

Making of "come and go"

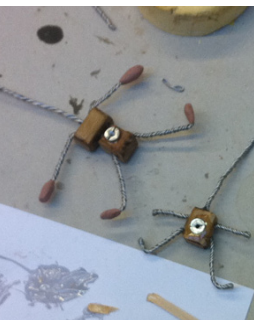
Puppenbau



Die Suche nach Formen für die Frau und den Astronauten.
Skizzen mit Belistift.



Modellieren der Körper mit Supersculpey.



Die verschiedenen Skelette aus Draht und Holz.



links: Frau bereits mit der Nagelschere ausgeschnitten.
rechts: die Astronauten wie sie aus der Gipsnegativ-Form kommen.



links: Frau ohne Farbe, Idee des Kostüms mit einem gebrauchten Schal.
rechts: grosser Astronaut mit Plastikkugel als Kopf. Alkoholfarben für den Körper.

Making of "come and go"

Team / Setbau



Das Team: Anna Ljungcrantz und Evelyn Buri (von links).
Äste und Zweige gefunden auf dem Gütsch und Pilatus.



links: Der Baum ohne Blätter, Boden aus Holz Durchmesser 1m
Höhe des Baums 1m 10cm.

Der Boden mit 2 Klappen für eventuelle upshots
Die Grundform für die Blätterbüschel rosa angesprays



Styropor-Grundform für die Blätter. Orecchiette (Pasta) wurden
mit Siebdruckfarbe angemalt und mit Heissleim auf den Styropor
geklebt.

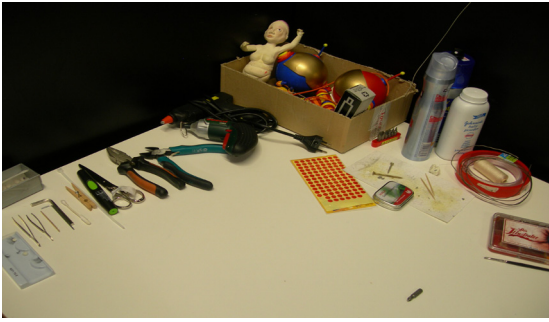


Der Boden ist aus Wolle, der vor dem Verfilzen mit dunkleren
und helleren Fäden durchwebt wurde.



Das Set fertig in der Blackbox, vor Greenscreen und Beleuchtung.

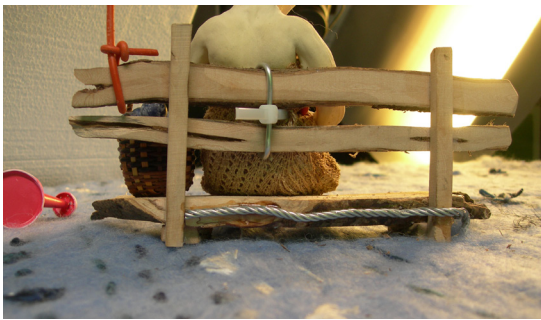
Making of "come and go" Puppenanimation



Tisch mit Werkzeugen, Hilfsmittel und Ersatzpuppen.



Set mit Computer (DragonStop Motion) und Kamera (Canon).



Tricks auf dem Set:
Der Blick hinter das Bänkli. Draht, Kabelbinder, 2-Komponentenleim und Sprühleim lösen fast jedes Problem.



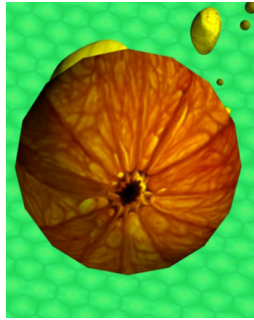
Rig mit Kugelgelenken im Rücken des Astronauts ermöglichen das Fliegen. Rote Punkte auf dem Set markieren den "verbotenen" Bereich für den weichen Wollboden.



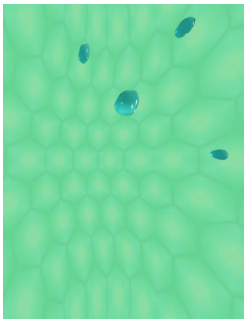
Evelyn lässt die Frau blinzeln.

Making of "come and go"

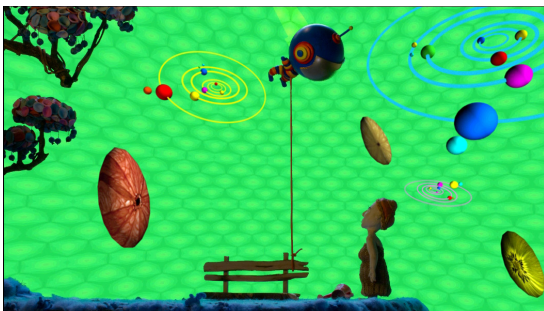
CGI



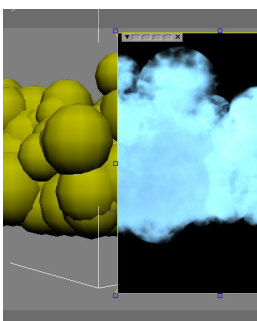
Schwabbelnde Fruchtplaneten. Sie wurden für diesen Film nicht eingesetzt.



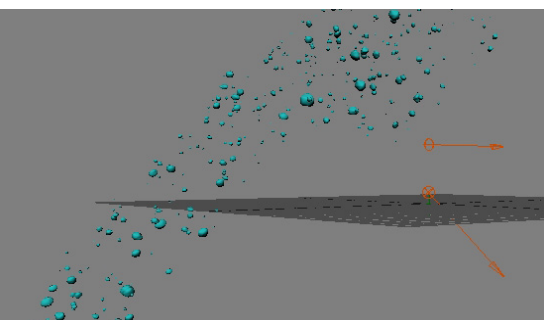
Die Suche nach dem Hintergrund:
Den Hintergrund wollten wir mit einem Kaleidoskope - Effekt gestalten. Das Weltall sollte an ein lebendes Organ erinnern.



Erster Versuch eines Weltalls, mit verschiedenen Planeten. Wurde wieder verworfen, da die Planete zu fest von der Animation im Vordergrund ablenkten.



Die Wolke sollte sich auch stets bewegen (lebendes Organ).
Im Softimage mit dem Partikelsystem realisiert.



Wasser (Gießkanne & Regen) mit dem Partikelsystem im Softimage umgesetzt.

Making of "come and go"

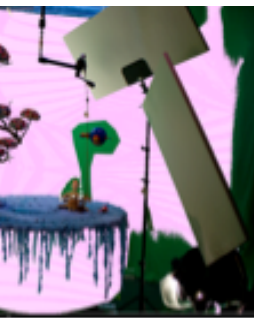
Postproduktion



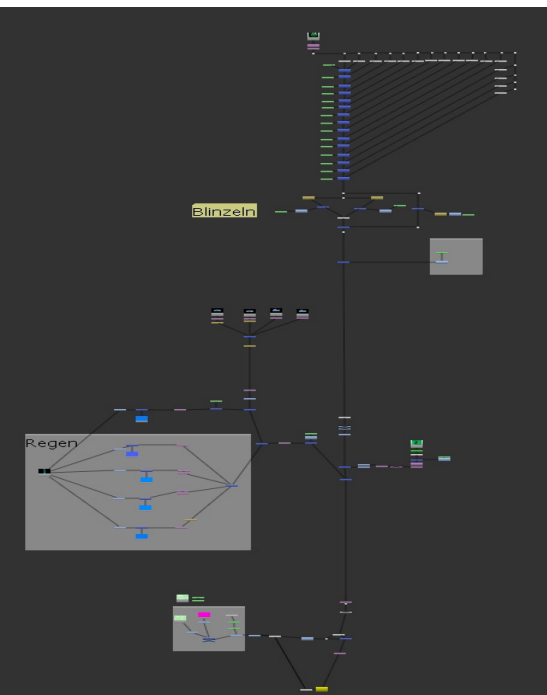
links: Originalfoto
rechts: Farben bearbeitet



korrekte Farben, inklusive angepasstem Hintergrund.



Verschiedene Keys für das Entfernen des Grüns.



Übersicht des Node-Trees für das Freistellen der Puppentrack-Animation.