



**Uitdagend
werk
in de
Techniek**

Visual Effects

Designer

voor film



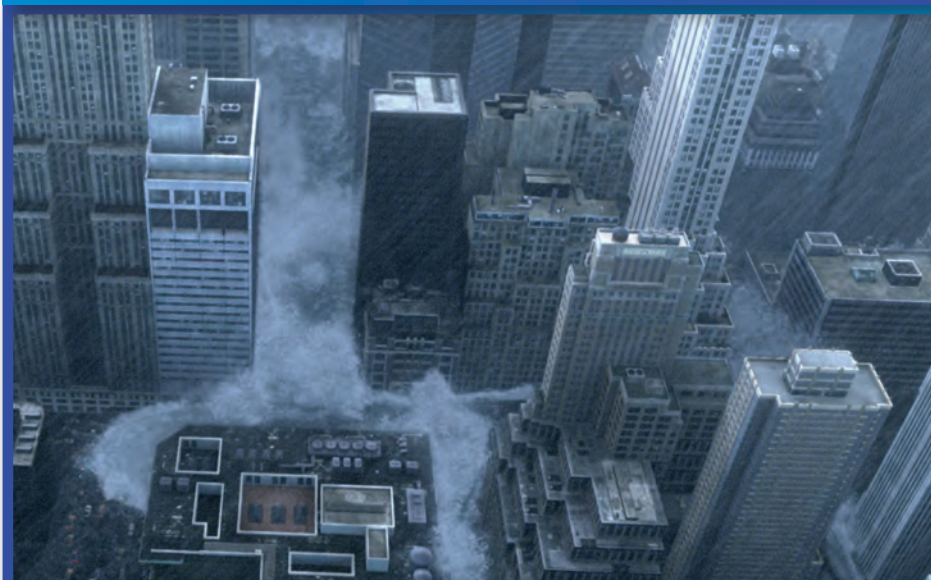
Modellen maken

Het CGI-werk aan een film doorloopt een aantal fases. Dit wordt de *pipeline* genoemd. Wanneer de ideeën van de concept artist zijn goedgekeurd, is 'modellen maken' de volgende fase in de pipeline.

Een modeler maakt van de ideeën van de concept artist met speciale software een grof **3D (driedimensionaal)**-model op een computer. Daarna maakt hij (of zij natuurlijk!) in een raster een gedetailleerder model op de computer.

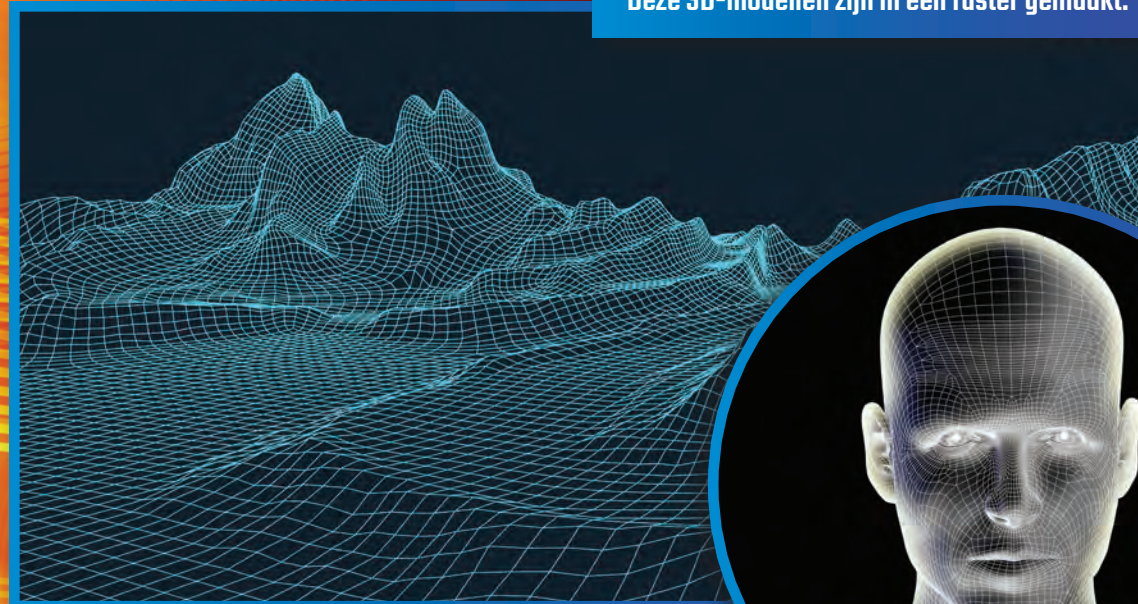
De modeler kan mensen, dieren, voertuigen of een berg maken. In de film *The Day After Tomorrow* wordt New York geteisterd door een tsunami en bedolven onder een dikke laag ijs. Het VFX-team gebruikte 50.000 gedetailleerde foto's van New York om een realistisch digitaal 3D-model van de stad te maken.

Een enorme golf buldert door de straten van New York in *The Day After Tomorrow*.



New York is een van de bekendste steden ter wereld. De CGI-artists wisten dus dat hun digitale New York er 100 procent realistisch uit moest zien!

Deze 3D-modellen zijn in een raster gemaakt.



Een modeler werkt op een computerscherm en kijkt op een tweede scherm goed naar foto's en tekeningen.

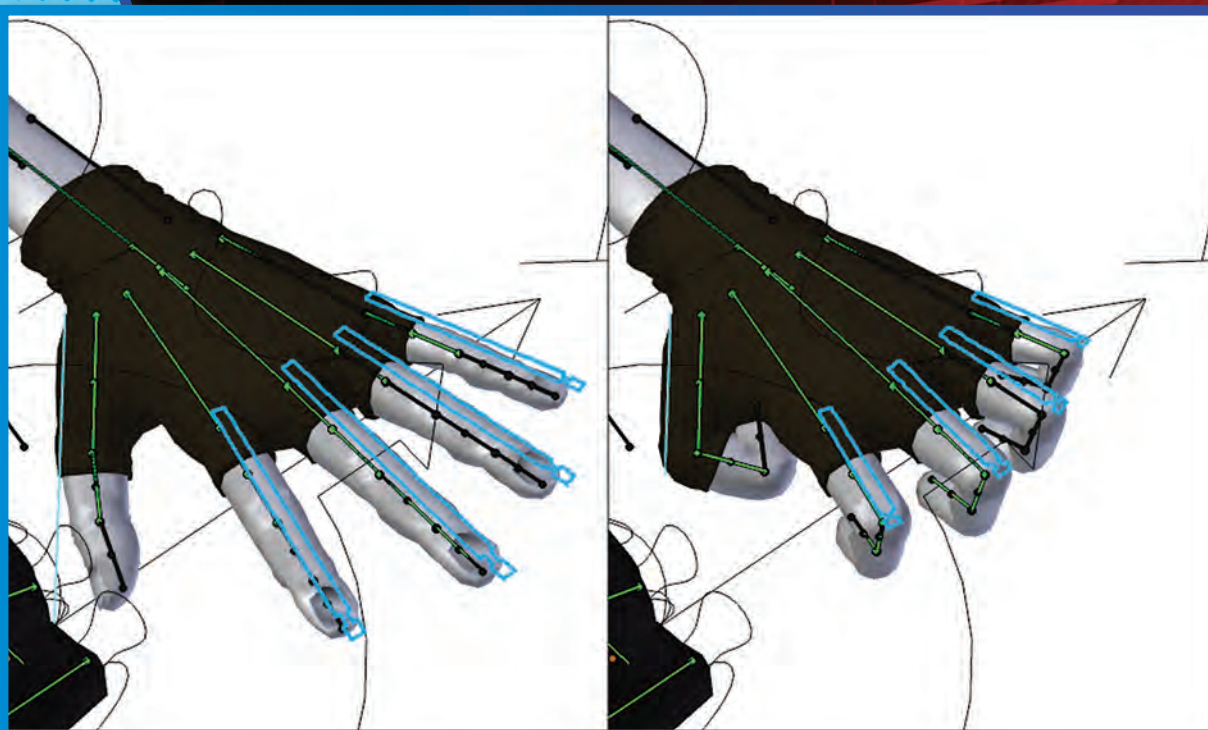
Wanneer een modeler een model maakt op een computer, gebruikt hij heel veel foto's om steeds de details te controleren, zoals de lengte van de staart van een dier of de spieren onder de huid.

Modellen laten bewegen

Wanneer een model (een model van een personage bijvoorbeeld) klaar is, moet het worden gerigd en geanimeerd in de computer. Dat zijn de volgende stappen in de pipeline.

Een model animeren betekent dat je het laat bewegen. Een *rigging artist* geeft een model een digitaal skelet. Elk gewricht van een skelet wordt een 'greep' of controlepunt genoemd. Een animator klikt op de grepen om een model allerlei bewegingen te laten maken.

Animeren is een heel technisch vak. Om realistische animaties te maken, moet een artist ook creatief zijn en oog hebben voor details.



Op deze afbeelding zie je een gerigd 3D-model van een hand. De botten zijn groen. De blauwe markeringen zijn de grepen.

Met speciale software kunnen animators een tijger laten springen, een krijger laten vechten of zelfs een vloedgolf door een straat laten stromen. Het kan uren, zelfs dagen, heel precies werk kosten voor maar een paar seconden actie op het scherm.



Gebogen vingers

Gekreukeld shirt bij de heup

Shirt dat een kant op wappert

Voet die naar achteren wijst

Veel animators filmen zichzelf terwijl ze bewegingen maken. Ze letten dan op heel kleine details die ze aan hun animatie kunnen toevoegen om alles realistischer te maken.



Je moet aan heel veel dingen denken om een animatie er echt uit te laten zien. Hoewel deze wolf stilstaat, gaan zijn flanken wel op en neer wanneer hij ademhaalt. Hij knippert ook met zijn ogen.



Visual Effects Designer voor film

In de donkere bioscoop wordt het publiek stil. Een jungle vol met prachtige dieren komt in beeld. Het is moeilijk te geloven, maar de dieren en de jungle zijn niet echt.

Elke plant en elk dier op het scherm is ontworpen door een CGI-artist, die computeranimaties maakt.

In dit lees je over de mannen en vrouwen die hun vaardigheden op de computer en hun creativiteit gebruiken om computergegenereerde filmfiguren en fantasiewerelden tot leven te brengen.

Waar halen deze visual-effectsdesigners hun inspiratie vandaan?

Wat doen *modelers*, *riggers* en *animators*? Hoe wordt technologie gebruikt om de emoties van een echte acteur over te brengen op een CGI-personage?

En wat is er nodig om schetsen op papier om te zetten in een geweldige kaskraker?

Natuurlijk kom je ook te weten hoe je zelf visual effects designer kunt worden!

Meer weten
over werken in
de techniek?
Lees dan ook:



978-94-6341-237-7



978-94-6341-381-7



978-94-6341-235-3



978-94-6341-236-0



978-94-6341-238-4

corona



9 789463 413824

www.arsscribendi.nl