Praktikum bei 110 (ahundredandten GmbH)

Bericht von Benjamin Lüthold

1 Mitten hinein!

Die Absolvierung eines Praktikums erschien mir sehr sinnvoll, da ich eine Möglichkeit sah, die Arbeitswelt im Bereich Animation real zu erleben. Die Mitarbeit an realen Kundenprojekten interessierte mich. Dabei sollte ich viel Know-How erlernen und Tipps und Tricks bekommen, die mir meinen eigenen Workflow in Zukunft erleichtern. Die Arbeitstätigkeiten von 110 neben Animation sind Werbefilme, Design- und Event-Lösungen, Imagefilme, Videomapping und 360-Grad-Projekte.

2 Umfeldanalyse und eigene Lernerfahrung

Ich sitze im Arbeitsbereich der Animationsleute, welcher aus vier Arbeitstischen besteht. Diese sind zu einem Quadrat zusammengesetzt und alle ausgestattet mit einem Computer. Gegenüber von mir arbeiten mein Vorgesetzter *Dominik Ruckli (Creative Director)* und *Roman Frei (Director & VFX)*. Neben mir sitzt *Stefan Gallego*, welcher als freischaffender Animator arbeitet. Wir befinden uns im fünften Stock eines Blockgebäudes an der Güterstrasse 3 nahe des Luzerner Bahnhofs. Wenn ich links aus dem Fenster schaue habe ich direkten Blick auf den Pilatus, ziemlich schön. Im Raum nebenan sitzen die Videoleute. Der Videosektor ist etwas zahlreicher vertreten als der Animationssektor. Neben den Animations- und Videoleuten gibt es noch die Production Manager, welche die Organisation in die Hand nehmen. *Maurin Cramer (Director & Manager)* wirkt als führende Kraft. Insgesamt sind es rund 15 Leute, welche für 110 arbeiten. Mir scheint, dass es bei 110 nicht eine strenge Hierarchie gibt. Jeder nimmt seine Funktion ein, doch die Grenzen sind etwas fliessend. Jeder hilft jedem, wenn jemand auf gewisses Know-How angewiesen ist. Dies gibt mehr das Gefühl einer Wohngemeinschaft. Dies soll auch das Ziel sein, wie mir *Alina Benz (Production Managerin)* während meiner Einführung am ersten Arbeitstag sagte.

Meine Aufgabe war es meinen Vorgesetzten Dominik Ruckli bei seinen Animationsaufträgen zu unterstützen. Ein Kundenauftrag konnte etwa aus einem oder mehreren Animationsfilmen bestehen. Häufig sind dabei Produktfilme, Logoanimationen oder eine Animation, welche für eine Veranstaltung wirbt. Während meiner Praktikumszeit habe ich für die Kunden *Head*, *Peax AG* und *Energy Zürich* gearbeitet.
Die meisten Animationen generierte ich mittels der 3D-Software *Maxon Cinema 4D*. Das grundlegende Prinzip bei dieser Art von Animation ist die Veränderung von einer räumlichen Geometrie und deren Position im Verlauf der Zeit. 2D-Animationen realisierte ich in *Adobe After Effects*.

Bei meinem ersten Projekt ging es darum ein neues Snowboard von *Head* zu visualisieren. Dazu sollten zwei verschiedene kurze Filme entstehen. Diese sollten schlussendlich ohne Ton auf der Webseite von *Head* in Endlosschleife gezeigt werden. Im Folgenden werde ich dieses Projekt etwas genauer vorstellen.

Der erste Clip sollte die Bestandteile des Snowboards visualisieren. Dazu musste ich als erstes im 3D-Programm das Board bauen, das heisst dessen räumliche Geometrie digital erstellen. Man könnte denken, dass dies nicht so eine grosse Sache ist, da ein Snowboard ja eigentlich bloss ein Brett ist. Doch es stellten sich mir doch einige Schwierigkeiten in den Weg. Die Längen-, Winkel- und Beugungsangaben mussten exakt übereinstimmen mit den uns vom Kunden gesendeten Vorlagen. An diese mich haltend baute ich das Snowboard und dessen beinhaltenden Schichten. Als die Geometrie gebaut war, ging es darum ihr die Texturen, beziehungsweise die Materialien zuzuordnen. Auch die Materialien mussten gebaut werden. Deren Parameter bestimmen die Farben, Höhenstruktur, Reflexion im Licht, die Transparenz und Weiteres. Konkret baute ich Materialien wie Karbon, Fiberglass, verschiedene Metalle und eine Holzschicht. Für die Ober- und Unterseite des Boards wurde das Design vom Kunden bereitgestellt. Grundsätzlich sollten die gewünschten Materialien möglichst real rüberkommen. Nachdem das Board gebaut und dessen

Materialien zugewiesen waren, ging es darum es zu animieren. Bei der Animation war das Ziel zu sehen wie sich das Board dreht und die verschiedenen Schichten auseinander- und nach einer gewissen Zeit wieder zusammenklappen. Ich probierte ein paar Varianten aus, wie die Animation aussehen könnte. Die finale Animation realisierte dann Dominik Ruckli.

Der zweite Board-Clip sollte mehr die Form und die Beschaffenheit des zusammengesetzten Produktes zeigen. Beabsichtigt war es einen stimmungsvollen Film zu realisieren, in dem das Board aus verschiedenen Perspektiven gezeigt wird und mit einer bewussten Lichtsetzung bestimmte Stellen des Boards in den Fokus gerückt werden. Diesen Film realisierte ich in kompletter Eigenarbeit. Die Geometrie war vom vorherigen Video schon fertig gebaut und texturiert. Diese konnte hier analog weiterverwendet werden. Als erstes suchte ich die wichtigsten Perspektiven aus, welche die wichtigsten Merkmale des Boards zeigen. Jede gewählte Perspektive sollte zu einem Shot werden, wobei die Kamera zusätzlich bewegt ist. Leichte Kamerafahrten würden den Clip lebendig machen. Nachdem alle Kameras und deren Bewegung festgelegt waren, setzte ich die Lichter. Dabei musste ich immer im Renderbild (das schlussendlich ausgespielte Bild) nachsehen, wie diese wirken. Die Lichter sollten die zuvorhebenden Merkmale möglichst gut betonen. Nach diesem Schritt ging es darum die Bildersequenzen (25 Bilder / Sekunde) der verschiedenen Shots aus dem 3D-Programm herauszuspielen. Dafür mussten noch einige Einstellungen vorgenommen werden. Diese beeinflussen zum Einen die Qualität des exportierten Bildes und zum Anderen die Exportzeit. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit braucht der Export. Je nach Deadline des Projekts kann hier mehr oder weniger rausgeholt werden. Das Rendern beanspruchte mehrere Stunden. Deshalb wurde dies jeweils über die Nacht angesetzt. Am nächsten Arbeitstag sollten die Bildsequenzen dann jeweils fertig vorhanden sein. Wenn dies der Fall war, wie beim Board-Stimmungsfilm, so wurden alle Bildsequenzen (Shots) ins Schnittprogramm importiert und in der beabsichtigten Reihenfolge aneinandergefügt. Zusätzlich machte ich noch Schnittarbeit, wenn nötig, um das Timing dynamischer zu machen oder die Gesamtlänge des Clips auf Wunsch des Kunden zu kürzen. Danach wurde das Bild in der Farbe noch bearbeitet (Kontrast, Tonwertkorrektur, etc.). Sobald Schnitt und Colorgrading fertig waren, konnte der fertige Film aus dem Schnittprogramm (After Effects) herausgespielt werden.

Die beiden Clips wurden so in verschiedenen Qualitätsversionen an die Firma *Head* gesendet, die diese je nach Medium verwenden konnte. Zusätzlich zu den Filmen spielte ich noch Einzelbilder in sehr hoher Qualität heraus, welche *Head* in Magazinen oder auf ihrer Webseite verwenden konnte.

Dies war der Ablauf meines ersten Kundenauftrages. Einer der weiteren Aufträge war ebenfalls für *Head* und von der Art ziemlich ähnlich. Nur ging es diesmal um einen Winterschuh, der visualisiert werden musste. Dessen Geometrie wurde jedoch firmaextern gebaut und texturiert. Ein weiterer Auftrag war es für die Luzerner Firma *Peax AG* einen passenden Logoabbinder (Logo-Animation) zu machen. Hier gestaltete ich drei Varianten aus, die dann zusammen mit zwei Versionen meines Vorgesetzten an den Kunden geschickt wurden. Zwei davon realisierte ich 3D und eine 2D. Der Kunde sollte dann von den fünf Varianten auswählen. Bei meinem letzten Auftrag unterstützte ich meinen Vorgesetzten bei einer Animation für das Energy-Air-Festival. Zunächst erarbeitete ich verschiedene Designs für Seifenblasen, welche ein wichtiges Element des Clips werden sollten. Hier ging es noch nicht um Animation und mehr um die Findung einer Formensprache. In einem späteren Schritt wurden verschiedene Elemente zusammen in mehreren Szenen animiert. Zusätzlich realisierte ich eine Banneranimation, sowie mehrere Übergangsanimationen für den Film.

Der Kommunikationsfluss lief so, dass Dominik Ruckli, mein Vorgesetzter sich mit den Kunden verständigte und dessen Aufträge, sowie Änderungsvorschläge zu laufenden Projekten entgegennahm. Auch er übermittelte alle Daten an den Kunden. Dominik übertrug mir dann meinen Anteil, an dem ich arbeiten konnte. Grundsätzlich hatte ich bei meiner Arbeit immer freie Hand und konnte meine eigenen Ideen einbringen. Bei Fragen oder für Feedback wendete ich mich an Dominik, der mir immer sehr kompetent weiterhelfen konnte. Dominik hat mich immer sehr gepusht, das heisst mich dazu ermuntert aus einer Idee noch mehr rauszuholen, bis diese dann auf einem hohen Niveau war. Dies hat einerseits viel Geduld meinerseits gebraucht und ich habe oft tagelang an der selben Arbeit verbracht, andererseits hat mich genau das weitergebracht. Es hat zum Beispiel mein kreatives Auge geschult und mein Verständnis für Timing einer Animation verbessert.

Die Firma 110 befindet sich nahe des Luzerner Bahnhofes. Für mich, der in Luzern wohnt war dies jeden Morgen ein Katzensprung und noch weniger Weg als ins Viscosi-Gebäude in Emmenbrücke.

3 Schlussteil

Ich bin sehr begeistert von dem Unternehmen 110. Zum einen von der jungen Frische und Modernität, welche sich in ihren Projekten wiederfinden, zum Andern der Unternehmergeist, der ansteckt.

Das Praktikum entsprach sehr meinen Erwartungen. Ich habe mit den Tools arbeiten können, die ich mir erhofft hatte und die Dinge gelernt und vertieft, die ich in Absicht hatte. Ich war sehr glücklich damit, dass ich bei wichtigen Projekten eine Rolle spielte und somit Verantwortung übernehmen konnte und nicht nur Hilfsarbeit leisten musste. Ich habe einen guten Einblick in die reale Arbeitswelt im Bereich Animation geniessen können und habe Arbeitsweisen erlernt, die mir in Zukunft von Vorteil sind. Was mir weniger gefallen hat, ist dass ich zum Teil für sehr lange Zeit an derselben Arbeit verbrachte. Aber dies ist normal und nötig, um ein Projekt auf ein hohes Niveau zu bringen. Die ahundredandten GmbH war für mich ein familiäres Unternehmen, in dem ich mich durchaus wohlfühlen konnte. Ich würde ein Praktikum in diesem blühenden Umfeld auf jeden Fall empfehlen. Ich danke 110 für die interessante und lehrreiche Zeit, auf die ich zurückblicken darf.