of the smallest particles. Complex links are thus made easy to understand using spectacular images: earthquakes, volcanic eruptions, subduction processes. According to Jörg Courtial, a particular challenge here lay "in combining various program tools in order to be able to realise on the computer what you imagine with your mind's eye. The aim was to visualise the play of the elements and the forces of nature in all of its drama." And they've achieved it!

Diese Kombination aus wissenschaftlicher Genauigkeit, Lebendigkeit und einer stimmungsvollen Bildkomposition findet sich natürlich auch im Mai 2013 eröffneten „Archaeorama“ wieder, für das Faber Courtial insgesamt drei akustisch-visuelle Erlebnisräume gestaltete. Das Kernstück der neuen Dauerausstellung bildet die „Zeitreise“: Inmitten einer 360°-Visualisierung durchlebt der Besucher verschiedene Zeitphasen: vom Ende der Eiszeit über das Errichten des Dorfes bis zum alltäglichen Leben und Arbeiten der Pfahlbauern am Bodensee. Zusätzlich mussten in den drei Ausstellungsräumen verschiedene Projektionsflächen bedient werden: In der „Unterwasserwelt“ etwa wechseln reale Taucher ihre Positionen oder ein Motorboot fährt über die Köpfe der Besucher hinweg.

Notfalls wird eben solange getüftelt, bis die optimale Lösung gefunden ist.

Wie auch für Terra X: FaberCourtial rekonstruierte Entstehungs- und Verbreitungsprozesse von Naturkatastrophen in riesigen unterirdischen Magmakammern, im Ozean sowie im Bereich kleinster Partikel. Komplexe Zusammenhänge werden so in spektakulären Bildern veranschaulicht: Erdbeben, Vulkanausbrüche, Subduktionsprozesse. Eine besondere Herausforderung lag hier, so Jörg Courtial, „in der Kombination verschiedener Programm-Tools, um am Computer das umzusetzen, was man sich vor seinem geistigen Auge vorstellt. Ziel war, das Spiel der Elemente, der Naturgewalten in seiner ganzen Dramatik sichtbar zu machen.“ Es ist gelungen!

www.faber-courtial.de



Dosch 3D: Heavy Machines

Prod.-Code: D3D-HEAMAC





Dosch 3D: Loft & Lounge Furniture

Prod.-Code: D3D-LOLOFU





Dosch 3D: Commercial Buildings

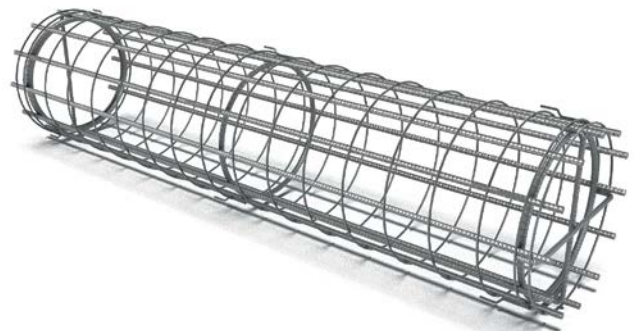
Prod.-Code: D3D-COMBUI





Dosch 3D: Building Materials Vol. 1

Prod.-Code: D3D-BUMAV01

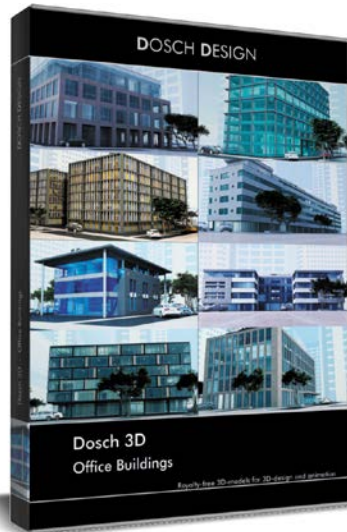




Dosch 3D: Fire Trucks

Prod.-Code: D3D-FIRTRU





Dosch 3D: Office Buildings

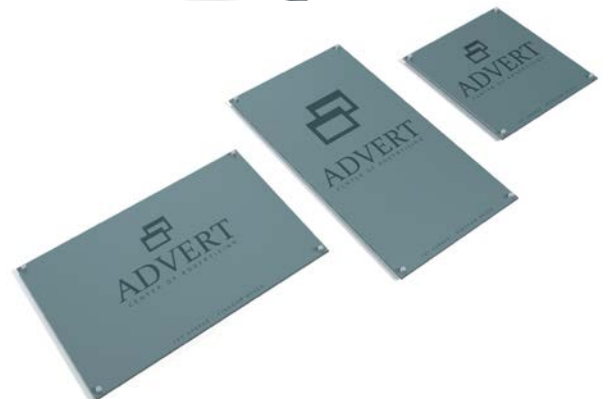
Prod.-Code: D3D-OFFBUI

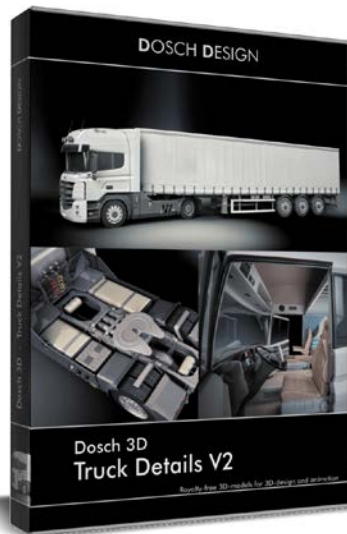




Dosch 3D: Advertisement Signs

Prod.-Code: D3D-ADVSIG





Dosch 3D: Truck Details V2

Prod.-Code: D3D-TRUDET V2





Dosch 3D: House 2

Prod.-Code: D3D-HOUSE2





MedienCampus Bayern at Medientage München from 16th - 18th October 2013

Der MedienCampus Bayern auf den Medientagen München vom 16.-18. Oktober 2013

The Medientage München event is a real home game for MedienCampus Bayern, and the organisers have put together an impressive programme. Story worlds, augmented reality, cross media, social media... you can find information on all these topics and more at the event. And the great thing is that admission to the Mediencampus area is free!

In addition to a stage programme, there will also be information booths from media companies, academies, universities of applied sciences and other universities, as well as the afk tv 'Casting Box' and a café lounge. MedienCampus and its members will be presenting their scholarships, and Bachelor's students can look for internships, jobs and Master's courses. The MedienCampus area is also ideal for careers guidance seminars in front of secondary schools. It's definitely worth a visit, as the workshops that take place in the café lounge are also free of charge.

Die Medientage in München sind für den MedienCampus Bayern ein echtes Heimspiel und die Organisatoren haben ein beeindruckendes Programm auf die Beine gestellt. Storywelten, Augmented Reality, Crossmedia, Social Media & Co. – zu diesen und anderen Themen kann man sich dort informieren. Und das Schöne ist – der Eintritt auf dem Areal des Mediencampus ist frei!

Neben dem Bühnenprogramm gibt es dort Infostände von Medienunternehmen, Akademien, Hochschulen und Universitäten, die „Casting Box“ von afk tv und eine Café Lounge. Der MedienCampus und seine Mitglieder stellen ihre Stipendien vor, Bachelor-Studierende können sich nach Praktika, Jobs und Master-Studiengängen umsehen. Ideal geeignet ist das MedienCampus Areal außerdem für P-Seminare an Gymnasien. Ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall, denn zu dem kostenlosen Angebot gehören auch die Workshops, die in der Café Lounge stattfinden.

The program:

Wednesday, 16th October 2013

2pm: Fitness training for strategies and tactics. Live exercises
Prof. Alexander Moutchnik, head of the Media and Communications Management course at the Mediadesign University in Munich

Thursday, 17th October 2013

11am: Consulting for those engaged in the cultural and creative sector

Jürgen Enninger, Bavarian contact in the Federal Government's Centre of Excellence for the Cultural and Creative Industries

12pm: Data-driven journalism

Bernd Oswald, author and instructor in digital journalism

12pm: Watching is a thing of the past; now's the time for 'disruptive seeing'

Stefan Hanitzsch, head of stoersender.tv

1pm: Tablet journalism

Malte Burdekat, media representative and lecturer, including at the Dr. Hooffacker Journalism Academy, Nuremberg University of Applied Sciences and the Hanns Seidel Foundation

2pm-6pm: Text coaching with Chris Bleher

Chris Bleher, lecturer, journalist, www.christianbleher.de

Friday, 18th October 2013

11am: Making games using open-source software: an introduction to the production of digital games using Google SketchUp and Unity3D

Prof. Wolfgang Höhl, Macromedia University for Media and Communication (MHMK) Munich

12pm: Sports journalism in a race with sport

Prof. Stefan Brunner, Macromedia University for Media and Communication (MHMK) Munich

2pm: Those who edit well also write better

Prof. Stefan Brunner, Macromedia University for Media and Communication (MHMK) Munich

Das Programm:

Mittwoch, 16. Oktober 2013

14.00 Uhr: *Fitnessstraining für Strategie und Taktik. Live-Übungen*
Prof. Dr. Dr. Alexander Moutchnik, Leiter des Studiengangs Medien- und Kommunikationsmanagement an der Mediadesign Hochschule München

Donnerstag, 17. Oktober 2013

11.00 Uhr: *Beratung für Kultur- und Kreativschaffende*
Jürgen Enninger, Ansprechpartner Bayern im Kompetenzzentrum Kultur- & Kreativwirtschaft des Bundes

12.00 Uhr: *Datenjournalismus*

Bernd Oswald, Autor und Trainer für digitalen Journalismus

12.00 Uhr: *Zuschauen war gestern, heute gibt's Störsehen*
Stefan Hanitzsch, Leiter von stoersender.tv

13.00 Uhr: *Tablet-Journalismus*

Malte Burdekat, Medienschaffender und Dozent u. a. an der Journalistenakademie Dr. Hooffacker, der Technischen Hochschule Nürnberg und bei der Hanns-Seidel-Stiftung

14.00-18.00 Uhr: *Text-Coaching mit Chris Bleher*

Chris Bleher, Dozent, Journalist, www.christianbleher.de

Freitag, 18. Oktober 2013

11.00 Uhr: *Making Games using Open Source Software: Eine Einführung in die Produktion digitaler Spiele mit Google SketchUp und Unity3D*

Prof. Dr. Wolfgang Höhl, Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK) München

12.00 Uhr: *Der Sportjournalismus im Wettlauf mit dem Sport*

Prof. Dr. Stefan Brunner, Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK) München

14.00 Uhr: *Wer gut redigiert, der schreibt auch besser*

Prof. Dr. Stefan Brunner, Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK) München

www.medien-campus.de





HTL IMST

Training Centre and Centre of Excellence for Structural Engineering and Interior
Ausbildungs- und Kompetenzzentrum für Bautechnik und Innenraumgestaltung

It is 7.15am and the first pupils are arriving at school from up to 60 km away. Lessons begin at 8am. They have a long day ahead of them, until 5pm. It'll be a day on which classes in general education and specialist theoretical and practical training alternate. Around 500 pupils attend the Höhere Technische Bundeslehranstalt Imst HTL (Tyrol, Austria) to experience a kind of training that can only be found in Austria. HTLs are vocational secondary schools. They offer pupils aged between 14 and 19 a 5-year dual education, during which they not only complete their Abitur school-leaving exams and thus become eligible to attend university, but also undertake vocational training at the same time. This education system is demanding, as at least 38 hours a week are spent in the school over 5 years.

Es ist 7.15 Uhr und die ersten Schüler und Schülerinnen kommen aus einem Umkreis von ca. 60 km in ihrer Schule an. Um 8 Uhr beginnt der Unterricht. Ein langer Tag bis 17 Uhr liegt vor Ihnen. Ein Tag, an dem sich Allgemeinbildung mit fachtheoretischer und fachpraktischer Ausbildung abwechseln. Ca. 500 SchülerInnen besuchen die Höhere Technische Bundeslehranstalt Imst HTL (Tirol, Österreich), um dort eine Ausbildung zu erfahren, die es in dieser Form nur in Österreich gibt. HTL's sind berufsbildende höhere Schulen. Sie bieten Schülern und Schülerinnen im Alter von 14-19 Jahren eine 5 jährige duale Ausbildung, während der sie nicht nur das Abitur und somit die Zulassung zur Universität erwerben, sondern gleichzeitig auch eine Berufsausbildung erhalten. Diese Ausbildung ist fordernd, gilt es doch über 5 Jahre wöchentlich mindestens 38 Stunden in der Schule zu verbringen.

The European Commission recognises this high training level in that it accepts Austrian HTL qualifications at a Diplom level. This means that HTL Matura school-leaving qualifications are equal in Europe to other school-leaving qualifications plus post-secondary education (e.g. two years of university studies). HTL graduates thus receive an education that largely corresponds to qualifications from a university of applied sciences. This education therefore offers the advantage that the pupils can begin their working lives a few years early.

Die Kommission der Europäischen Union erkennt diesen hohen Ausbildungsgrad an, indem sie die österreichischen HTL-Abschlüsse auf Diplomebene akzeptiert. Dies bedeutet, dass die HTL-Matura in Europa einem Abitur mit zusätzlicher postsekundärer Ausbildung (z.B. zwei Jahre universitäre Ausbildung) gleichgestellt ist. HTL-AbsolventInnen haben somit eine Ausbildung, die weitgehend einer Fachhochschulqualifikation entspricht. Mit dieser Ausbildung ist daher der Vorteil verbunden, um einige Jahre früher in das Berufsleben eintreten zu können.



What does the education at HTL Imst stand for?

Since it was founded around 35 years ago, the school has gone from having approximately 500 pupils and 70 teachers to being the largest school in Western Tyrol, and is seen as a training centre and centre of excellence for structural engineering (building construction and civil engineering) as well as for interior design, wood technology and furniture design.

A highly varied mix of general education, specialist theory with technical, commercial and creative content, and specialist practical experience in small groups and with various content-related areas of focus characterise the education and ensure a diverse and often exciting school day.

General education is about good human development and the imparting of general knowledge that is intended to enable the pupils to view and assess life and the environment in a joined-up way.

In the specialist theoretical and practical sessions, numerous real-life and fictional projects bring the school closer to the realities of the world of work. Drafting, designing and project design gradually lead in simple steps to the complex and exciting task of creative and technical planning. The training profile is rounded off with commercial and operational management, quantity surveying, and the socio-political understanding of contracts and law.

Wofür steht die Ausbildung an der HTL Imst?

Die Schule hat sich seit ihrer Gründung vor rund 35 Jahren mit derzeit ungefähr 500 Schülerinnen und Schülern und 70 Lehrerinnen und Lehrern zur größten Schule im Westen Tirols entwickelt und gilt als Ausbildungs- und Kompetenzzentrum für Bautechnik (Hoch- und Tiefbau) sowie für Innenraumgestaltung, Holztechnologie und Möbeldesign.

Eine unterschiedliche, bunte Mischung aus Allgemeinbildung, aus Fachtheorie mit technischen, wirtschaftlichen und gestalterischen Inhalten sowie aus Fachpraxis in kleinen Gruppen und mit unterschiedlichen inhaltlichen Schwerpunkten kennzeichnen die Ausbildung und sorgen für einen abwechslungsreichen und oft spannenden Schulalltag.

Allgemeinbildung steht für eine gute menschliche Entwicklung und die Vermittlung von Allgemeinwissen, die den SchülerInnen eine vernetzte Betrachtung und Beurteilung des Lebens und der Umwelt ermöglichen soll.

Im fachtheoretischen und fachpraktischen Unterricht rücken zahlreiche reale und fiktive Projekte die Schule an die Wirklichkeit der Berufswelt heran. Entwerfen, Design und Projektentwurf führen in einfachen Schritten behutsam an die komplexe und spannende Aufgabe der gestalterischen und technischen Planung, wirtschaftliches und betriebliches Management, Kalkulation und gesellschaftspolitisches Vertrags- und Rechtsverständnis runden das Ausbildungsprofil ab.

Curiosity and an openness to the unfamiliar, together with a basic understanding of technical and spatial matters, build the foundation for the development of noteworthy work and projects. Visits to companies, construction sites, exhibitions and specialist trade fairs ensure knowledge is up to date and bring the learned theories to life. Participation in sporting and cultural events, school field trips and excursions all form part of attempts to ensure that the pupils not only receive training but also an education, while also promoting social relationships within a class.

Neugier und die Offenheit für Unbekanntes bilden gemeinsam mit einem technischen und räumlichen Grundverständnis die Voraussetzung, dass bemerkenswerte Arbeiten und Projekte entwickelt werden. Besuche von Betrieben, Baustellen, Ausstellungen und Fachmessen sorgen für Aktualität und veranschaulichen die gelernte Theorie. Die Teilnahmen an sportlichen und kulturellen Veranstaltungen, Lehrausgängen und Exkursionen runden das Bemühen ab, nicht nur Ausbildung sondern ebenso Bildung zu vermitteln und fördern darüber hinaus die sozialen Beziehungen in einer Klassengemeinschaft.



Structural engineering

In the department for structural engineering, the pupils choose between the training specialisms 'building construction' and 'civil engineering'.

Due to specialist theoretical training in subjects such as structural design, statics and construction, drafting and design, geotechnics, agricultural engineering, construction laboratory, construction management and construction site management, the pupils acquire technical knowledge and the basis for vocational qualifications in numerous areas. Practical construction training complements the theory and imparts practical abilities, skills and knowledge in the field of solid and timber construction (e.g. bricklaying, plastering, form work, carpentry).

Interior design and wood technology - the designing of spaces and objects

The faculty of interior design and wood technology is unique in Western Austria. This faculty's task is to investigate the material of wood from a practical and theoretical viewpoint and highlight the possibilities of using it in interior design and furniture and object design. In the workshops, working methods and the application of materials are imparted and practised in a practical, up-to-date manner.

Bautechnik

In der Abteilung für Bautechnik wählen die SchülerInnen zwischen den Ausbildungsschwerpunkten "Hochbau" und "Tiefbau".

Durch die spezielle fachtheoretische Ausbildung in Fächern wie Baukonstruktion, Statik und Konstruktion, Entwurf und Gestaltung, Geotechnik, Kulturtechnik, Baulaboratorium, Baumanagement und Baubetrieb erhalten die SchülerInnen technisches Wissen und die Grundlage für eine Berufsqualifikation in mehreren Bereichen.

Eine baupraktische Ausbildung ergänzt die Theorie und vermittelt handwerkliche Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen im Bereich des Massiv- und Holzbaues (z.B. Maurerarbeiten, Verputzarbeiten, Schalungsarbeiten, Zimmermannsarbeiten)

Innenarchitektur und Holztechnologie – Raum- und Objektgestaltung

Einzigartig in Westösterreich ist die Abteilung Innenarchitektur und Holztechnologie. Die Aufgabe dieser Abteilung ist es, dem Werkstoff Holz praktisch und theoretisch nachzuspüren und seine Anwendungsmöglichkeiten in der Innenraumgestaltung, im Möbel- und Objekt design und in der Raumgestaltung aufzuzeigen. Im Werkstättenbereich werden Arbeitstechniken und Materialanwendungen praxisnah und aktuell vermittelt und geübt.



Graduation at HTL Imst

It is June. Around 100 young men and women have completed their school-leaving examinations following their 5-year education and have demonstrated their acquired creative and technical abilities and their general knowledge. As part of a dissertation, which can be produced as a group project under expert supervision during the final school year, the pupils can prove their acquired soft skills - such as personal responsibility, teamwork and leadership skills - in an experimental environment and thus give themselves valuable documentation of their abilities ready for when they eventually begin their careers.

In addition to the school-leaving certificate (Matura, Abitur), the pupils also gain their vocational qualifications: joinery, brick-laying, carpentry, technical drawing. They now have a variety of vocational options to choose from, and all doors to further training (universities of applied sciences, colleges and other universities) are also open to them.

After at least 3 years of vocational experience, which implies advanced practical knowledge in the specialist field, the awarding of the Austrian engineer title can be requested from the responsible ministry. The education was demanding. But it was worthwhile.

Der Abschluss an der HTL Imst

Es ist Juni. Etwa 100 junge Frauen und Männer absolvieren nach 5-jähriger Ausbildung ihre Reife- und Diplomprüfung und zeigen ihre erworbenen gestalterischen und technischen Fähigkeiten und ihr allgemeinbildendes Wissen. Mittels einer Diplomarbeit, welche während des letzten Schuljahres als Teamprojekt unter fachkundiger Betreuung verfasst werden kann, können die SchülerInnen in einem experimentellen Umfeld ihre erworbenen Soft-skills - wie Eigenverantwortung, Teamfähigkeit oder Führungskompetenz unter Beweis stellen und schaffen sich damit auch eine für den späteren Berufseintritt wertvolle Dokumentation ihres Könnens.

Mit dem Reife- und Diplomprüfungsabschluss (Matura, Abitur) erhalten sie auch ihre Lehrabschlüsse: Tischler, Maurer, Zimmerer, technischer Zeichner. Es stehen ihnen nun eine Vielfalt an beruflichen Möglichkeiten zur Auswahl, aber auch alle Türen zu einer weiterführenden Ausbildung (Fachhochschulen, Kollegs und Universitäten) offen.

Nach mindestens 3-jähriger Berufspraxis, die höhere Fachkenntnisse auf dem Fachgebiet voraussetzt, kann um die Verleihung des österreichischen Ingenieurtitels beim zuständigen Ministerium angesucht werden. Die Ausbildung war fordernd. Aber sie hat sich gelohnt.

www.htl-imst.at



Mackevision Medien Design

A global player when it comes to 3D visualisations

Ein Global Player in Sachen 3D-Visualisierungen



The Stuttgart-based company recognised the significance of 3D visualisations in advertising at an early stage, and has been successfully making a name for itself in its industry for over 18 years. The benefits of computer visualisations, and thus the expertise of Mackevision, have been exploited for a long time, especially in the automobile sector.

Schon früh haben die Stuttgarter die Bedeutung von 3D Visualisierungen in der Werbung erkannt und behaupten sich nun schon seit über 18 Jahren sehr erfolgreich in ihrer Branche. Vor allem der Automobilsektor nutzt seit Langem die Vorteile von Computervisualisierungen und somit die Expertise von Mackevision.



From a historical viewpoint, Mackevision's background is in video post-production. Today, the Stuttgart-based company offers its customers both creative expertise and industrial product visualisation. The visualisation experts prove time and time again that this by no means represents an inconsistency.



Mackevision implemented the current web configurator for Daimler AG, enabling customers to put together their ideal car right down to the last detail.

The desired vehicle is then shown almost in real time exactly as the customer wants to see it in a full screen view. 40 perspectives are available for each vehicle: 36 external views, each taken ten degrees apart on a circular path around the vehicle, and four internal views. What's more, users can choose between a day and a night view as well as display the image in normal or high resolution. By combining all of the different paintwork options, wheel rims, upholstery and body trim options, as well as more than 30 pieces of optional equipment, this produces **around 375 billion different characteristic attributes. Billion - that's not a typing error; the number 375 would really be followed by 12 zeros.** Such a large amount of image data cannot be saved in advance, so it is generated dynamically: images in web resolution in less than 100 milliseconds, high-resolution images in 300 milliseconds.



Historisch gesehen kommt Mackevision aus dem Bereich Video-Postproduktion. Heute bieten die Stuttgarter ihren Kunden sowohl kreative Expertise als auch industrielle Produktvisualisierung. Dass dies bei Weitem keinen Widerspruch darstellt, stellen die Visualisierungsexperten immer wieder aufs Neue unter Beweis.



Für die Daimler AG realisierte Mackevision den aktuellen Webkonfigurator, mit welchem sich Kunden ihr Wunschfahrzeug in absoluter Konfigurationstiefe zusammenstellen können.

Dabei wird das gewünschte Fahrzeug fast in Realtime und in voller Bildschirmgröße exakt so dargestellt, wie es der Kunde sehen möchte. Für jedes Fahrzeug stehen 40 Perspektiven zur Verfügung: 36 Außenansichten, aufgenommen in Abständen von je zehn Grad auf einer Kreisbahn um das Fahrzeug herum, und vier Innenansichten. Ferner können die Nutzer zwischen einer Tag- und einer Nacht-Ansicht sowie der Darstellung in normaler oder hoher Auflösung wählen. In Verbindung mit allen Lackvarianten, Felgen, Polster- und Zierteilvarianten sowie mehr als 30 Sonderausstattungen ergibt das etwa 375 Billionen unterschiedliche Merkmalsausprägungen. Billionen – das ist kein Tippfehler, hinter der Zahl 375 würden hier tatsächlich 12 Nullen stehen. Vorab speichern lassen sich solche Bilddatenmengen nicht, sie werden daher dynamisch erzeugt: Bilder in Web-Auflösung in weniger als 100 Millisekunden, hochauflösende Darstellungen in 300 Millisekunden.



“We can provide this service using our extremely efficient production pipeline and technologies, which we have developed in-house. It is in no small part thanks to these that we have managed to position ourselves among our customers as a highly professional technological partner,” explains Mackevision’s CEO Armin Pohl.

But that’s not enough. The Mackevisionaries are tirelessly pursuing the road to success and their creativity knows no bounds. The reputation that Mackevision has gained in industrial product visualisation is something the company wants to replicate in the film sector, too, in the coming years.

Since April 2013, Mackevision has begun to continuously develop the Visual Effects (VFX) business sector at its Stuttgart site. The VFX department is set to be gradually integrated into the existing teams of experts for 3D visualisation over the long term and focus on projects for high-end commercials, high-end corporate film and motion pictures.

„Erbringen können wir diese Leistung durch unsere inhouse-entwickelten und extrem effizienten Produktionspipelines und Technologien. Nicht zuletzt durch diese ist es gelungen, uns bei unseren Kunden als hochprofessioneller Technologiepartner zu positionieren“, erläutert Mackevisions Geschäftsführer Armin Pohl.

Doch damit nicht genug. Die Mackevisionäre sind unermüdlich auf Erfolgskurs und in ihrer Kreativität nicht zu bremsen. Das Renommee, das Mackevision in der industriellen Produktvisualisierung erreicht hat, will sich das Unternehmen in den nächsten Jahren auch im Filmbereich erarbeiten.

Seit April 2013 hat Mackevision begonnen, am Standort Stuttgart, den Geschäftsbereich Visual Effects (VFX) konsequent auszubauen. Die VFX-Abteilung soll sukzessive und nachhaltig in die bestehenden Teams der Experten für 3D-Visualisierung integriert werden und sich auf das Projektgeschäft High-End Commercials, High-End Imagefilm und Spielfilme fokussieren.



In order to enter the VFX market with increased commitment in the future, Mackevision has enlisted Heiko Burkardsmaier, one of the most experienced German visual effects strategists, to join its management team. “By taking this step, we will become a driving force in the VFX scene, too, with knowledge and innovative strength, and reinforce our position as a factory of expertise for digital film and image production,” explains Armin Pohl.

In light of these future plans, the current workforce of 250 people in Stuttgart, Munich, Hamburg, Detroit, Los Angeles, London and Shanghai will not remain as it is. Mackevision is constantly on the hunt for qualified, motivated employees and people who are the best in their field.

To be in with a chance, it is essential that prospective applicants master 3dsMax and, if possible, V-Ray.

Um den VFX-Markt künftig mit verstärktem Engagement beschreiten zu können, hat Mackevision Heiko Burkardsmaier, einen der erfahrensten deutschen Visual-Effects-Strategen in sein Führungsteam geholt. „Durch diesen Schritt werden wir auch in der VFX-Szene zum Impulsgeber mit Wissen und Innovationskraft und stärken unsere Position als Know-how-Fabrik für die digitale Film- und Bildproduktion“, so Armin Pohl.

Bei diesen Zukunftsplänen wird es bei den derzeit 250 Mitarbeitern in Stuttgart, München, Hamburg, Detroit, Los Angeles, London und Shanghai nicht bleiben. Mackevision ist ständig auf der Suche nach qualifizierten und motivierten Mitarbeitern und den Besten ihres Fachs.

Dabei müssen interessierte Bewerber auf jeden Fall 3dsMax und nach Möglichkeit auch V-Ray beherrschen.



In the 2D sector, the cracks in the field of still-compositing are sought in Nuke.

Armin Pohl clarifies the requirements: "Our industry thrives off the motivation and dedication of its employees. We need people who are passionate about the highly realistic two- or three-dimensional depiction of products and who want to set new quality standards. Targeted, efficient working is also extraordinarily important." In return, Mackevision offers its employees a dynamic, exciting working environment:

"We work on projects in teams in which each person plays a crucial role in implementing visualisation projects for our clients. We also offer the opportunity to try out various new tasks in an interdisciplinary manner."

It'll be exciting to see what this company achieves in the future.

Interested applicants please contact:

Interessierte Bewerber wenden sich bitte an:

Als 2Dler werden die Cracks im Bereich Still-Compositing in Nuke gesucht.

Armin Pohl konkretisiert die Anforderungen: "Unsere Branche lebt von der Motivation und Einsatzbereitschaft ihrer Mitarbeiter. Wir brauchen Menschen, die sich für zwei- oder dreidimensionale Darstellungen von Produkten mit sehr hoher Realitätsnähe begeistern und den Willen haben, Qualitätsmaßstäbe zu setzen. Darüber hinaus ist zielgerichtetes und effizientes Arbeiten außerordentlich wichtig." Im Gegenzug dazu bietet Mackevision als Arbeitsgeber ein dynamisches und spannendes Umfeld:

„Wir arbeiten projektbezogen in Teams, in denen jeder bei uns eine entscheidende Rolle bei der Umsetzung von Visualisierungsprojekten für unsere Kunden spielt. Außerdem bieten wir die Möglichkeit, interdisziplinär verschiedene neue Aufgabenstellungen auszuprobieren.“

Man kann gespannt bleiben, was diese Firma noch alles in Bewegung setzen wird.

Nathalie Kozak

Recruitment

Mackevision Medien Design GmbH

recruitment@mackevision.de

www.mackevision.de/company/karriere.html

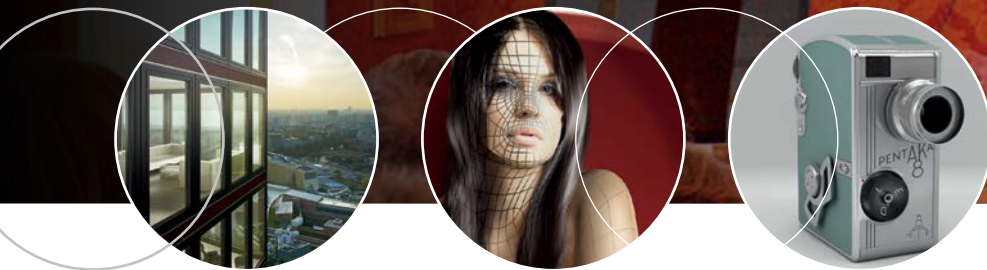




RODENBURG ● ● ● 3D
Akademie Schulungen
Beratungen

MAXON® CINEMA 4D R15

INDIVIDUELLE SCHULUNGEN UND BERATUNG



 CERTIFIED INSTRUCTOR

Die **Rodenburg Akademie** bietet Ihnen professionelle Schulungen und Beratungen zum Themenkomplex der Computergrafik, sowie speziell zur Software MAXON CINEMA 4D an. Dabei können sowohl individuelle Einzelschulungen, als auch Firmen- oder Gruppenschulungen mit und ohne Zertifizierung gebucht werden.

Hinter der **Rodenburg Akademie** steht **Dipl. Ing. Arndt von Koenigsmarck**, der sich seit über 10 Jahren durch zahlreiche internationale Fachbücher, DVD-Workshops, als Dozent und als **MAXON Certified Lead Instructor** in der Branche einen Namen gemacht hat. Je nach gebuchtem Thema ergänzen aber auch befreundete Trainer das Team, die allesamt als ausgewiesene Experten auf Ihrem Fachgebiet gelten.

MAXON 3D FOR THE REAL WORLD



Unsere Akademie: Praxisnah. Flexibel. Individuell.

- Individuell auf Sie zugeschnittene Schulungen für Neueinsteiger oder Fortgeschrittene
- Spezialschulungen zu bestimmten Teilthemen, wie Architektur, Animation, 3D und Fotografie oder Programmierung möglich
- Betreuung eines laufenden Projekts
- Beratung zu Software-Investitionen und Optimierung bestehender Arbeitsabläufe
- Schulungen können bei Ihnen vor Ort oder an zertifizierten Schulungszentren in ganz Deutschland durchgeführt werden
- Auf Wunsch können unsere Schulungen durch unsere Zusammenarbeit mit autorisierten Trainingszentren auch mit einer offiziellen MAXON Zertifizierung für CINEMA 4D abgeschlossen werden

Anmeldungen und nähere Informationen:
www.rodenburg-akademie.de

PLUGIN PEOPLE IN MOTION



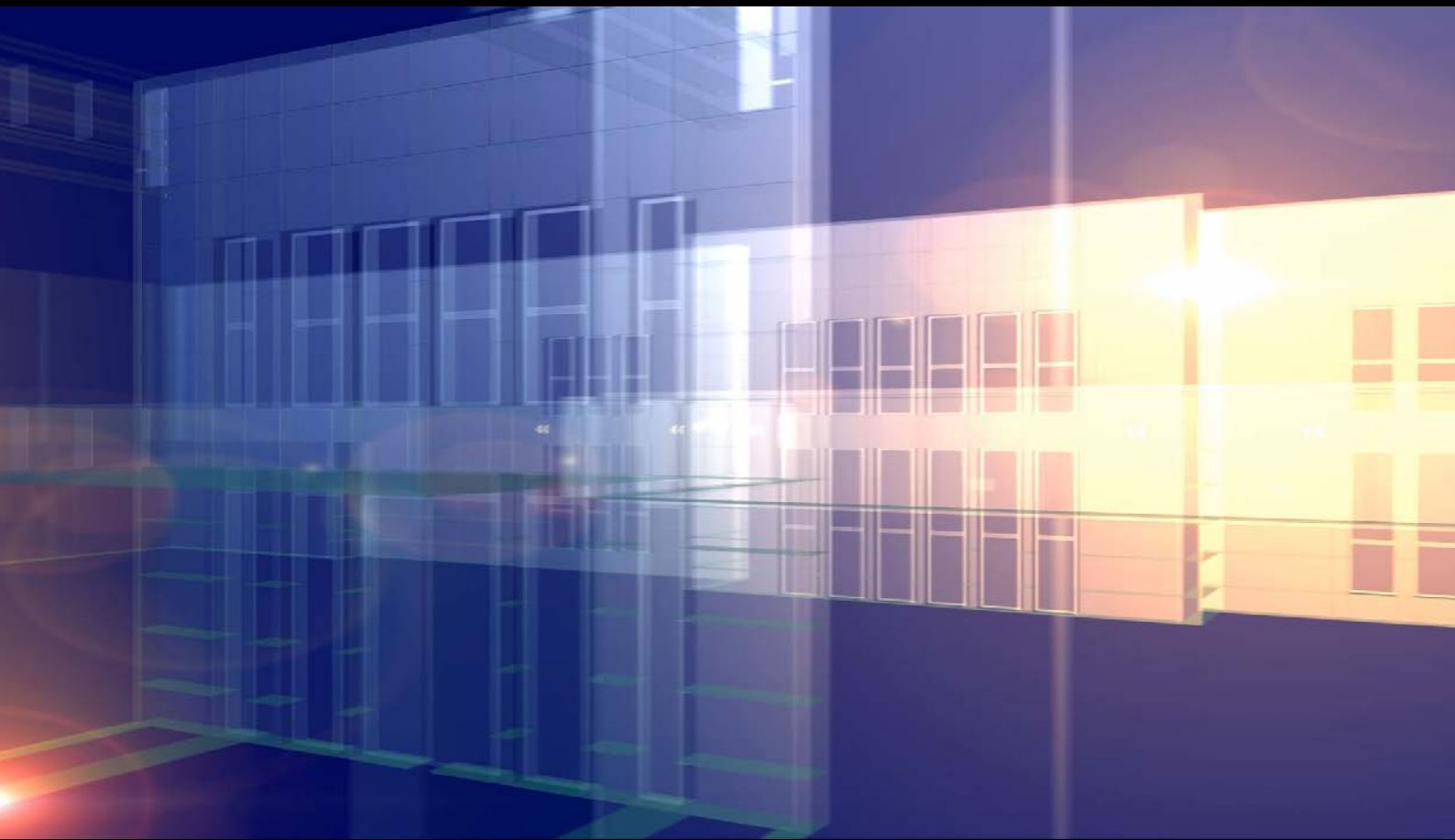
GRATIS-Demos &
Bestellmöglichkeit:

www.rodenburg-verlag.de

Beleben Sie kostengünstig und zeitschonend Ihre CINEMA 4D-Projekte!

PEOPLE IN MOTION enthält:

- Jeweils fünf animierte männliche und weibliche Figuren in Freizeitkleidung
- Über 50 bereits integrierte Motion Capture-Dateien mit realitätsnahen Bewegungsabläufen
- Weitere Figuren können bei DOSCH DESIGN erworben werden



„We like to move it!“

Movies enhance product presentations, trailers and documentation

Movies werten Produktpräsentationen, Trailer oder Dokumentationen auf

Those who work in marketing and advertising know the effect that impressive presentations can have. Often, readers, TV audiences and Internet users - in short, potential customers - draw conclusions about the quality and characteristics of the product or service on offer based on the presentation. So, every effort is made to impress the contact person with professional representations.

A major part of the success is the use of moving image material. Static documentation and presentations are brought to life using movies and, with the right musical accompaniment, the previously monotone depiction is transformed into an emotive experience that captures viewers with all the senses.

Wer im Marketing und der Werbung arbeitet, weiß um die Wirkung überzeugender Präsentationen. Oftmals ziehen Leser, Fernseh-Zuschauer, Internet-User – schlicht potentielle Kunden – aufgrund der Präsentation Rückschlüsse auf die Qualität und Beschaffenheit des angebotenen Produktes oder der Dienstleistung. So wird alles daran gesetzt, den Ansprechpartner mit professionellen Darstellungen zu begeistern.

Ein wesentlicher Bestandteil des Erfolges ist der Einsatz von Bewegtbild-Material. Statischen Dokumentationen oder Präsentationen wird mit dem Einsatz von Movies „Leben eingehaucht“ und mit der richtigen musikalischen Untermalung wird die vorher monotone Darstellung zum emotionalen Erlebnis, das den Betrachter mit allen Sinnen einfängt.

Creating persuasive video material yourself is very time-consuming, and demands technical expertise, suitable software and the necessary equipment. This problem can be solved by using royalty-free movies. DOSCH DESIGN offers a wide range of stock material. Many of the movies are abstract motifs and the animated sequences are perfectly suited to creating professional, modern DVDs, trailers, TV commercials and presentations.

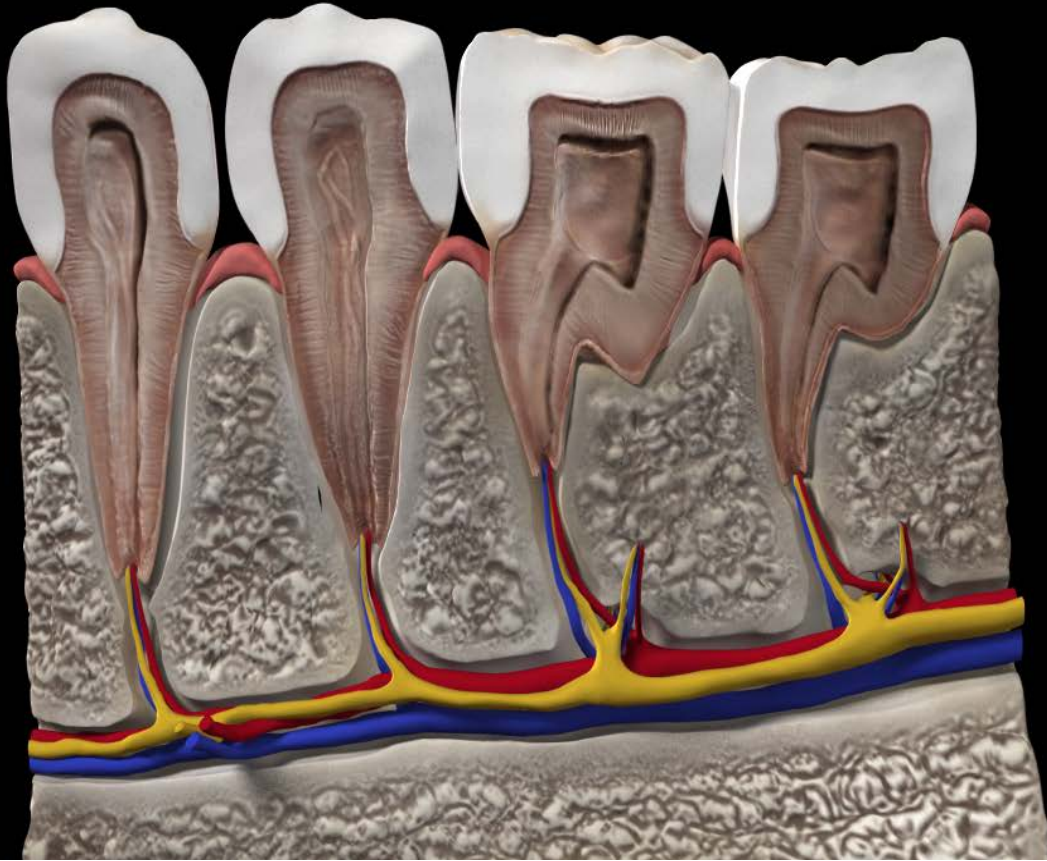
Überzeugendes Video-Material selbst zu erstellen ist recht aufwändig, erfordert technisches Know How, geeignete Software und das nötige Equipment. Mit dem Einsatz lizenzfreier Movies lässt sich dieses Problem lösen. DOSCH DESIGN bietet hier eine große Auswahl an Stockmaterial. Viele der Movies sind abstrakte Motive und die animierten Sequenzen eignen sich perfekt für die professionelle und zeitgemäße Gestaltung von DVDs, Trailern, TV-Werbung und Präsentationen.



However, those looking for special material for architectural or medical presentations can also find what they need from DOSCH DESIGN. Besides abstract themes that can be applied to all areas, movies for medicine, product presentation and construction are also on offer. All of the animations are royalty-free and are available in the QuickTime format (H.264, 1920x1080). It is possible to combine individual clips or play them in a loopable version. This enables every user to let their creativity run wild and create a personalised result using simple tools.

Aber auch wer spezielles Material für Architektur- oder Medizinische Präsentationen sucht, wird bei DOSCH DESIGN fündig. Neben den abstrakten Themen, die sich auf alle Bereiche anwenden lassen, werden auch Movies zu Medizin, Produkt-Präsentationen oder Construction angeboten. Alle Animationen sind lizenzfrei und liegen im QuickTime Format (H.264, 1920x1080) vor. Es ist möglich, einzelne Clips miteinander zu verbinden oder in einer loopable Version abzuspielen. So kann jeder Anwender mit einfachen Mitteln seine persönliche Kreativität entfalten und ein individuelles Ergebnis erzielen.





Visualisation in medicine

Diverse areas of application in research, teaching and pharmaceuticals

Visualisierung in der Medizin

Vielfältige Einsatzmöglichkeiten in Forschung, Lehre oder Pharmazie

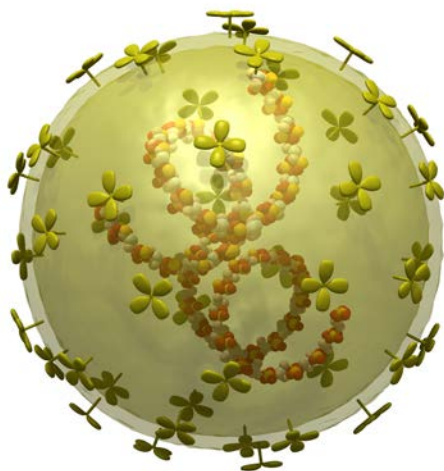
The rapid development in modern image processing has particularly proven to be a real blessing in the field of medicine. Here, it is important to convey research results, anatomical data and complex scientific connections to patients, students and laypersons in a clear, understandable manner.

3D animations, interactive applications and 2D and 3D visualisations are excellent for 'translating' the specialist language of researchers and experts into understandable, expressive images, and represent real added value for treatment and diagnosis.

Die rasante Entwicklung in der modernen Bildverarbeitung hat sich vor allem für den Bereich der Medizin als wahrer Segen erwiesen. Hier ist es wichtig, Forschungsergebnisse, anatomische Sachverhalte oder komplexe wissenschaftliche Zusammenhänge nachvollziehbar und anschaulich Patienten, Studenten oder Laien zu vermitteln.

3D-Animationen, interaktive Anwendungen oder 2- und 3D-Visualisierungen eignen sich hervorragend, um die Fach-Sprache der Forscher und Experten in verständliche und ausdrucksvolle Bilder zu „übersetzen“ und stellen einen echten Mehrwert für Therapie und Diagnostik dar.

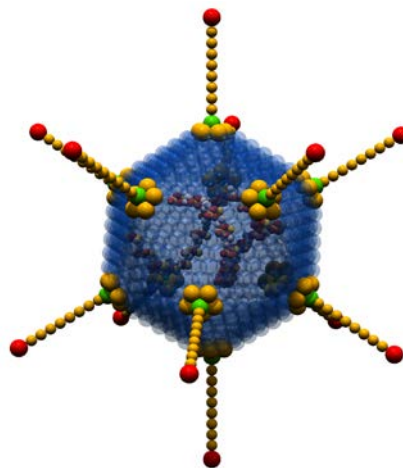
The technical knowhow of visualisation now enables even microscopically minimal processes to be accurately illustrated, which is essential in this specialist field. Highly realistic simulations can be used to educate and train budding doctors before they perform their first medical interventions. If you consider surgery, for instance, image-guided operations and operation planning using image processing are now indispensable.



The use of 3D visualisations has also proven worthwhile in pharmaceuticals. When marketing new medication and medical items, visualisations are excellently suited to demonstrating the mode of action and use of the products to patients.

Physicians, agencies specialising in medical visualisation, pharma companies and users from the field of medicine use the 3D models from DOSCH DESIGN since they can be sure that the representations are highly accurate. The service ranges from numerous anatomical detailed representations through to medical devices and equipment. Textures and HDRIs complete the package.

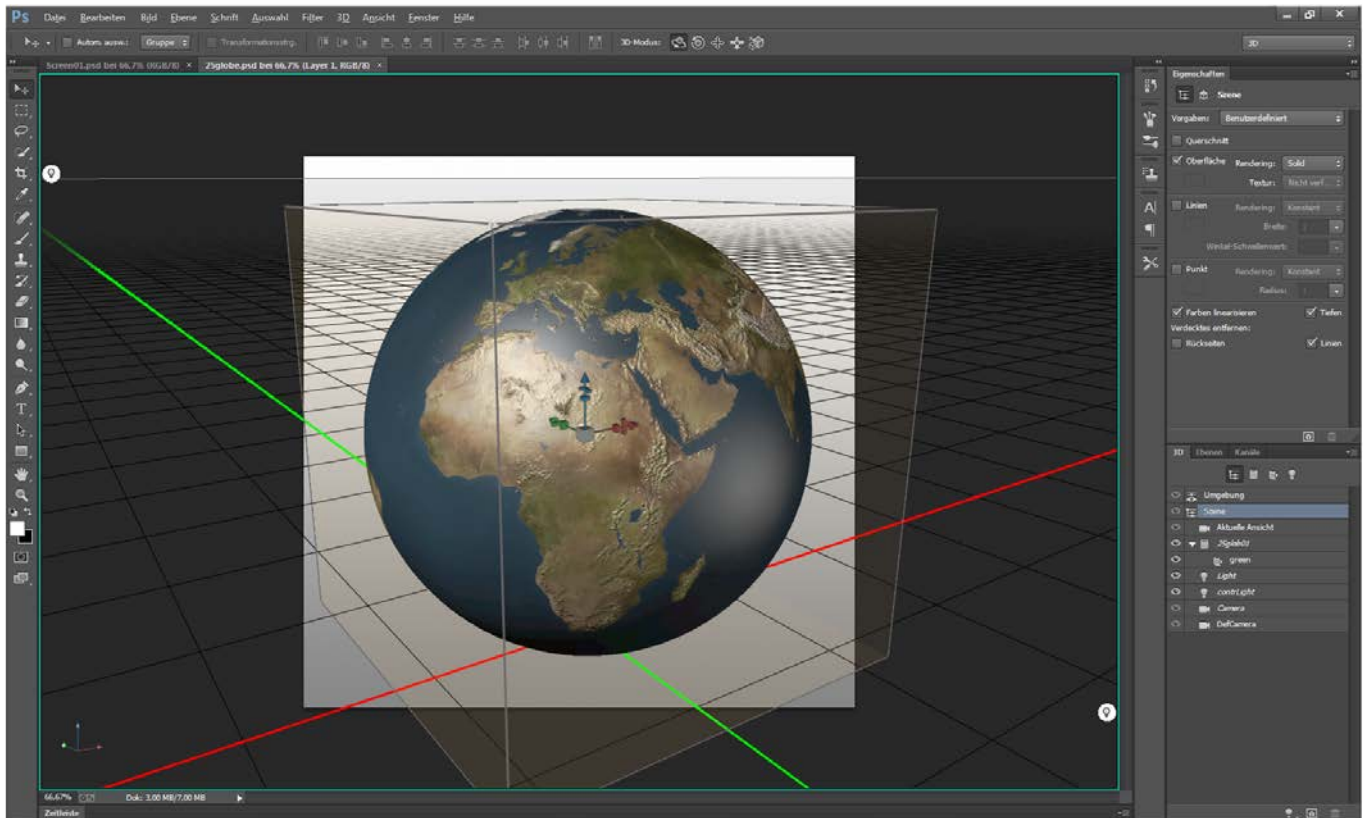
Das technische Know how der Visualisierung erlaubt inzwischen, selbst mikroskopisch minimale Abläufe detailgetreu darzustellen, was für diesen Fachbereich unverzichtbar ist. Mit absolut realistischen Simulationen kann man angehende Ärzte schulen und trainieren, bevor sie ihre ersten medizinischen Eingriffe durchführen. Denkt man beispielsweise an die Chirurgie, so sind inzwischen bildgeführte Operationen oder Operations-Planungen mit Hilfe der Bildverarbeitung unersetzlich.



Auch in der Pharmazie hat sich der Einsatz von 3D-Visualisierungen bewährt. Bei der Vermarktung neuer Medikamente oder medizinischer Artikel eignen sich Visualisierungen hervorragend, um Wirkungsweisen und Anwendung der Produkte am Patienten zu demonstrieren.

Ärzte, Agenturen mit Schwerpunkt Medizin-Visualisierung, Pharma-Unternehmen und Anwender aus dem medizinischen Bereich nutzen die 3D-Modelle von DOSCH DESIGN, da sie darauf vertrauen können, dass die Darstellungen absolut detailgetreu sind. Das Angebot erstreckt sich von zahlreichen anatomischen Detail-Darstellungen bis hin zu medizinischen Geräten oder Ausstattungen. Texturen oder HDRIs vervollständigen die Palette.





3D models from DOSCH DESIGN

provide Photoshop users with unlimited scope to realize their design

3D-Modelle von DOSCH DESIGN

erlauben Photoshop Anwendern unbegrenzte Gestaltungsmöglichkeiten

DOSCH DESIGN has developed a large number of 3D models especially for use with Photoshop

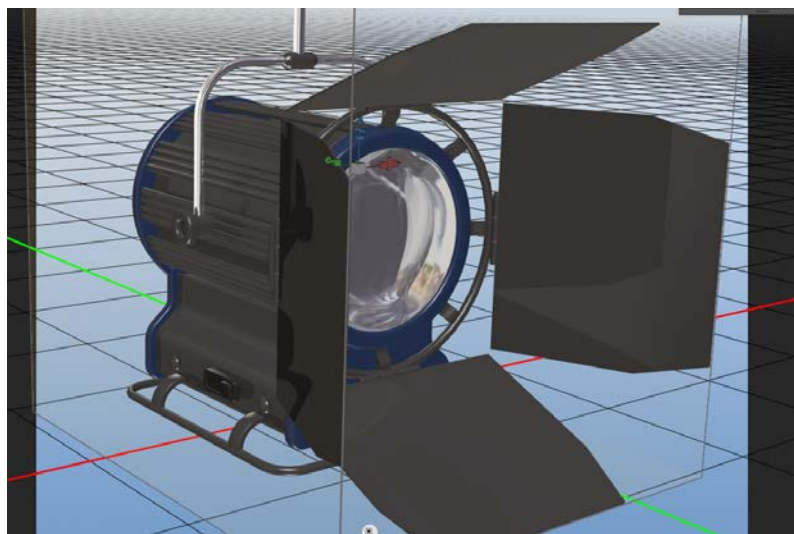
The developments in picture editing are considerable. The market leader Adobe has long since established their supremacy in the third dimension and with Photoshop CS5, provides an excellent range of 3D functions, previously available only to the users of special 3D software. Photoshop users can now save themselves the time and money involved in the purchase and familiarization with a further 3D programme. You can now make full use of the opportunity for spatial creativity with your familiar software.

DOSCH DESIGN hat speziell für Photoshop eine große Anzahl 3D-Modelle entwickelt

Die Entwicklungen in der Bildbearbeitung sind enorm. Marktführer Adobe hat seit geraumer Zeit auch die 3. Dimension erobert und bietet mit der Photoshop CS5 Version großartige 3D-Funktionalitäten, die bisher Anwendern spezieller 3D-Software vorbehalten war. So sparen sich die Anwender von Photoshop Zeit und Kosten für die Anschaffung und Einarbeitung in ein zusätzliches 3D-Programm und können auch mit der vertrauten Software die Möglichkeiten der räumlichen Darstellung ausschöpfen.

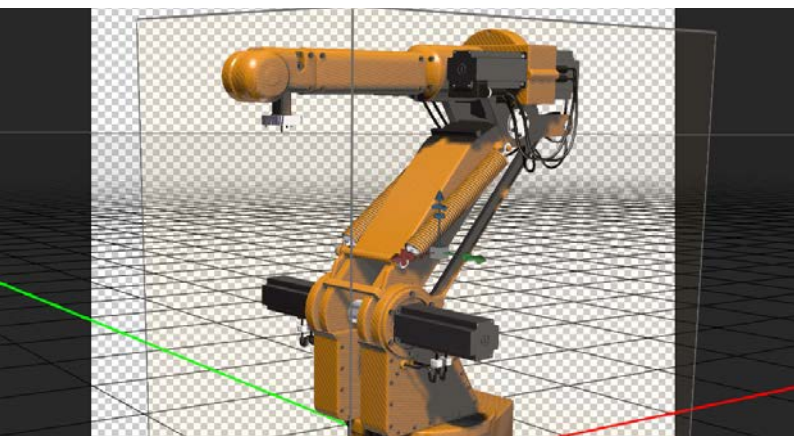
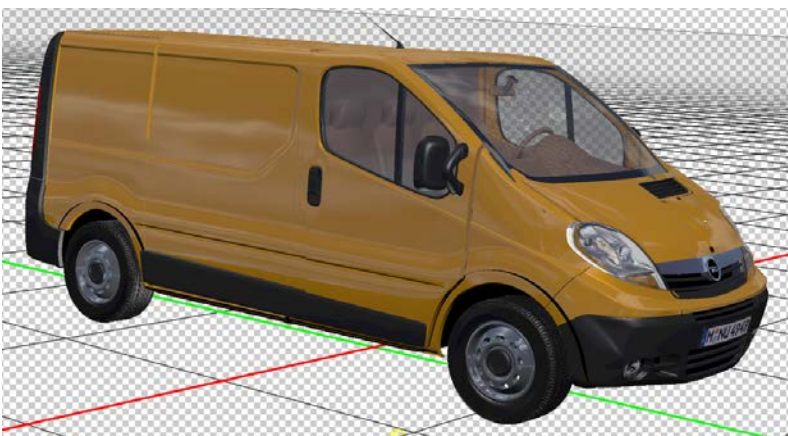
DOSCH DESIGN has worked to support these developments, reacting with the market launch of a large collection of 3D models designed especially for Photoshop (from version CS3 Extended and higher). Whether virtual vehicles, buildings, consumer durables or every-day objects, all 3D models have an excellent high-end render quality and can be changed to suit all wishes: scaling, rotating, positioning, illuminating - with the highest degree of flexibility, the user has complete freedom of action. For example, photographers can insert the models from DOSCH DESIGN directly into their photographed backgrounds. Virtual Photo Studios are available which allow the embellishment of products or packaging.

DOSCH DESIGN unterstützt diese Entwicklung und hat eigens für Photoshop (ab Version CS3 Extended und höher) eine große Sammlung an 3D-Modellen auf den Markt gebracht. Ob virtuelle Fahrzeuge, Gebäude, Konsumgüter oder Alltagsgegenstände - alle 3D-Modelle haben eine exzellente High-End Renderqualität und können beliebig verändert werden: Skalieren, drehen, positionieren, beleuchten - der Anwender hat volle Freiheit über seine Entwürfe und ist höchst flexibel. So können beispielsweise Fotografen die Modelle von DOSCH DESIGN direkt in ihre fotografierten Hintergründe einfügen. Ebenso sind virtuelle Photo Studios erhältlich, in denen man Produkte oder Verpackungen in Szene setzen kann.



Three-dimensional depiction provides the user with countless new design possibilities, which can be used to great profit in his work. The 3D Photoshop models from DOSCH DESIGN have been designed specifically for photographers, packaging designers, illustrators, graphic designers or motion designers; indeed, anyone needing to work professionally with Photoshop and who wish to enrich their designs with top quality 3D models. Interested users receive free-of-charge taster files directly on the homepage.

Durch die dreidimensionale Darstellung eröffnen sich dem Nutzer zahlreiche neue Gestaltungsmöglichkeiten, die er für seine Arbeit gewinnbringend einsetzen kann. Die 3D Photoshop Modelle von DOSCH DESIGN sind gemacht für Fotografen, Verpackungsdesigner, Illustratoren, Grafiker oder Motion Designer - eben alle, die professionell mit Photoshop arbeiten und ihre Entwürfe mit 3D-Modellen in Top-Qualität bereichern möchten. Über die Homepage sind kostenlose Probe-Dateien erhältlich, um sich vorab unverbindlich von der Qualität der Modelle überzeugen zu können.







UK-2911

Defying Time and Space



UK-2911 Defying Time and Space

Set to Premiere in early 2014, Turkey's first stereo 3D feature film goes start to finish with LightWave

Mit geplanter Premiere Anfang 2014 geht der erste mit LightWave produzierte stereoskopische 3D-Spielfilm der Türkei an den Start

When Director Sahin Michael Derun began working on his cinematic vision UK-2911—to become Turkey's first stereo 3D animated feature movie—the minuses outweighed the plusses.

Time, money, talent, and equipment were all in short supply. Despite a veritable mountain of challenges, Derun was convinced his movie would not only mesmerize movie-goers, it would set a new global standard for stereo 3D animated movies.

Based on storyboards and tests, film distributor UIP agreed to pick up UK-2911—short for Uzey Kuvvetleri 2911—with plans to release it for a early 2014 premiere in roughly 2,000 3D-capable cinemas across Turkey. After that, the movie will be dubbed to English for a broader worldwide release.

Als der Regisseur Sahin Michael Derun mit der Arbeit an seiner Filmvision UK-2911 - der erste stereoskopische 3D-Animations-Spielfilm der Türkei - begann, waren die Erfolgsaussichten alles andere als überzeugend.

Zeit, Geld, Talent und Ausrüstung waren absolute Mangelware. Trotz der überwältigenden Herausforderungen war Derun davon überzeugt, dass sein Film nicht nur Kinogänger begeistern, sondern einen neuen weltweiten Standard für stereoskopische 3D-Animationsfilme setzen würde.

Auf der Grundlage der Storyboards und verschiedener Tests gab der Filmverleih UIP sein grünes Licht für die Aufnahme von UK-2911 - kurz für Uzey Kuvvetleri 2911 - und legte den Termin für seine Uraufführung in rund 2.000 türkischen 3D-Kinos auf den Beginn des Jahres 2014 fest. Später soll der Film für ein breiteres internationales Publikum in englischer Sprache synchronisiert werden.

Set in the year 2911, UK-2911 is a sci-fi adventure that takes space explorer Captain Murat Eser and his crew into uncharted alien territory where they find themselves in the middle of a 20,000-year-old conflict that threatens to bring our solar system to the point of annihilation. With its futuristic yet realistic animation style and stereo 3D techniques Derun perfected on his own, UK-2911 promises to create a captivating, novel cinematic experience for viewers.

Der im Jahre 2911 spielende UK-2911 ist ein Science-Fiction-Abenteuer, in dem der Weltraumreisende Captain Murat Eser und seine Crew auf ein unerforschtes außerirdisches Gebiet stoßen und sich inmitten eines seit 20.000 Jahren andauernden Konflikts wiederfinden, der unser Sonnensystem auszulöschen droht. Mit seinem futuristischen, jedoch realistischen Animationsstil und stereoskopischen 3D-Techniken perfektionierte Derun im Alleingang sein UK-2911 - ein Projekt, das verspricht, den Zuschauern ein fesselndes Filmerlebnis einer nie dagewesenen Art zu bieten.



“When I began working on the film two and a half years ago, I knew it would be a tremendous challenge to have it ready by the premiere date. The \$2 million budget had to cover everything—including the computer hardware, software, motion capture, and labor—everything,” said Derun, whose animation house Animaj is based in Istanbul, Turkey. “We didn’t have a budget like a George Lucas movie. In fact, we didn’t even have his catering budget!”

Derun says his secret weapon is LightWave 3D, a powerful, full-featured 3D animation system capable of handling virtually every aspect of this 90-minute stereo 3D film. Given the time and budget constraints, he said, “There’s no other 3D animation package that could’ve handled this. No way.”

In the summer months prior to the cinematic release, Derun’s studio was pushing out three full minutes of 3D animation per day. This is especially impressive considering that many of his freelance modelers and animators were new to CG prior to working on UK-2911.

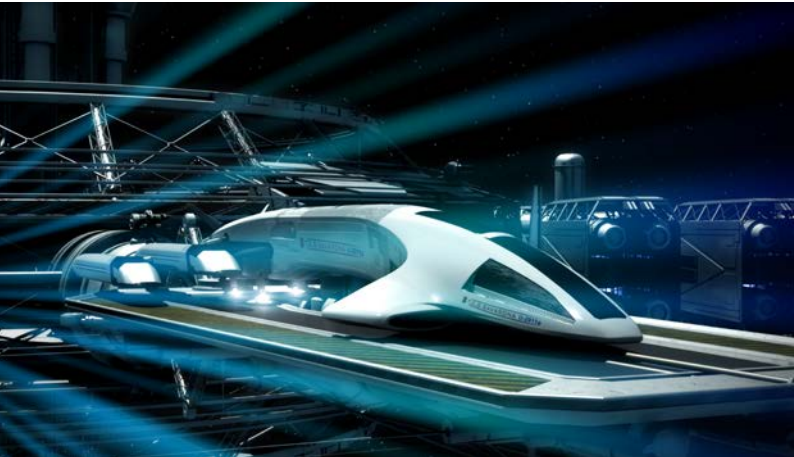
„Als ich vor zweieinhalb Jahren mit meiner Arbeit an dem Film begann, war mir bewusst, dass es eine enorme Herausforderung bedeutete, ihn bis zum festgelegten Premieredatum fertigzustellen. Mit einem Budget von 2 Millionen Dollar musste alles gedeckt werden, Computerausrüstung, Software, Motion Capture und Arbeitsaufwand, einfach alles“, berichtete Derun, dessen Animationsfirma Animaj im türkischen Istanbul ansässig ist. „Wir hatten keineswegs dasselbe Budget wie etwa ein Filmprojekt von George Lucas. Wir hätten noch nicht einmal seinen Catering-Service bezahlen können!“

Derun versichert, seine Geheimwaffe sei LightWave 3D, ein leistungsstarkes 3D-Animationssystem mit umfassenden Features und der Fähigkeit, jeden Aspekt dieses stereoskopischen 3D-Films in 90-Minuten-Länge virtuell zu handhaben. Im Hinblick auf die zeitlichen und finanziellen Einschränkungen gibt es nach seinen Angaben „kein anderes 3D-Animationspackage, mit dem ein solches Projekt erfolgreich gewesen wäre. Ganz bestimmt nicht.“

In den Sommermonaten vor dem Kinostart brachte Deruns Studio pro Tag ganze drei Minuten 3D-Animation hervor. Dies ist besonders beeindruckend, wenn man berücksichtigt, dass für viele seiner freiberuflich tätigen Modeller und Animatoren die grafische Datenverarbeitung Neuland war, bevor sie sich an UK-2911 beteiligten.

Derun actually began his career in Australia, and even conducted focus groups, with young people ages 7 to 17 in Australia, to get feedback to his initial sketches, characters, spaceships, and other UK-2911 elements. He then decided to move the project to Istanbul in order to produce Turkey's first stereo 3D animated feature.

Seine Karriere begann Derun übrigens in Australien, wo er Schwerpunktgruppen mit jungen Leuten im Alter von 7 bis 17 Jahren leitete, um für seine ersten Skizzen, Charaktere, Raumschiffe und andere Elemente von UK-2911 Feedbacks zu erhalten. Später entschied er, das Projekt nach Istanbul zu verlagern, um den ersten stereoskopischen 3D-Animations-Spielfilm der Türkei zu produzieren.



Rallying Artists and Tight Timeframes

When he arrived in Turkey, there was no big pool of experienced 3D animators ready to work on his film, let alone many skilled in LightWave. Derun recruited talented local artists, such as painters and sculptors, from universities, colleges, and art schools and offered them three to six months of hardcore training on LightWave to gain the necessary skills to work on his movie.

Derun told them, "If you learn a few specific keystrokes for Move, Bevel, Scale, Rotate, and Stretch, right there you can do most of your work." LightWave's user interface is uniquely capable of being translated into Turkish and customized any way the artists need. Those artists who learned LightWave from scratch said they found a new career, while artists who came from other 3D animation packages were left wondering why they hadn't used LightWave before.

Once the artistic team learned their way around the LightWave environment, things went fairly smoothly because they were already proficient at sketching, shot composition, lighting, and other fine art techniques that could be applied to the animation work.

The storyboard consisted of 137,000 frames that could be readily viewed on an iPad app. The finished film consists of 270,000 visually rich 1080p HD frames—or 135,000 frames times two for the left and right eye signals required for stereoscopic 3D—all of which had to be modeled, animated, and rendered on the studio's render farm.

Auf der Suche nach Künstlern - ein Wettlauf gegen die Zeit

Als Derun in der Türkei ankam, fand er dort keinen Pool erfahrener 3D-Animatoren vor, die für die Arbeit an seinem Film geeignet gewesen wären. Auch Fachkräfte mit Erfahrung im Umgang mit LightWave waren knapp. So engagierte Derun talentierte lokale Künstler, wie Maler und Bildhauer von Universitäten, Hochschulen und Kunstschulen, und bot ihnen ein drei bis sechs Monate langes Hardcore-Training für LightWave an, in dem sie die erforderlichen Kenntnisse erwerben sollten.

Derun versicherte ihnen: „Wenn Sie die spezifischen Tasten zum Verschieben, Schwenken, Skalieren, Drehen und Ausdehnen kennen, können Sie genau da den Großteil ihrer Arbeit verrichten.“ Die LightWave Benutzeroberfläche wurde ins Türkische übersetzt und auf jegliche Bedürfnisse der Künstler zugeschnitten. Künstler, die LightWave von Grund auf neu erlernten, gaben an, eine neue Karriere gefunden zu haben, während sich die Künstler, die bereits mit anderen 3D-Animationspackages vertraut waren, fragten, warum sie LightWave nicht schon früher benutzt hatten.

Sobald sich das Künstlerteam mit der Umgebung von LightWave vertraut gemacht hatte, lief alles wie am Schnürchen. Schließlich verfügten sie bereits über fortgeschrittene Kenntnisse in Zeichnen, Bildkomposition, Beleuchtung und andere Techniken der schönen Künste, die bei der Animationsarbeit zum Tragen kamen.

Das Storyboard umfasste 137.000 Einzelbilder, die sich bequem über eine iPad App anzeigen ließen. Der fertige Film besteht aus 270.000 visuell hochwertigen 1080p-HD-Bildern - bzw. aus zweimal 135.000 Bildern, wenn man jeweils die Signale für das linke und rechte Auge berücksichtigt, die für stereoskopisches 3D-Sehen erforderlich sind.

“Since our resources were limited, each shot had to be spot-on,” Derun said. “You’d do a shot and then it had to stand. We had to bear in mind how long the scene would take to render because even one extra minute here or there could jeopardize making the deadline. The general rule was that no one scene could take more than an hour to do from start to finish. We couldn’t afford to go back and redo any scene, except for small tweaks or modifications.”

This time-conscious approach dictated the movie’s overall production strategy, which can be described as a mix of hand animation and automation. Hand animation was used for faces, hands, fingers, and other fine motor skills, while automation, such as motion capture, animated major body muscles like biceps, arms, and legs of the characters for actions such as running, lifting, or fighting.

A Melting Pot of Digital Actors

UK-2911 features eight or nine photorealistic digital actors, including Turkish, American and Japanese characters on board the spaceship, as well as a few unique humanoids from alien planets. The animators watched videos of Americans, Japanese and Turkish people to study their body language and to determine how their respective characters should move or behave. For example, the Turkish captain speaks in a very animated, hot-blooded way characteristic of the Mediterranean, while the Japanese technical officer stays cool and composed, and the American pilot has a very loose, casual demeanor.

„Im Hinblick auf unsere begrenzten Ressourcen musste jede Aufnahme genauestens passen“, versicherte Derun. „Mit einem Shot musste die Sache im Kasten sein. Wir mussten berücksichtigen, wie viel Zeit das Rendern der Szene in Anspruch nehmen würde, denn selbst eine einzige Extraminute hier oder da hätte die Einhaltung der Frist gefährden können. Es galt die Regel, dass das Rendern einer vollständigen Szene keinesfalls mehr als eine Stunde dauern durfte. Wir konnten es uns nicht leisten, zurückzugehen und eine Szene neu zu erstellen, mit Ausnahme von Feineinstellungen oder kleinen Änderungen.“

Dieser fristorientierte Ansatz durchzog die gesamte Produktionsstrategie des Films, die als Mischung aus handmade Animation und Automation beschrieben werden kann. Handmade Animation wurde für die Gesichter, Hände, Finger und andere Elemente der Feinmotorik verwendet. Über Motion Capture wurden größere Muskeln des Körpers gesteuert, wie beispielsweise Bizeps, Arme und Beine der Figuren für Aktionen wie Laufen, Heben oder Kämpfen.

Ein Meltingpot digitaler Darsteller

UK-2911 verfügt über acht oder neun fotorealistische digitale Darsteller, unter anderem türkische, amerikanische und japanische Charaktere an Bord des Raumschiffes, sowie einzigartige Humanoide von anderen Planeten. Die Animatoren sahen sich Videos über Amerikaner, Japaner und Türken an, um ihre Körpersprache zu studieren und herauszufinden, wie sich ihre jeweiligen Figuren bewegen oder verhalten sollten. Beispielsweise spricht der türkische Captain auf die für den Mittelmeerraum typische sehr bewegte, heißblütige Art, während der japanische technische Leiter gelassen und beherrscht bleibt und der amerikanische Pilot sehr lässig und locker auftritt.



Each of the digital actors had 80 to 100 different facial expressions to depict a variety of moods—like sarcastic, smiling, or pensive—and these pre-produced facial expressions were then put together so the characters could act out the storyline. Their facial muscles needed to conform to the phonetics of the spoken dialogue recorded in advance by Turkish actors. When the movie is released internationally, Derun will bring English speaking actors into their studio to record the same dialogue so the scenes can be dubbed in English rather than use subtitles or captions.

Morphing and Martial Arts

After the sound track was imported into LightWave, Derun's team used the software's built-in Morph Mixer to preview the facial animation to check if the sync was correct and to vary the speed of the audio track or slip one way or the other for perfect sync.

LightWave's Motion Mixer was also indispensable for synchronizing the motion capture performances, such as a martial arts fighting sequence. Once the character models were rigged, an Xsens motion capture system was used to capture and apply motion from a real actor to animate approximately 18 bones that controlled the model's arms, legs, chest, and neck. The result was a martial arts fight between four characters that looked expert and credible.

"While we needed four martial arts fighters, we could only afford one motion capture suit. So we hired one actor to perform each of the four fighters' parts sequentially. We then applied the four different mocap datasets to each of the digital actors and synchronized their performance using Motion Mixer," Derun said.

Jeder digitale Darsteller verfügte über 80 bis 100 unterschiedliche Gesichtsausdrücke, mit denen er einer Reihe von Stimmungen Ausdruck verleihen konnte und mal sarkastisch, lächelnd oder nachdenklich wirkte. Diese im Voraus konzipierten Gesichtsausdrücke wurden so miteinander kombiniert, dass die Darsteller die Handlung spielen konnten. Ihre Gesichtsmuskeln mussten mit der Phonetik der gesprochenen Dialoge übereinstimmen, die im Vorfeld von türkischen Schauspielern aufgezeichnet wurden. Wenn der Film auf internationalen Leinwänden erscheint, wird Derun englischsprachige Schauspieler in sein Studio bestellen, um dieselben Dialoge aufzuzeichnen, so dass die Szenen auf Englisch synchronisiert werden können, statt Untertitel zu verwenden.

Morphing und Kampfkünste

Nachdem die Tonspur in LightWave importiert wurde, erstellte Deruns Team mit dem in der Software integrierten Morph Mixer eine Vorschau der Gesichtsanimation, um die Synchronisation zu überprüfen und die Geschwindigkeit des Audiotracks zu ändern oder zur einen oder anderen Seite zu verschieben und somit eine perfekte Synchronisation zu erzielen.

Zudem war der LightWave Motion Mixer unerlässlich für das Synchronisieren der Motion-Capture-Ergebnisse, wie beispielsweise die einer Kampfsport-Sequenz. Nach der Ausstattung der Figurenmodelle kam ein Xsens Motion Capture System zum Einsatz, um die Bewegungen eines echten Schauspielers zu erfassen und zur Animation von etwa 18 Knochen zu nutzen, von denen Arme, Beine, Brust und Hals des Modells gesteuert wurden. Das Ergebnis war eine Kampfsport-Szene zwischen vier Darstellern, die professionell und glaubwürdig erschien.



„Wir benötigten zwar vier Kampfsportler, konnten uns jedoch nur einen Motion-Capture-Anzug leisten. Also engagierten wir einen Schauspieler, um die Bewegungen aller vier Kämpfer nacheinander auszuführen. Anschließend übertrugen wir die vier unterschiedlichen Mocap-Datensätze jeweils auf die digitalen Schauspieler und synchronisierten ihre Bewegungen über den Motion Mixer“, erklärte Derun.

“If you hit F2 while you’re in Layout, you can turn your animation into a clip and put it onto the Motion Mixer timeline,” Derun said. “You can then move it around, trim it, edit it, speed it up or slow it down, whatever you need to do to achieve the look or timing you want. Motion Mixer is a very powerful tool that helped us work efficiently to save both time and money without sacrificing the results.”

Working the Workflow

With many massive 3D sets, like futuristic cityscapes and the bridge of the ship, having an efficient workflow was critical to the project. The Viewport Preview Renderer (VPR), a tool unique to LightWave, let the animators preview their scenes and make creative modifications to them prior to committing them to the time-consuming rendering process.



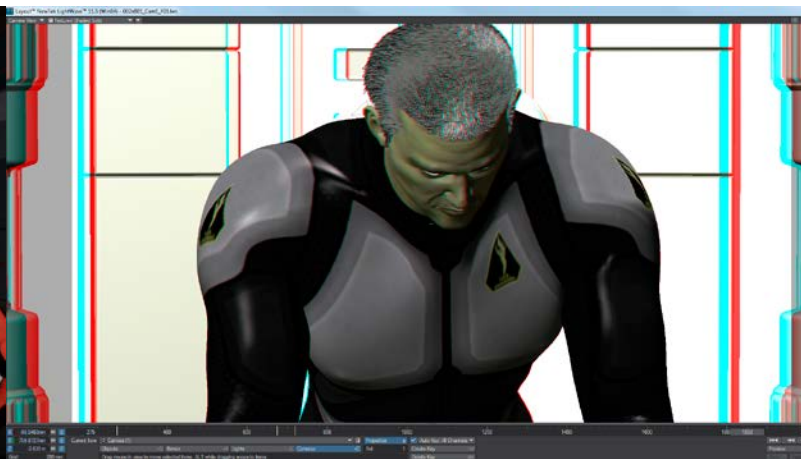
The VPR allows animators to check the scene that the viewers will ultimately see in the cinema, including the lighting, camera movement, colors, textures, and even the stereo 3D effect itself. Derun then took the rendered product over to FonoFilm, a post house in Istanbul, for a color-grading pass and other finishing touches like adjusting specular highlights, blurs, and tints. FonoFilm will handle the final 35mm print mastering for the film as well.

By design, LightWave lets animators work in stereo 3D from concept to completion. When they put on their 3D glasses, the animators can see the stereo effect at every stage of the game. There’s no need for special equipment to produce the left eye/right eye convergence, or to take the footage over to a post house to check if the stereo 3D effect is working. It’s inherent to every stage of the workflow including the camera settings, OpenGL, wireframes, Layout, and it can be affected interactively.

„Betätigt man die Taste F2 im Layout-Modus, kann man eine Animation in einen Clip umwandeln und ihn auf die Motion Mixer Zeitleiste setzen“, so Derun. „Anschließend kann man ihn drehen, zuschneiden, bearbeiten, die Geschwindigkeit erhöhen oder verringern - alles, was nötig ist, um das gewünschte Aussehen oder Timing zu erzielen. Der Motion Mixer ist ein äußerst leistungsstarkes Tool, das uns ermöglichte, effizient zu arbeiten und sowohl Zeit als auch Geld zu sparen, ohne Einbußen bezüglich der Ergebnisse hinnehmen zu müssen.“

Reibungsloser Workflow

Im Hinblick auf die umfangreichen 3D-Datenbestände, wie die futuristischen Stadtlandschaften und die Brücke des Raumschiffes, war ein effizienter Workflow für dieses Projekt vorrangig. Mit dem Viewport Preview Renderer (VPR), einem exklusiven LightWave Tool, konnten die Animatoren ihre Szenen in einer Vorschau betrachten und kreative Änderungen vornehmen, bevor sie für den zeitaufwändigen Renderingprozess freigegeben wurden.



Der VPR ermöglicht Animatoren, die Szene zu prüfen, die das Publikum im Kino sehen wird, inklusive Beleuchtung, Kamerabewegung, Farben, Texturen und sogar den eigentlichen stereoskopischen 3D-Effekt. Im Anschluss leitete Derun das gerenderte Produkt an die in Istanbul ansässige Postproduktionsfirma FonoFilm weiter, um dort Farbkorrekturen und andere Endbearbeitungsschritte, wie die Ausbesserung von Highlights, Unschärfe und Farbabstufung, vornehmen zu lassen. FonoFilm wird auch das 35mm-Printmastering für den Film übernehmen.

Mit LightWave arbeiten Animatoren von der Konzeption bis hin zur Fertigstellung in einer stereoskopischen 3D-Umgebung. Wenn sie ihre 3D-Brille aufsetzen, können die Animatoren den Stereo-Effekt in jeder Phase des Spiels sehen. Sie benötigen keinerlei Spezialausrüstung zur Herstellung der Konvergenz zwischen linkem und rechtem Auge oder zur Übertragung des Filmmaterials an eine Postproduktionsfirma, um zu überprüfen, ob der stereoskopische 3D-Effekt funktioniert. Es ist ein fester Bestandteil in jeder Phase des Workflows, einschließlich Kameraeinstellungen, OpenGL, Wireframes und Layout, und kann auf interaktive Weise beeinflusst werden.

The production started with LightWave 10 and evolved to LightWave 11.5 and in that time Derun's animators used every LightWave tool, often in combination, to execute the rich, complex 3D animated scenes.

"Occasionally though, I'd look ahead and see shots coming up that we didn't have a solution for, and I thought we might hit a roadblock," Derun said. "But as new versions kept coming, the LightWave 3D Group would deliver the exact tools we needed at just the exact right time."



With a new feature called Instancing, which clones 3D objects into large groups or crowds, they created a fleet of identical CG fighter jets. Instancing also created the effect of an army running into battle, as well as a crowd of thousands of people who are standing and listening to a speech by their Emperor.

Another feature called Flocking—which coordinates the movement of characters in flocks, swarms, or packs—enabled them to fly the fighter jets around in formation.

And Bullet Dynamics, another new feature, was used to create controlled chaos, such as skyscrapers imploding and falling to the ground. Cloth simulation and Soft Body Dynamics animated fabrics, while FiberFX gave the digital actors human hair. Main characters each had a variety of hairstyles, including coifed, messy, and windblown, that animators could choose from to save modeling time.

A LightWave feature called Hypervoxels helped create dust, dirt, and other volumetric particles. In one particularly ambitious 58-second scene a fighter aircraft is hit by the enemy in space and bursts into flames while it careens to the planet's surface. Using LightWave Particles and Hypervoxels with the TurbulenceFD plug-in by Jawset, the dust and debris flies everywhere, including right towards the viewers.

Die Produktion begann mit LightWave 10 und entwickelte sich weiter auf LightWave 11.5. In diesem Zeitraum nutzten Deruns Animatoren alle LightWave Tools und kombinierten sie häufig miteinander, um die hochwertigen, komplexen 3D-animierten Szenen auszuführen.

„Wenn ich in die Zukunft blickte und Aufnahmen sah, für die wir bislang noch keine Lösung hatten, kam es mir vor, als würden wir auf eine Straßensperre zurasen“, beschrieb Derun. „Aber mit den neuen Versionen wurden von der LightWave 3D-Gruppe genau die Tools geliefert, die wir exakt zu diesem Zeitpunkt benötigten.“



Mit dem neuen Feature Instancing zum Klonen von 3D-Objekten, um große Gruppen oder Mengen zu erzeugen, entstand eine Flotte aus identischen computeranimierten Kampffjets. Über Instancing wurde auch der Effekt einer Armee geschaffen, die in eine Schlacht läuft, sowie tausende von Menschen, die versammelt sind, um einer Ansprache ihres Herrschers zuzuhören.

Ein weiteres Feature namens Flocking zur Koordinierung der Bewegungen von Figuren in Herden, Schwärmen oder Rudeln gab ihnen die Möglichkeit, die Kampffjets in einer Formation fliegen zu lassen.

Und Bullet Dynamics, ein anderes neuartiges Feature, wurde eingesetzt, um ein kontrolliertes Chaos entstehen zu lassen, wie zum Beispiel Wolkenkratzer, die in sich zusammenfallen. Über Cloth Simulation und Soft Body Dynamics wurden Stoffe animiert, während die digitalen Darsteller mit Hilfe von FiberFX mit menschlichem Haar versehen wurden. Jeder der Hauptdarsteller verfügte über verschiedene Frisuren, zum Beispiel gestylt, ungekämmt oder vom Wind zerzaust, die von den Animatoren ausgewählt werden konnten, um beim Modellieren Zeit zu sparen.

Mit Hilfe eines LightWave Features namens Hypervoxels ließen sich Staub, Schmutz und andere volumetrische Partikel erzeugen. In einer besonders ambitionierten 58 Sekunden langen Szene wird ein Kampfflugzeug vom Feind im Weltraum zerstört und geht in Flammen auf, während es auf die Oberfläche des Planeten zurast. Unter Anwendung von LightWave Particles und Hypervoxels mit dem TurbulenceFD Plug-in von Jawset fliegen Staub und Trümmerteile überall herum, auch in Richtung des Publikums.

3D lighting effects included photometric lights, dome lights, area lights, and distance lights. To create realistic ambient lighting, LightWave has many tools that streamline the complex lighting process including Radiosity.

“With LightWave, if you’re an artist that understands the properties of light, you don’t need Radiosity. All the lighting tools you need are right there. My animators could achieve very realistic lighting effects just relying on their own understanding of the way light shines, reflects, and radiates,” said Derun. “But LightWave gives you lighting shortcuts, like Radiosity, and depending upon your circumstances, there are times when it makes sense to just let the machine do what it does.”

“The key thing is that you have to be creative and use LightWave to control the outcome,” said Derun. “In time, LightWave just becomes second nature to you. Then you can control it to bring your creative vision to life.”

by Claudia Kienzle - a creative technology writer whose articles regularly appear in leading U.S. and international trade magazines.

Zu den 3D-Lichteffekten gehörten fotometrische Lichtquellen, Lichtkuppeln, Flächenbeleuchtung und Fernlichter. Um eine realistische Umgebungsbeleuchtung herzustellen, verfügt LightWave über zahlreiche Tools zur Erleichterung des komplexen Beleuchtungsprozesses, zu dem unter anderem Radiosity gehört.

„Mit LightWave ist Radiosity für den Künstler beinahe überflüssig. Alle benötigten Beleuchtungstools stehen direkt zur Verfügung. Meine Animatoren sind in der Lage, äußerst realistische Lichteffekte zu erzeugen, indem sie sich einzig und allein auf ihr Verständnis verlassen, wie Licht scheint, reflektiert wird und strahlt“, bekräftigte Derun. „Aber LightWave bietet Ihnen für die Beleuchtung Schnellverfahren wie Radiosity, und je nach Fall ist es manchmal sinnvoll, die Maschine einfach arbeiten zu lassen.“

„Am wichtigsten ist es, kreativ zu sein und LightWave zur Überprüfung der Ergebnisse einzusetzen“, so Derun. „LightWave wird für sie schnell zur selbstverständlichen Gewohnheit werden. Dann können Sie es steuern, um Ihre schöpferische Vision zum Leben zu erwecken.“

by Claudia Kienzle -Ihre Fach-Artikel werden regelmäßig in führenden US-amerikanischen und internationalen Handelszeitschriften veröffentlicht.

