

Boom im 3D-Bereich

An der EB Zürich, Kantonale Berufsschule für Weiterbildung, sind die Diplomarbeiten des aktuellen Lehrganges 3D-Visualisierung und 3D-Animation, Klasse G, präsentiert worden. Acht von insgesamt elf Teilnehmenden haben mit einem Mac gearbeitet.

Graziano Orsi

«Im Zentrum stehen heute die Absolventen und Absolventinnen des Lehrganges 3D-Visualisierung und 3D-Animation, Klasse G.» Diese Worte richtete Lehrgangsleiter Rafael Koss in der Aula vom Bildungszentrum für Erwachsene, BiZE, an die zahlreich erschienenen Gäste, die am Freitag, 26. Oktober der Einladung der EB Zürich zur Präsentation der Diplomarbeiten gefolgt waren. Während eines Jahres hatten die 11 Lehrgangsteilnehmerinnen und -teilnehmer – acht arbeiteten mit Macs – sich an einem halben Tag pro Woche mit Schwerpunktthemen wie Modellierung und Materialisierung, Beleuchtung und Inszenierung, Animation und Dynamik, Produktepräsentation, Kinematographie, 2D-3D-Compositing, Blueboxing und Tracking, Character-Animation und Projektmanagement auseinandergesetzt. Zusätzlich musste noch mindestens ein halber Tag pro Woche zum Vertiefen der Inhalte und Bearbeiten von Aufträgen eingesetzt werden. Zum Einsatz kam dabei nebst anderen Software-Programmen vor allem das Software-Paket Cinema 4D der Firma Maxon GmbH. «Diese Software weist mehr Knöpfe auf als wir Gehirnzellen haben», sagte Rafael Koss, der insgesamt 6 Lehrpersonen einsetzte, um gezielt spezifisches Fachwissen an die Lehrgangsteilnehmenden weiterzugeben und Praxiskompetenzen mit ihnen aufzubauen. Dreidimensionale Animationen und Visualisierungen galten gemäss Koss bis vor Kurzem noch als etwas Exotisches, da sie mangels Soft- und Hardware-Ressourcen sehr teuer und visuell unbefriedigend waren und deshalb kommerziell nur begrenzt eingesetzt wurden. Dies hat sich jedoch mittlerweile geändert. «Die Qualität der Renderings ist heute fantastisch und die Produktionszeiten sind kürzer geworden. Ein grosser Boom hat stattgefunden», so Koss. Als Zugpferde der Entwicklung nannte er beispielsweise Pixar-Filme wie *Ratatouille*, die Spieleindustrie und die Architekturszene. «Auch Industrie-Prozesse und wissenschaftliche Sachverhalte werden immer häufiger durch dreidimensionale Bilder und Animationen oder auch durch interaktive Virtual-Reality-Welten veranschaulicht», erklärte Koss.

Unter den präsentierten Diplomarbeiten war auch ein fünf Minuten dauernder Film von Karin Huwiler. Die Mac-Userin setzte ihre Idee, eine real gefilmte Person in einer virtuellen 3D-Welt herumzuführen, in die Praxis um. Neben Cinema 4D benützte sie auch Motion und Final Cut Pro. Als eine Hauptschwierigkeit bezeichnete sie die Perspektivenübereinstimmung zwischen den Kamerabewegungen in der realen Welt der Person und denen in der virtuellen Welt. «Man unterschätzt zudem den hohen Zeitaufwand für die Umsetzung und das Rendering», sagte die 42-Jährige, die auch bei ihrem Arbeitgeber (ein Schweizer Möbelhersteller) Cinema 4D einsetzt. «Zweifelsohne habe ich nun nach diesem Lehrgang diese Software besser im Griff», erklärte Karin Huwiler. Sie freute sich aber auch, ein persönliches Projekt, das nicht in einem direkten Zusammenhang mit der Arbeit stand, in ihrer Freizeit realisiert zu haben. Der nächste Lehrgang «3D-Visualisierung und 3D-Animation» beginnt im Frühling 2008. Ab Dezember 2007 wird ein Spezialprospekt der EB Zürich nähere Informationen liefern.



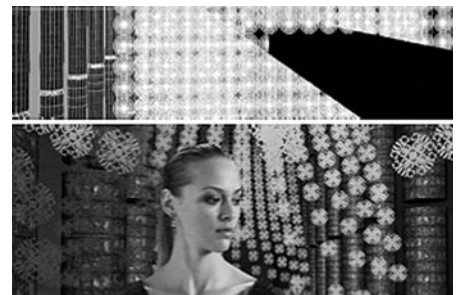
Rafael Koss leitete an der EB Zürich den Lehrgang 3D-Visualisierung und 3D-Animation.



Karin Huwiler setzte sich intensiv mit dem Software-Paket Cinema 4D auseinander, um ihre Diplomarbeit anzufertigen.



Bei den Filmaufnahmen für das 3D-Projekt von Karin Huwiler ist ein Greenscreen eingesetzt worden, um den Menschen problemloser in die virtuelle Welt einzufügen.



Die real gefilmte Person bewegt sich in einer virtuellen dreidimensionalen Konstruktionsumgebung.

Links:

www.eb-zuerich.ch

Website der EB Zürich mit allen Weiterbildungsangeboten

www.maxon.net/

Software-Hersteller im Bereich 3D-Grafik (Cinema 4D, BodyPaint 3D)

www.animationmagazine.net/

Ein informatives und breit gefächertes Online-Magazin mit Schwerpunkt Animation

www.c4d-treff.de

Offizielle deutsche Cinema 4D-User-Site

www.cgsociety.org

Führendes 3D-Portal (e)

www.3dtotal.com/

Führendes 3D-Portal (e)