

Making Of

Illustration für das LTU-Motiv
„Bodemuseum“



Für den Stil der Illustration ließen wir uns von Architektur-Entwürfen der 60er Jahre inspirieren.

Diese Bilder hatten einen akuraten Aufbau, waren aber umgesetzt in malerischem Look mit pastoser Pinsel- und Malgrundstruktur.



Der Stil mit detailliert ausgearbeiteten Bauten und nur angedeuteten Menschen eignete sich gut dazu, auch visuell zu betonen, daß es vor allem um die Beziehung zweier Orte geht: „Berlin trifft Bangkok“.



Der Gesamteindruck sollte frisch und urlaubshaft sein – das Motiv „Brandenburger Tor“ hatten wir bereits in dieser Weise ausgeführt.



Ausgangspunkt für das Motiv „Bodemuseum“ war das Scribble der Agentur.

Der Kunde wünschte, daß die Perspektive des Scribbles in der Umsetzung möglichst genau beibehalten wurde.

Lediglich die Uferbauten im rechten Mittelgrund sollten entfallen, um das Museum nicht zu verdecken.



Ich stellte zunächst eine grobe Farbskizze her, in der die beiden Einspiegelungen festgelegt wurden (Hochformat-Anzeige und Querformat-Plakat).



Mit einer Mischung aus Scribble und Stockfotos näherten wir uns der endgültigen Komposition.



Die Reinumsetzung begann mit dem Museum.

Ein Foto aus dem Internet diente als Vorlage – nicht nur für das Gebäude, sondern auch für Perspektive und Licht.



Wie schon beim Brandenburger Tor wurde das Museum erst in 3d gebaut und anschließend ‚vermalt‘.

Auf diesem Weg erhält man ein präzises, hochwertiges Architekturabbild, das aber dennoch nicht so viele Details enthält wie ein Foto.



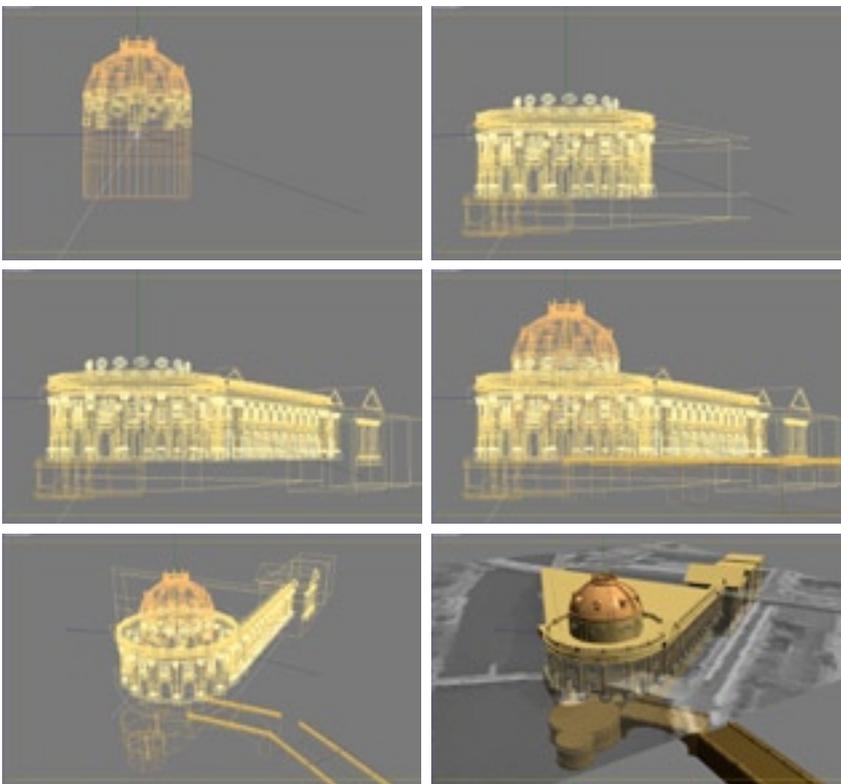
Den Grad der malerischen Vergrößerung kann man später genau steuern.

Links:
Das 3d-Rendering

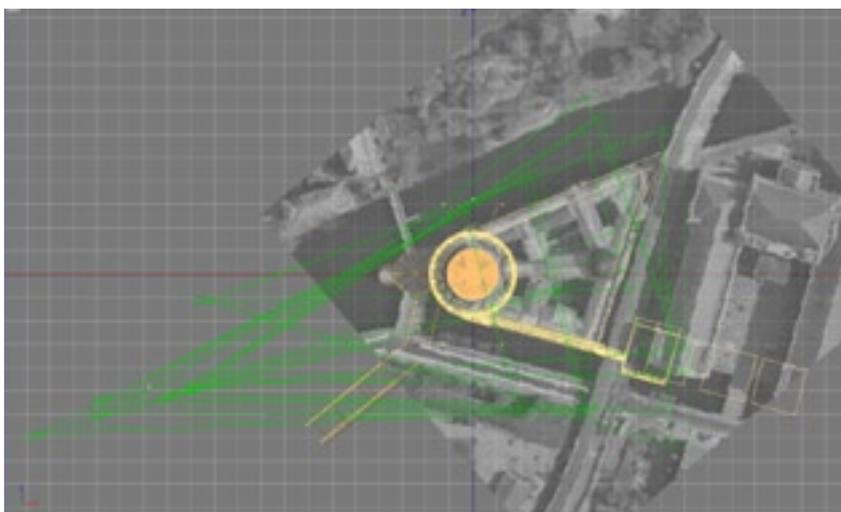
Rechts:
Nach der malerischen Überarbeitung



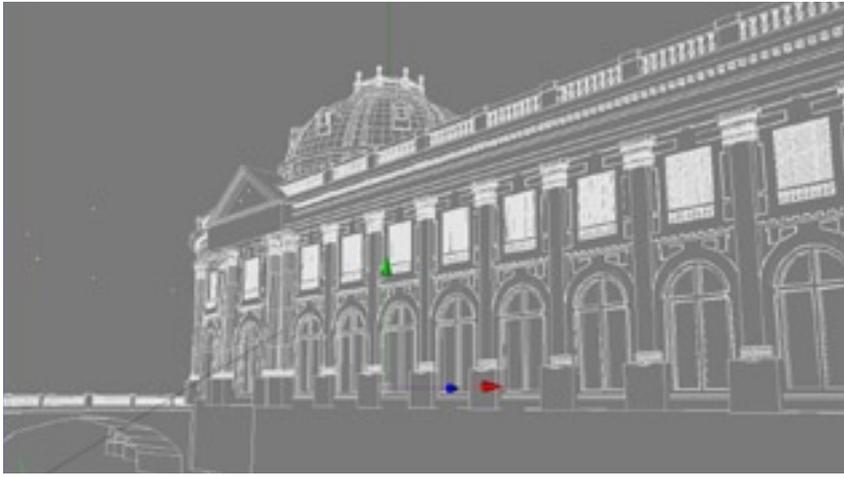
Um das Gebäude möglichst genau nachzukonstruieren, wurde eine Satellitenaufnahme als Grundriß für das 3d-Modell benutzt.



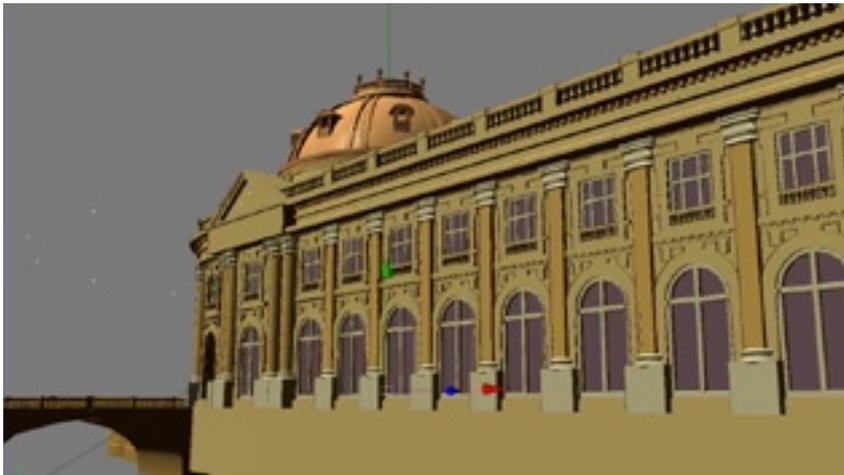
Schrittweise entstand die die Architektur des Museums.



Es brauchte einige Versuche, bis Standpunkt und Objektiv der Fotokamera mit der 3d-‘Kamera’ nachvollzogen waren.



3d-Modelle beginnen immer mit dem Aufbau der Formen.

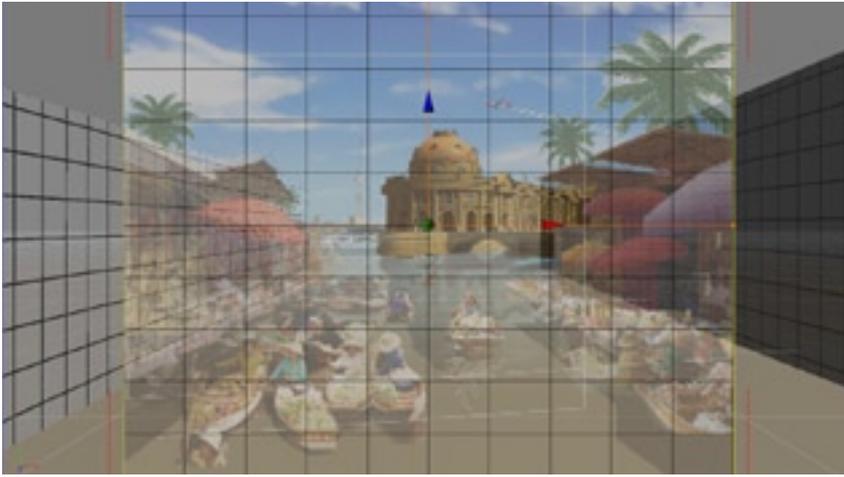


Der zweite Schritt ist die Gestaltung der Oberflächen – also die Verteilung von Farben und Materialien.

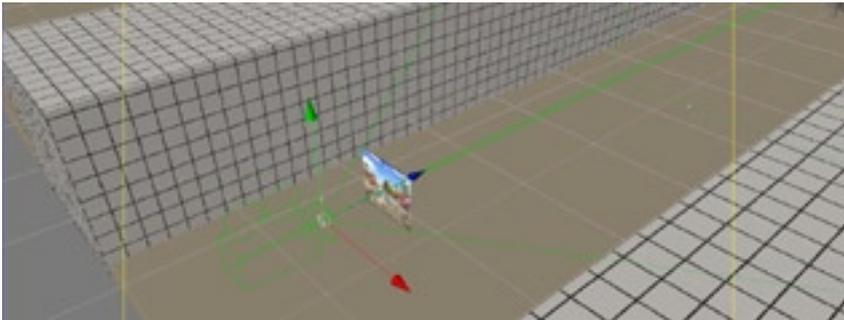


Der dritte Schritt schließlich ist die Beleuchtung des Modells – also die Anordnung von Lichtquellen und die Gestaltung von Licht- und Schattenfarben.

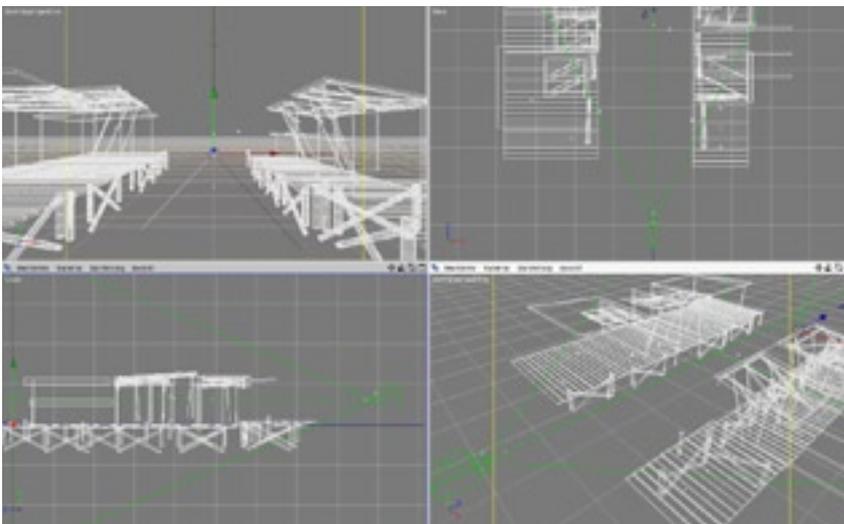




Nachdem das 3d-Museum fertig war, wurden die Marktgebäude konstruiert.



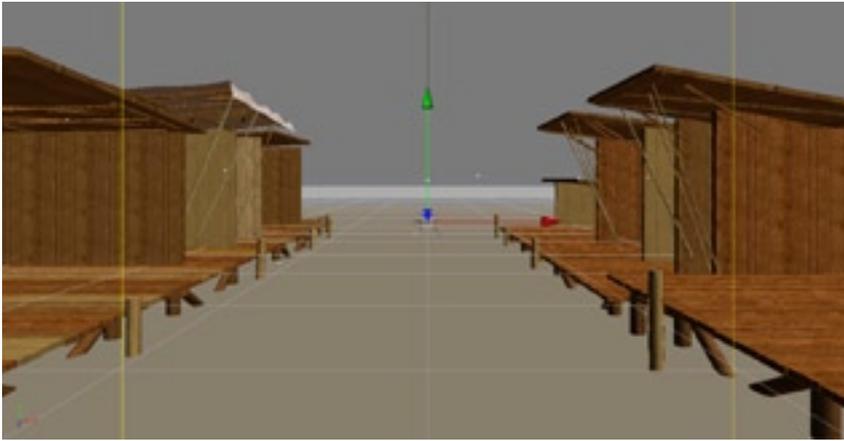
Hierfür mußte zunächst wieder die Kameraeinstellung gefunden werden, die dem Markt-Scribble entsprach.



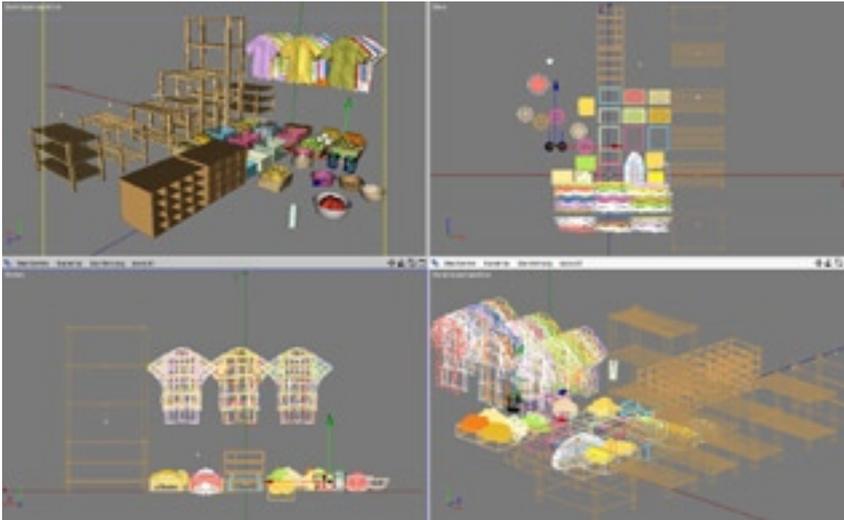
Dann konnten 3d-Bauteile nach und nach so angeordnet werden...



...daß derselbe Marktkanal entstand wie auf der Vorzeichnung.

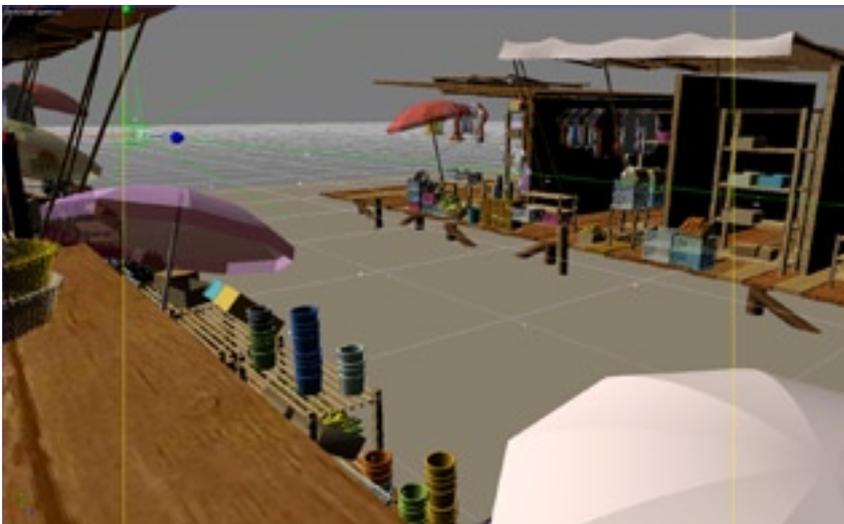


Nachdem die leeren Markt-
bauten fertig waren...

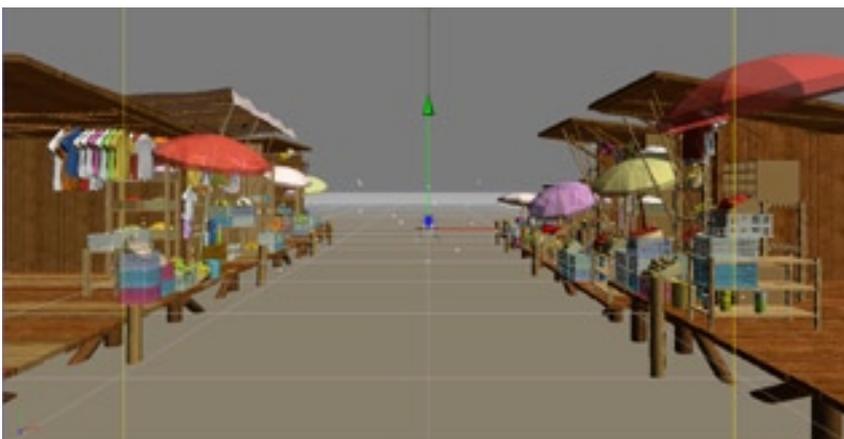


...wurden Mobiliar und Waren
hergestellt:

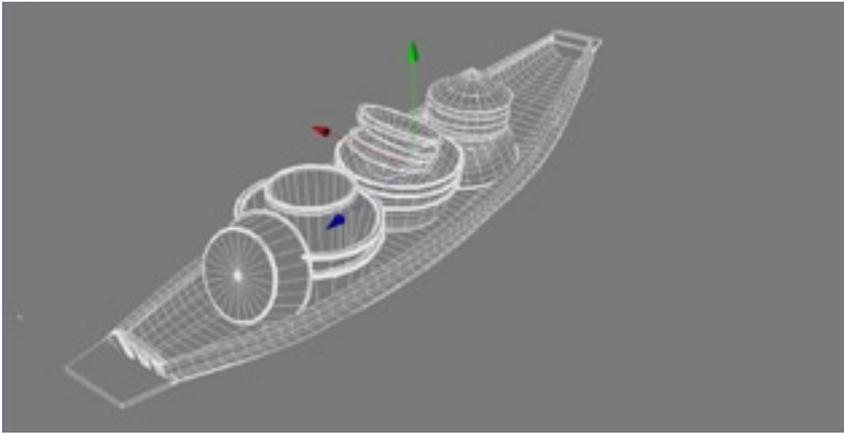
Regale, Tische, Sonnen-
schirme, Kisten, Kartons,
Körbe, Eimer, Kleidung,
Obst und Gemüse.



All diese Dinge wurden im
Markt verteilt...



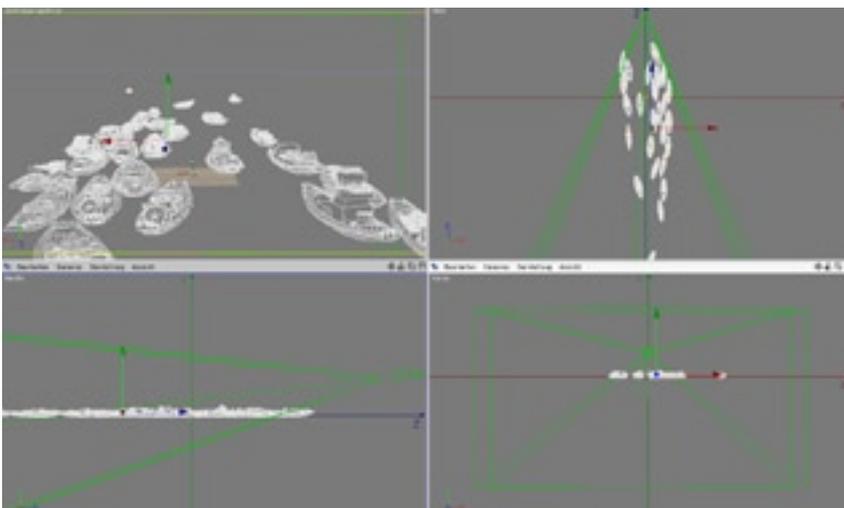
...bis die Gebäude so voll aus-
sahen wie auf den Stockfotos
des schwimmenden Marktes
in Bangkok.



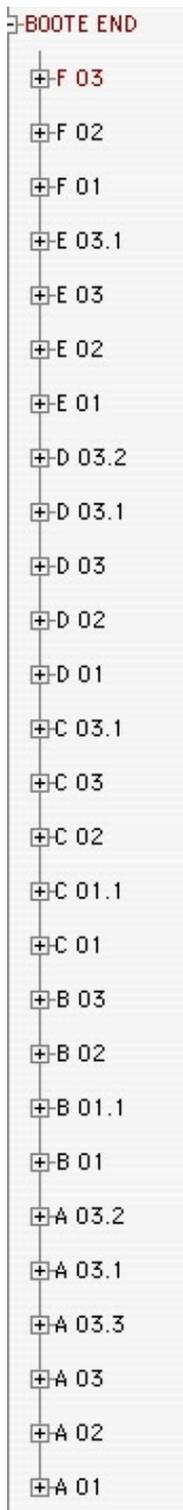
Nun waren die Boote an der Reihe.



Bootskörper haben komplexe Kurven. Deshalb war es auch hier für die Qualität der Illustration besser, zuerst 3d-Modelle zu bauen, anstatt die vielen Boote freihändig zu malen.



Die verschiedenen Boote wurden so angeordnet wie auf dem Scribble.



Insgesamt wurden 27 Boote gebaut – jedes mit besonderen Waren beladen.



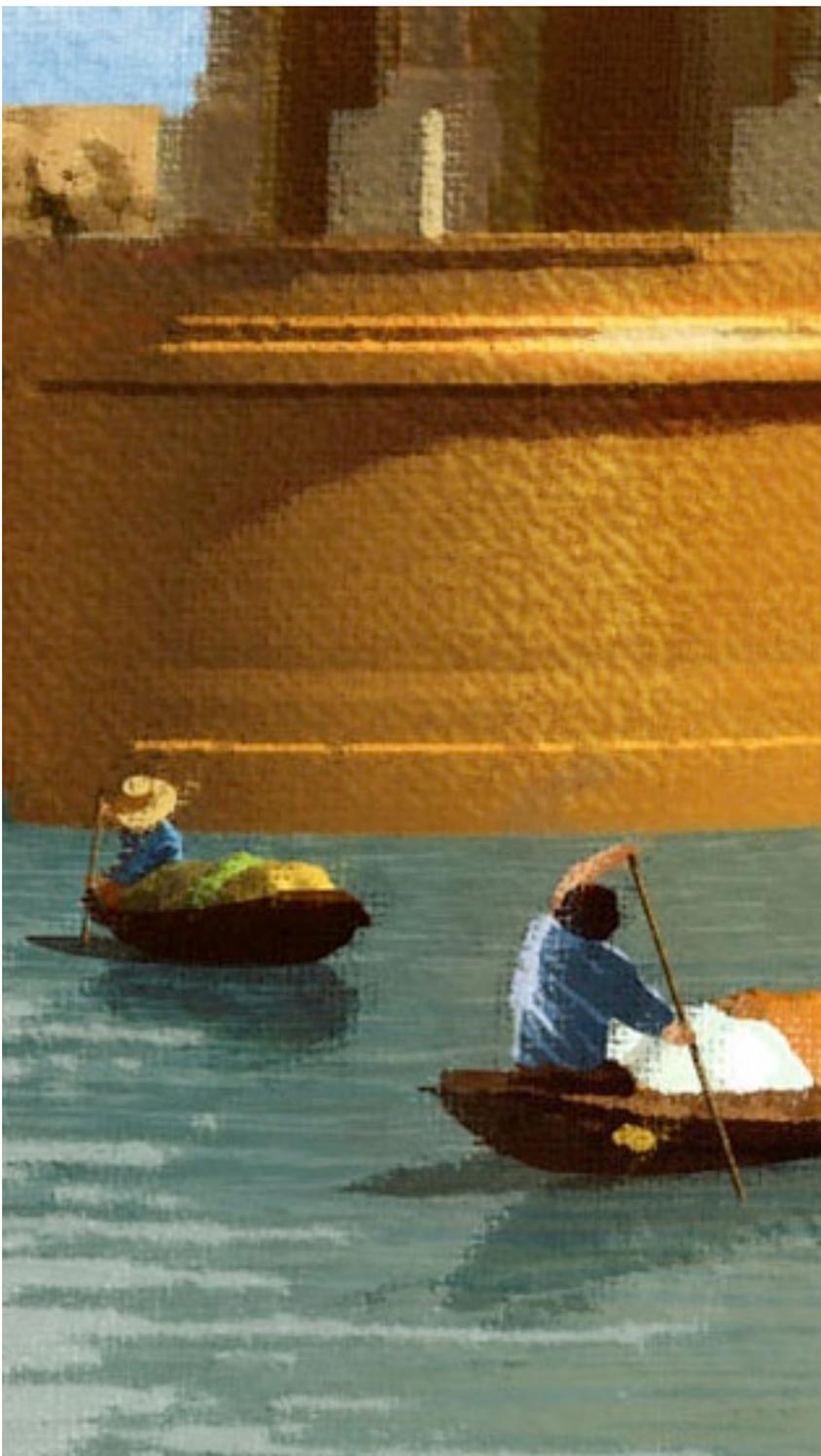
Markt und Boote wurden so ausgeleuchtet, daß sie zum Museum paßten.

Die 3d-Phase war damit abgeschlossen.

Alle Einzelbilder wurden nun für die 2d-Weiterverarbeitung zusammengefügt.



Das Compositing war noch in Rohform und menschenleer.



Figuren mußten in Markt und Boote hineingemalt werden.

Himmel, Wasser und Palmen wurden ausgearbeitet, Schatten und Spiegelungen verfeinert, Farben und Kontraste angesteuert.

Alles wurde so überarbeitet, daß ein einheitlicher Malerei-Look entstand.





Das fertige Bild.