

PROJEKTE II

CUBRICK

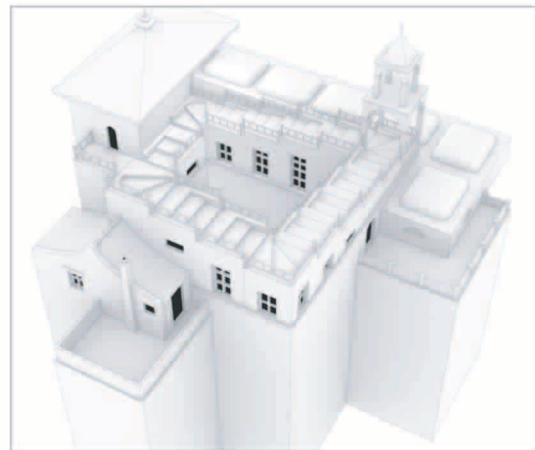
Projektname: Cubrick
Projektart: 3D-Animation
Auftraggeber: TFH-Berlin (Multimedia-Projekt II)
Projektdauer: vier Monate
Beteiligung: vier Personen
Grundidee: Drei Charakter versuchen aus einem Labyrinth von M.C. Escher-Räumen zu entfliehen
Schwerpunkte: - Umsetzung der Escher-Räume
- Charaktererstellung/ -animation
- Renderforschung
- 3D Max/ CharakterStudio
- Vray/ Brazil/ Illustrate (Render-PlugIns)
- AfterEffects (Compositing)
Zeit/ Format: 4 min (MPEG II)

Steckbrief

Die Grundidee der Geschichte war die Umsetzung eines Labyrinths aus obskuren und unwirklichen Räumen. Diese Räume sollten dreidimensionale Umsetzungen der Zeichnungen des Architekten und Künstler M.C. Escher sein, der sich intensiv mit Perspektive und Illusionen beschäftigt hat. Für die perspektivischen Tricks in den Zeichnungen Eschers mussten adäquate Lösungen zur Umsetzung in 3D gefunden werden. Einige der recherchierten und selbstermittelten Lösungen sollten innerhalb des Filmes aufgelöst werden, um den Betrachter einen kleinen Einblick in die Welt des M.C. Escher zu ermöglichen.

Ein flüssiger Zusammenhang zwischen den verschiedenen Räumen sollte durch drei Charaktere geschaffen werden, die versuchen aus dem Labyrinth aus Escher-Räumen zu entfliehen. Auf der Suche nach einem Ausgang aus dieser Welt finden sie sich in verschiedenen Räumen wieder.

Die ganze Szenerie sollte den unwirklichen Charakter der Ereignisse unterstreichen, deshalb haben wir uns für eine schlichte weiße Texturierung der Räume entschieden. Die farbige Gestaltung der Charaktere soll das Befremden in der ansonsten kalten, farblosen Welt unterstreichen.



Beschreibung

Ausschnitte

Der kompletten Film zu diesem Projekt sowie weitere Informationen und zusätzliches Material befinden sich auf der beliegenden CD unter der Rubrik "3-Dimensional".

Film und mehr