

Projektdokumentation Ketchup

Ein Film von Markus Graf, Johann Oswald und Angela Ehret

Überblick

1. Die Idee
2. Zeitliche Planung
3. Aufgabenverteilung
4. Probleme

1. Die Idee

Am Anfang stand nur die Idee, endlich mal ein 3D-Projekt machen zu wollen. Doch woher die Story nehmen, wenn nicht klauen? Also entschieden wir uns, uns mal zusammzusetzen und uns ein paar Gedanken zu machen. Doch vieles war entweder zu schwierig umzusetzen oder schon zu oft gemacht worden. Dann kam Johann's Freundin auf die Idee mit der Tomate. Da der Autor sowieso ein gewisses Faible für Gemüse hat und die Tomatenidee auf spontanen Zuspruch stieß, war klar, das wir einen Film über eine Tomate machen würden. Innerhalb von 15 min war die komplette Story fertig, die damals noch viel mehr Features und eigentliche Story beinhaltete. Wir fingen dann auch gleich an, die Storyboards zu zeichnen, denn das Fieber hatte uns gepackt.

2. Zeitliche Planung

Da wir natürlich wussten, das die Zeit immer gegen uns arbeitet, weil wir auch noch andere Verpflichtungen hatten, mussten wir das ganze in einen straffen Zeitplan unterteilen, was aber nicht so ganz gelang. Ursprünglich war folgender Zeitplan vorgesehen:

17.10.2005 – 17.11.2005	Modelling
17.11.2005 – 17.12.2005	Animation
17.12.2005 – 17.01.2005	Post-Production

Das Problem war, das vor den eigentlichen Phasen immer noch eine Lernphase gemacht werden musste, da zwei der drei Leute das

Programm erst von Grund auf Lernen mussten. Dadurch verzögerte sich der Workflow ein bisschen, ausserdem waren wir am Anfang einfach zu nachlässig und schoben zu viele Sachen vor uns her. Dies ist der Punkt, den wir beim nächsten Projekt sicherlich anders angehen werden.

Als wir dann nach Silvester in den CA-Raum gegangen sind, um die Szenen zu rendern, stellten wir fest, dass irgendein Plugin in der Grundszene, auf die alles andere aufgebaut war, nicht kompatibel zu den Max-Rechnern im CA-Raum war. Nach einem Tag ausprobieren stand fest: das gesamte Projekt musste noch mal von vorn aufgerollt werden. So wurde am Montag, den 02.01.2006 die gesamte Szene noch einmal neu geplant, ein Basismodell angefertigt und die Aufgaben neu zugeteilt. Jetzt war jeder angespannt, da wir wussten, das es jetzt extrem eng wird.

3. Aufgabenverteilung

Bei der Aufgabenverteilung musste darauf geachtet werden, die einzelnen Bereiche den Leistungen und Vorkenntnissen sowie dem allgemeinen 3D-Verständnis anzupassen.

Die Aufgaben umfassten im Allgemeinen:

1. Modellierung von Charakteren und Umgebung.
2. Texturierung des Ganzen
3. Animierung des Charakters und der Kameras
4. Schnitt
5. Sound

Erst mal musste alles Modelliert werden. Johann und Angela haben in Rekordzeit einen ganzen Supermarkt aus dem Boden gestampft, ihn mit Lebensmitteln gefüllt und dann noch texturiert. Markus kümmerte sich um Kamera, Ausleuchtung und die „Komparsen“, die der Szene ein bisschen mehr Dynamik geben sollten. Auch musste jede Szene sozusagen einen „Abnahmetest“ bestehen, wo z.B. noch an der Animation was verbessert werden musste oder Kameraeinstellungen geändert wurden. Mit dieser Detailverbesserung verbrachten wir die meiste Zeit.

Für die Animationen waren hauptsächlich Angela und Johann verantwortlich, da Markus erkannte, dass hier Begeisterung vorhanden war und die Animationen auch detailreich ausgearbeitet wurden. Markus behielt die Übersicht über den gesamten Ablauf, erstellte die schwierigeren Animationen(z.B. Personen). Nachdem wir dann auch mal einen Szenepan ausgearbeitet hatten, ging das erstellen der Szenen auch viel schneller und strukturierter. Siehe Seite 4

Schnitt, Sound und PostPro wurden dann von Johann und Markus erledigt. Schon zu Anfang erkannten wir, dass wir in etwa die gleichen Vorstellungen von „einem coolen Bild“ hatten und die Chemie einfach gestimmt hat. So ging alles schnell von der Hand, es waren nicht mehr viele Sachen zu korrigieren, da fast alles bei ersten oder zweiten Versuch gut aussah.

Natürlich wäre noch viel Raum für Verbesserung und mehr Feinarbeit gewesen, doch Aufgrund unserer Zeitknappheit mussten wir an einem bestimmten Punkt eben die Grenze setzen.

4. Probleme

Probleme gab es mehr als genug. Angefangen von der Szeneninkompatibilität, bis zu etlichen Renderfehlern, falschen Einstellungen, Konvertierungsproblemen und der Aufgabe, in gerade mal 5 Std noch irgendwie den Sound hinzubekommen.

Das Gute daran war, dass das schlimmste Problem gleich am Anfang kam, so konnte es nur noch besser werden. Und wenn man sich nur verbissen genug dranmacht, kriegt man fast jedes Problem klein.

Szenenplan

"Ketchup"

Szene	Beschreibung	Gerendert	Combustion	Avi	Bemerkung
✓	1 Aussenansicht	✓	✓	✓	
✓	2 Zeitraffer	✓	✓	✓	
✓	21 Uhr	✓	✓	✓	
✓	22 Kamera rechts	✓	✓	✓	
✓	23 Tomaten	✓	✓	✓	
✓	24 Kaufhaus vorne	✓	✓	✓	
✓	3 Hand	✓	✓	✓	musst was sein
✓	31 Blick aus Fenster	✓	✓	✓	
✓	311 Schock	✓	✓	✓	
	32 Zusammenreißen und hochspringen	✓	✓	✓	
✓	321 Fern	✓	✓	✓	
✓	323 ganz nah	✓	✓	✓	
✓	322 nah	✓	✓	✓	
✓	33 Matrix	✓	✓	✓	
✓	41 Kamera unten	✓	✓	✓	
✓	42 Fall von rechts	✓	✓	✓	
✓	43 Großes Auge	✓	✓	✓	
✓	44 Auseinanderfliegen	✓	✓	✓	
✓	45 Nahaufnahme	✓	✓	✓	
✓	451 Nah rechts (Käse)	✓	✓	✓	
✓	5 Krasse Augen	✓		✓	
✓	51 kommt zu sich, springt	✓		✓	ander KP!
manu Hektor	✓ 52 Hüpfen	✓		✓	
✓	522 Hüpfen2	✓	✓	✓	schiff
✓	53 Rollen	✓	✓	✓	
✓	6 Actionszene	✓		✓	
✓	7 Aufkommen	✓	✓	✓	
Tor ?	✓ 80 Tor geht zu	✓		✓	
	81 Tor geht zu (und tomate)	✓		✓	
	82	✓		✓	
✓	82 Wooooaaah	✓	✓	✓	platt
✓	83 Tomate springt 831(832)	✓	✓	✓	
✓	84 Tür kommt näher	✓	✓	✓	
✓	85 Tomate von unten	✓	✓	✓	
2	✓ 86 Tomate kommt vorne zur Tür raus	✓		✓	
1	87 Kommt auf ...				
3	88 tanzt				
	9 Wird zertreten				
5	10 Credits				

weiter am 8. übernehmen

übergang

Johann