



VISUELLE NACH- RÜSTUNG

Titel der Bilderserie: Angel
Konzept & Storyboard: KaPe Schmidt
Design/Rüstung: Ulrich Zeidler
Fotograf: KaPe Schmidt
Renderings und Postproduction: KaPe Schmidt
Kamera: Plaubel-Fachkamera 9 x 12
Filmmaterial: Fujichrome 100
Licht: Hensel (Blitz)
Software: Cinema 4D, Photoshop

Als der Fotograf KaPe Schmidt mit seiner Bilderserie „Angel“ begann, ahnte er, dass seine Idee, eine Fantasy-Story aus fotografischen und gerenderten Elementen zu bauen, viel Zeit kosten würde. Dass die Fertigstellung dann knapp 13 Jahre auf sich warten lassen würde, ist dann doch ungewöhnlich.

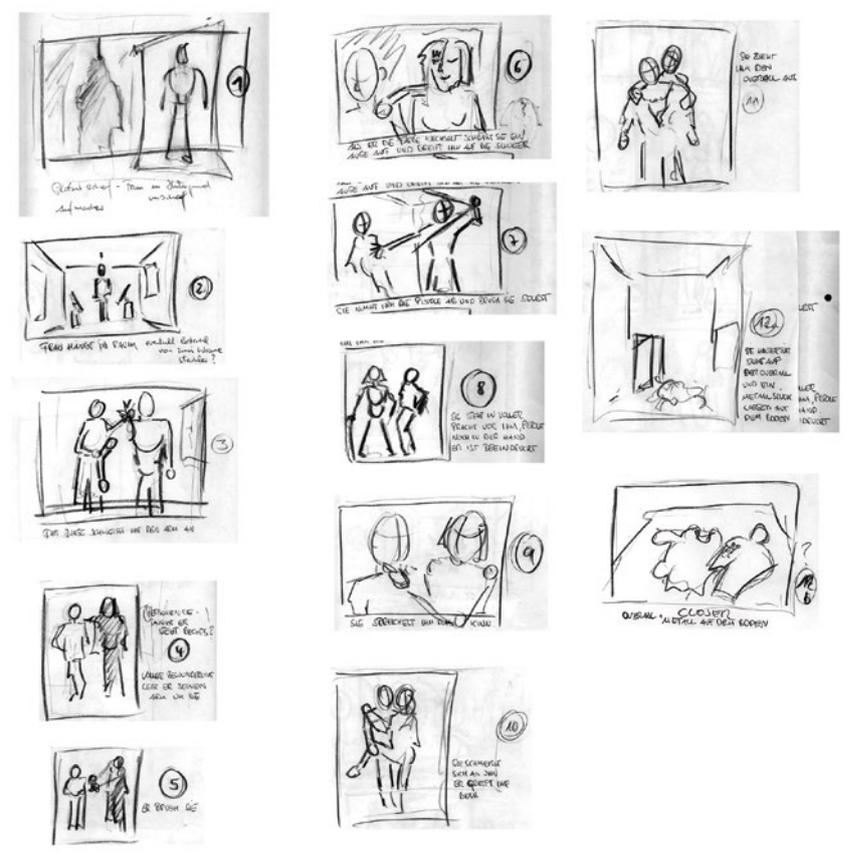
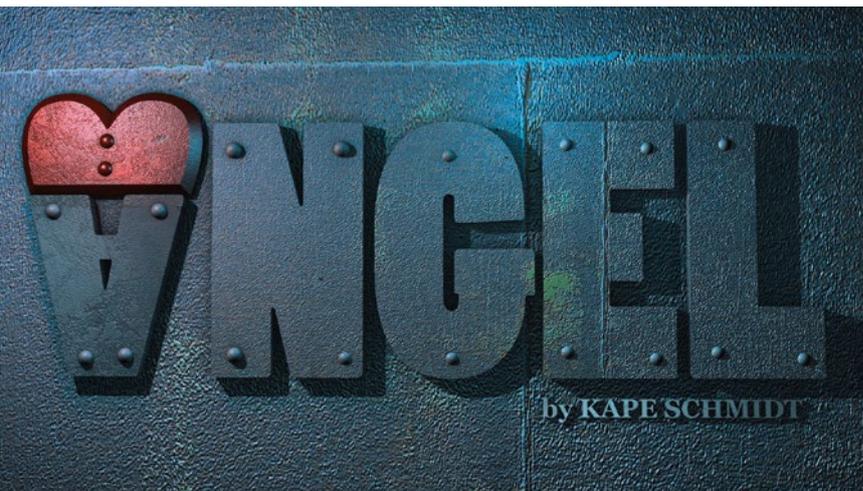
Die Idee für die Bildergeschichte, in der ein junger Mann in einer Werkstatt eine geflügelte Fantasy-Amazone mit metallener Rüstung erschafft und sich in sie verliebt, hatte er 2003 zusammen mit dem Grafikdesigner Ulrich Zeidler und dem 3D-Spezialisten Tom Loeder aus der Taufe gehoben. Im März 2003 fotografierte Schmidt in einer Lackierwerkstatt im Kölner Stadtteil Bickendorf mit einer Plaubel-9 x 12-Großbildkamera zwölf Motive mit den beiden Hauptdarstellern, dazu die erforderlichen Backplate-Hintergrundmotive und scannete die Fujichrome-Dias in höchstmöglicher Auflösung ein.

Loeder hatte nach dem Shooting zwar erste Renderings erstellt, sich dann aber bald ausgeklinkt, weil er als Visual-Effect-Spezialist bei Kinofilmen wie „Per Anhalter durch die Galaxis“ oder „Harry Potter“ eingespannt war. 2005 erklärte Schmidt das Projekt für gescheitert. „Mich hat es immer geärgert, dass wir die Bilderserie nicht fertiggestellt haben“, erinnert sich Schmidt, der zwischendurch mit dem Gedanken gespielt hatte, das Shooting zu wiederholen und die Rüstung aus Teilen eines zerlegten Choppers zu schweißen. Doch dann beschäftigte sich der Fotograf, der sich auf die Erstellung von Werbeaufnahmen für die Konsumgüter- und Medizinbranche mithilfe des Greenscreen-Verfahrens und Compositings spezialisiert hat, zunehmend mit „Computer gene-

>>>

„Love machine in town“: Digital-Artist KaPe Schmidt visualisiert einen alten (Männer-)Traum.





Oben: Logo und Storyboard des Projekts.
Unten: Die Fantasy-Amazonen kurz vor dem Erwachen.

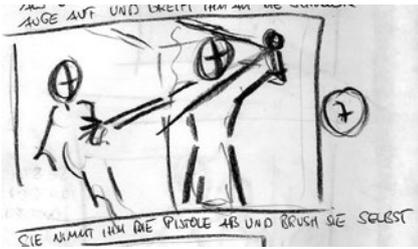
>>> rated Imaging“-Techniken. Vor zwei Jahren, als er das Gefühl hatte, genug CGI-Kenntnisse erworben zu haben, entschloss er sich, die 3D-Arbeiten für das auf Eis liegende „Angel“-Projekt eigenhändig durchzuführen.

Im Sommer 2015 begann er damit, die Original-Layouts von Ulrich Zeidler mit der 3D-Graphiksoftware Cinema 4D zu konstruieren, dem Model anzulegen und die Szenerie mit einer Sphäre der Lackierhalle zu beleuchten. Um Blickwinkel und Größenverhältnis anzupassen, glich er die virtuelle Kamera des Programms mit den Brennweiteninformationen des Shootings ab. Für das Texture Mapping, die Bildinformation einer real wirkenden Oberflächenstruktur auf den Polygonen, fotografierte er den Bauch einer stählernen Feuer-schale inklusive der charakteristischen Schweißnähte und temperaturbedingten Metallverfärbungen.

„Eine der Herausforderungen bestand darin, die Rüstung dem Model so anzupassen, dass die Proportionen stimmten, und die Gliedmaßen in die richtige Position zu bringen“, sagt Schmidt, der dazu die gesamte Rüstung mit sogenannten „Bones“ zu einem 3D-Skelett verknüpfte. „Es war mir wichtig, dass sich beide Darsteller in der Rüstung spiegelten, damit die finalen Bilder so authentisch wie möglich wirkten.“ Schmidt bediente sich dazu eines Kunstgriffs: Er schnitt das männliche Model in Photoshop aus und stellte es als zweidimensionalen „Pappkameraden“ innerhalb des 3D-Programms neben die Amazone mit dem animierten Rüstungsmodell – wodurch die virtuelle Kamera die Schimäre so einfiel, als sei sie zusammen mit der Rüstung in einem realen Raum aufgenommen worden.

Das Colormatching (Farbabstimmungen) und das Finalisieren der Comosings realisierte Schmidt dann in Photoshop. Am Ende legte der Perfektionist per Photoshop-Filter noch analoges Korn über die Oberfläche der virtuellen Rüstung, um der Verschmelzung von analogen und CGI-Bildelementen in den finalen Motiven mehr Realismus zu verleihen. Kurz vor Redaktionsschluss hat Schmidt die finalen Motive als Prints im Format 70 x 100 cm ausgegeben, eine Fotoausstellung ist in Planung.

„Der Relaunch des Projekts hat mich mehr als ein halbes Jahr in Beschlag genommen“, sagt Schmidt. „Aber es hat großen Spaß gemacht. Außerdem bin ich so tief in die Materie eingetaucht, dass ich auch bei meinen kommerziellen Jobs definitiv von dem erworbenen CGI-Know-how profitiere, insbesondere wenn es um das visuelle Zusammenspiel von gerenderten Objekten und Menschen geht.“



Vom Scribble zum finalen Motiv: Der Workflow umfasst Shots auf Diafilm, 3D-Rendings, Texture Mappings und komplexe Composings in Photoshop.



ÜBER DEN FOTOGRAFEN

KaPe Schmidt, Jahrgang 1966, absolvierte die Schule für Gestaltung Köln sowie eine fotografische Lehre und eine Ausbildung zum Kameramann, ehe er sich 1991 selbstständig machte. Schmidt startete seine Karriere als Werbefotograf, später spezialisierte er sich auf kommerzielle Medizinbilder – ein Genre, in dem er inzwischen überwiegend per Composing auf Basis von Greenscreen-Freistellern und Backplates sowie mit CGI-Tools arbeitet. Darüber hinaus arbeitet der Fotograf und Kameramann aus Hürth bei Köln auch als Dozent für Filmschaffende.

➔ www.kapeschmidt.com