

Weltraum-Objekt für die zweite Staffel von „Loki“

WIE TRIXTER DANK AUTODESK MAYA UND ARNOLD KOSMISCHE WELTEN ERSCHAFFT

Magische Effekte, komplexe Kreaturen und digitale Doppelgänger sind die Spezialität von TRIXTER. Der Full-Service-VFX-Anbieter arbeitet an Blockbusterfilmen und -serien vom ersten Konzept bis hin zum fertigen Bild. Auch traditionelle Set-Erweiterungen oder auf KI und Machine Learning basierende Gesichtsersetzungen gehören zum Repertoire des Unternehmens, das bekannte Namen wie Marvel, Warner Bros, DC, Netflix, Disney oder appleTV zu seinen Kunden zählt. Doch auch für deutsche Produktionen lässt TRIXTER seine Visual-Effects-Künstler zaubern. So realisierte das Studio beispielsweise für die deutsche Komödie „Die Känguru-Chroniken“ das Känguru. Das TRIXTER Team aus Künstlern, Produzenten und VFX-Liebhabern ist auf Standorte in München und Berlin verteilt. Je nach Umfang der Produktion kann das Team dank vieler Freiberufler auf mehr als 300 Personen auf der ganzen Welt anwachsen.



Die Kreation des „Loom“

Ein besonders spannendes Projekt, an dem TRIXTER knapp ein Jahr lang arbeitete, war die zweite Staffel von „Loki“ für den Streamingdienst Disney+ in Zusammenarbeit mit Marvel. Das VFX-Studio war zuständig für die Umsetzung des sogenannten „Loom“, ein wichtiges Element für die Handlung der Staffel. „Der ‚Loom‘ ist ein riesiges, etwa vier Kilometer langes Objekt, das im Weltraum schwebt, Zeitstränge miteinander verwebt und die Zeithüter-Organisation ‚Time Variance Authority‘ mit Energie versorgt. Es ist ein sehr abstraktes Konzept mit offenen Enden“, erklärt Christopher Smallfield, VFX-Supervisor bei TRIXTER. Ein Team von Künstlern griff diese Idee auf und erstellte mithilfe von 3D und Photoshop erste Konzepte für den „Loom“. „Nachdem der Kunde die Entwürfe genehmigt hatte, begannen wir, die Entwürfe mit Autodesk Maya in 3D zu modellieren. Diese frühen Versionen bildeten die Grundlage für das endgültige komplexe 3D-Objekt des ‚Loom‘, welches schließlich von unserem Asset Department erstellt wurde. Das war das wichtigste Asset, an dem wir für diese Show gearbeitet haben.“

Da der „Loom“ sehr groß ist und aus nächster Nähe betrachtet werden sollte, nutzte TRIxTER Instanziierung, um das massive Objekt mit seinen vielen Details in Autodesk Arnold zu rendern. Der gesamte Bereich, in dem sich die Charaktere bewegen, um mit den Bedienelementen des „Loom“ zu interagieren, wurde auf ähnliche Weise realisiert. „Für die Nahaufnahmen haben wir ein detailliertes Modell erstellt und große Wandpaneele ermöglichten es uns, das Gebilde auszudehnen, da es ein fast unendlich großes Objekt jenseits von Raum und Zeit sein sollte“, so Christopher Smallfield weiter. Die digitalen Doubles der Hauptcharaktere Mobius, gespielt von Owen Wilson, und Victor Timely, gespielt von Jonathan Majors, wurden nach Scans vom Set modelliert. Letztlich wurden die Charaktere komplett ausgetauscht und nur die Mimik der Schauspieler beibehalten. So konnte das Team gewisse Verfallseffekte einfacher auf sie anwenden, denn die in der Nähe des „Loom“ wirkende Strahlung zerstört beispielsweise ihre Anzüge.



Nominierung für „Beste visuelle Effekte in einer fotorealen Episode“

„Wir haben mehrere andere Sequenzen mit Set-Erweiterungen, Charakter-Ergänzungen und -Ersatz und einige Explosionen kosmischen Ausmaßes gemacht. An einer Stelle wird eine Figur sogar ‚spaghettifiziert‘, also in Stränge verwandelt.

Die Arbeit an der Show mit einem unglaublichen Team und einigen wirklich interessanten visuellen Effekten machte großen Spaß“, berichtet der VFX-Experte begeistert. Für die herausragende Arbeit an

visuellen Effekten wurde Folge sechs der zweiten Staffel von „Loki“ in der Kategorie „Beste visuelle Effekte in einer fotorealen Episode“ bei den VES Awards der Visual Effects Society (VES) nominiert.

Leistungsstarke Software für den Erfolg

Die Charaktere wurden mit Autodesk Maya modelliert, geriggt sowie animiert und mit Autodesk Arnold gerendert. Die FX-Arbeiten wurden in SideFX Houdini durchgeführt und schließlich in Nuke kombiniert. „Maya ist seit langem unser primäres Digital Content Creation Tool für Asset-, Creature-, Charakter-, Animations-, Layout- und Set-Erweiterungsarbeiten. In letzter Zeit haben es uns Verbesserungen in der USD (Universal Scene Description)-Unterstützung ermöglicht, Workflows zu erstellen, die universeller mit einer breiten Palette von Software funktionieren. Außerdem können wir Versionen besser verfolgen und verwalten und die Künstler können sich auf die Erstellung cooler Aufnahmen konzentrieren, anstatt zu sortieren, welche Assets weitergegeben oder importiert werden sollen“, so der VFX-Supervisor. „Arnold ist eine wirklich großartige Renderingsoftware. Die Qualität der Bilder ist hoch und das Programm ist sehr zuverlässig. Die Renderzeiten explodieren nicht plötzlich, sondern wenn die Software eine Stunde pro Frame benötigt, benötigt sie konstant eine Stunde pro Frame.“

Zusammenarbeit mit dveas: „Sehr verlässlich und immer auf den Punkt“

TRIXTER vertraut bereits seit mehr als 15 Jahren auf dve advanced systems, wenn es um Softwarelizenzen und technischen Support geht. Als das Unternehmen in den VFX-Bereich wechselte, benötigte es eine Palette an industriekompatibler Software und fand in dveas den richtigen Partner dafür. „Sehr verlässlich und immer auf den Punkt“, bewertet Christopher Smallfield die Betreuung durch dveas. „In der Zusammenarbeit mit einem Partner ist es wie bei VFX: der Computer ist zwar ein Teil davon, aber das Wichtigste sind die Menschen dahinter, die die Arbeit machen. Die meisten Probleme lassen sich durch Menschen lösen, nicht durch einen Computer und Software. Daher ist es toll, wenn man mit einem Unternehmen wie dveas arbeitet, wo man mit Respekt behandelt wird und nicht nur eine Nummer ist. Das gibt ein gutes Gefühl.“

TRIXTER

dveas
advanced systems