

10th RTT Conference

Vom 7. bis 8. Mai 2009 fand die zehnte RTT Conference unter dem Motto „Sharing Visions“ statt. Nach der Wiener Hofburg im Jahre 2008 war 2009 die Alte Kongresshalle in München Schauplatz der Veranstaltung. Die Realtime Technology AG (RTT) gab vor internationalem Fachpublikum Ausblicke in die Zukunft der „Virtual Reality“. von Michael Krimmer

Wenn RTT zur Hausmesse RTT Conference lädt, ist eines sicher: Die Besucher dürfen sich darauf freuen, dass Ihnen durch die Bank High-End geboten wird. Das beginnt bei Hard- und Software und endet bei den hochkarätigen Vorträgen.

Eine neue Generation von Fahrzeug-Konfiguratoren

Die Zeiten, in denen ein neues Fahrzeug anhand eines Katalogs konfiguriert wurde, gehören längst der Vergangenheit an. Auch Konfigurationssysteme mit großen Displays, auch berührungsempfindlich oder stereoskopisch sind nicht neu. In der Alten Kongresshalle konnten sich die Besucher mit Microsoft Surface von einer Technologie überzeugen, die die Auswahl und Zusammenstellung von Fahrzeugen noch einen Schritt komfortabler macht. Auf einem großen Tisch mit berührungsempfind-



Veranstaltungsort
Schauplatz der diesjährigen RTT Conference war die Alte Kongresshalle in München



lichem Display kann per Multitouch das Fahrzeug gedreht oder mit unterschiedlichen Extras ausgestattet werden. Ist die Konfiguration fertig, lassen sich die Details bequem auf einer Speicherkarte sichern und zur nächsten Station des Bestellprozesses mitnehmen oder beim nächsten Besuch wieder mitbringen. Microsofts Technologie macht's möglich. Die RTT Conference ist ein guter Treffpunkt

für Größen aus allen technischen und nicht-technischen Bereichen.

Hochkarätige Vorträge

Alle haben eines gemein: Das Interesse an RTTs Technologien und der Möglichkeit, durch den Einsatz von DeltaGen & Co. Prozesse und Entwicklungen zu beschleunigen, die Pro-

Zum 14. Mal öffnete die fmx/09, die internationale Konferenz für Animation, Effekte, Games und digitale Medien, ihre Pforten. Stuttgart war also für vier Tage wieder einmal der perfekte Tummelplatz für experimentierfreudige CGI-Rebellen, routinierte Hollywood-VFX-Veteranen bis hin zu den DCC-Branchen-Mogulen.

von Jan Bruhnke

Schon als man den einen bewaffneten Stormtrooper am Haus der Wirtschaft Spalier stehen sah, war klar, dass man vom 5. bis zum 8. Mai hinter den Toren zur fmx/09 ein ereignisreiches Programm-Universum eintauchen würde. Der Sektor Animation ist in der Entertainment-Welt längst ein genreübergreifender, essenzieller Knotenpunkt. Das zeigte auch die diesjährige FMX, die Animation als Schlüsseltechnologie in all ihren schillernden Facetten mit einem breiten Vortrags- und Rahmenangebot erlebbar machte – und das besser denn je. Ganz egal, ob Major-Film-Produktion, Game-Development oder in Industrie und Forschung, CGI-Welten erweitern unsere bildlichen Horizonte in allen Geschäftszweigen. Und die unterschiedlichen Produktions-Lines ziehen zunehmend an einem Strang – „Immersive



Design“ war nicht nur eines der oft zitierten Schlagwörter der Veranstaltung, sondern auch eine Grundhaltung, die viele der 350 referierenden Spezialisten vertraten. Die Referenten aus den über 25 Ländern, die das Team um Prof. Thomas Haegele aufbieten konnte, lockten mehr als 7.000 Besucher nach Baden-Württemberg. Die Ludwigsburger Filmakademie arbeitet dabei bei der FMX zusätzlich noch mit der VES Visual Effects

Society, der AIAS Academy of Interactive Arts and Sciences, der ACM Siggraph und der 5D Conference intensiv zusammen.

Intensiv

Das gemischte Publikum, das sich aus etwa zu 60 Prozent Professionals und zu 40 Prozent Studenten zusammensetzte, war beim perfekt organisierten Überangebot teilweise

duktivität zu erhöhen und so Ressourcen und Geld zu sparen. Es gab die Möglichkeit, Vorträge namhafter Hersteller zu besuchen. Ein paar Beispiele: Die Automotive-Branche war vertreten durch Toyota Motor Europe, Ferrari und Porsche. Und mit Steen Strand, COO und einer der Gründer von Icon Aircraft, war auch ein Luftfahrtunternehmen vor Ort.

Themen-Lounges fassen Interessengebiete zusammen

An beiden Veranstaltungstagen gab es insgesamt drei Slots, in denen man sich im Rahmen der Themen-Lounges über bestimmte The-

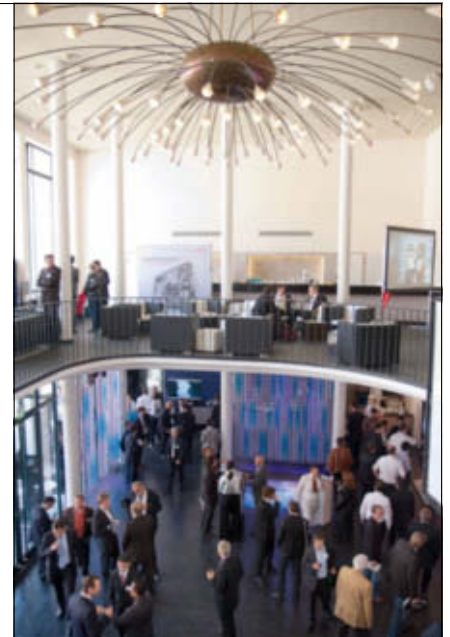


Oberfläche Microsofts Surface-Technologie ermöglicht neue Wege der KFZ-Konfiguration

mengebiete informieren konnte, die für jeden Besucher von Interesse sind. Das waren unter anderem „Digital Sampling & Materials“, „Scalable Graphics Computing“ oder „CGI“. Insgesamt gab es neun Vorträge von Firmen wie Fujitsu Technology Solutions, Panasonic, Craftanimation, Datacolor oder vom Veranstalter RTT selbst.

Sicher arbeiten mit Celsius RemoteAccess

Einen interessanten Ansatz verfolgt Fujitsu Technology Solutions mit ihrem System Celsius RemoteAccess. Die Idee dahinter: Ein PC-over-IP-System ermöglicht den Zugriff auf einen Desktop-Rechner über ein IP-Netzwerk. Einer der Vorteile: Auf Reisen muss nicht mehr der gesamte Rechner mit sensiblen Daten mitgenommen werden, der verloren gehen oder in die Hände von Industriespionen fallen kann. Ins Gepäck kommt lediglich das Fujitsu-Gerät. Sobald Maus, Tastatur und Display angeschlossen werden, kann auch auf Dienstreise auf den Desktop-PC im Büro zugegriffen werden. Das Gute daran: Es ist völlig nebensächlich, welche Programme auf dem Desktop laufen. Das funktioniert mit CAD-Programmen ebenso wie mit DeltaGen oder 3ds Max, Maya und Co. Ein Video zur Funktionsweise von Celsius



Erfolg Die Veranstaltung war auch in diesem Jahr wieder gut besucht

RemoteAccess finden Sie im Abonnentenbereich auf der DP-Website. Zusätzlich gibt es auch weitere Videos von der RTT Conference 2009: Unter anderem die Eröffnungsrede von den RTT-Vorständen Ludwig A. Fuchs und Christoph Karrasch, eine Demonstration darüber, was mit Microsoft Surface möglich ist und einen Blick in das digitale Interior eines Lexus-Fahrzeugs. > mik

hin- und hergerissen, zu welchen Vorträgen sie über die Marmorstufen hinweg eilen sollten. Das Veranstaltungs-Team, rund um das Animationsinstituts der Filmakademie Baden-Württemberg, hatte sein Programm dieses Jahr aufs Neue streckenweise mit einem Star-Aufgebot aus der internationalen Film- und Games-Branche gespickt, die zeitgleich ihr Bestes gaben, um tiefe Einblicke in die Effektbaukästen von Disney über Warner bis hin zu Lucasarts zu geben. Gleichzeitig wurde im fmx/forum mit Workshops, Demos und Masterclasses vertieftes Wissen zu Profiesoftware-Tools der Industrie vermittelt. Wer sich dennoch mal eine Pause gönnte, konnte sich bei den zahlreichen Ständen der kleinen Fachmesse fmx/expo zu Equipment-Neuheiten aus dem Hardware- und Software-Bereich informieren.

Ritterschlag

Bei der offiziellen fmx-Presskonferenz wurde die Bedeutung des Wirtschaftsraums Baden-Württemberg im Animations-Bereich auch von Minister Prof. Dr. Wolfgang Reinhardt betont. Animation hat sich zu einer Kernkompetenz des Bundeslandes entwickelt, erfolgreiche Produzenten und Dienstleister haben sich hier bestens etabliert und entwickelt.

Zwei der größten deutschen Unternehmen im Bereich Effekte befinden sich im Umkreis der Region Stuttgart. Und auch das Animations-Institut der Filmakademie Baden-Württemberg genießt einen exzellenten Ruf. Es gehört laut des 3D-World-Magazins zur Weltspitze und erreichte bei in einem globalen Ranking im Jahr 2007 den zweiten Platz. Ziel der Landesregierung ist es auf jeden Fall auch in den wirtschaftlich schwierigen Zeiten wie heute, an diese Erfolge anzuknüpfen und den Standort noch weiter zu unterstützen. Die Filmförderungen sollen sich hier sogar noch bis zum Jahr 2010 verdoppeln.

Mit dem legendären ILM-Mitbegründer Richard Edlund und Chris deFaria, Executive Vice President, Digital Production, Animation and Visual Effects, Warner Bros. Pictures, hatte man schon zur Pressekonferenz zwei prominente Gäste geladen. „Für mich gibt es zwei entscheidende Wendepunkte in der Geschichte der Visual Effects: einmal war es der Film Star Wars, der ab den 70ern wieder eine Welle an kolossalen Event-Movies losgetreten hat. Weiterhin die Anfang der 90er beginnende digitale Revolution, bei der man

Geleitschutz Xavier Nicolas, General Manager von LucasFilm Animation Singapur, marschierte mithilfe des Imperiums zu seinem Vortrag

sich endlich vom eng gesteckten Rahmen des chemischen Films mit seinen 24 Bildern lösen konnte und die digitale Nachbearbeitung mit ihren unendlichen Möglichkeiten zu wachsen begann. Der Film ‚Benjamin Button‘ ist ein tolles, aktuelles Beispiel, das zeigt, was heutzutage mit CGI alles möglich ist. Selbst ein Mensch kann vollständig animiert werden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, die Tools werden besser und besser“, betonte der erfahrene Special-Effects-Pionier.

Edlund war auch auf der Suche nach neuen Mitgliedern für die Visual Effects Society, denn das digitale VFX-Filmbusiness ist auch laut des Filmveterans ein global agierendes Geschäft geworden. Weiterhin gab es Lob für den Veranstalter: „Ich bin das erste Mal auf der FMX und es ist wirklich eine hervorra-





Volle Hallen Die fmx/09 lockte rund 7.000 interessierte Besucher nach Stuttgart



Dr. Manhattan Bei dem Vortrag zur CGI von „Watchmen“ gab es großen Andrang

gende Veranstaltung. Die Siggraph in den USA hat auch mal klein angefangen und hat sich zu riesigen Leitmesse entwickelt. Ich denke die FMX hat viel Potenzial um sich bestens zu entwickeln.“

Trotz spezialisierter Workshops und modernsten Tools wurde also bei der FMX auch den Vorkämpfern und Pionieren der Animation hoher Respekt gezollt. Neben dem Oscar-Preisträger Richard Edlund wurde unter anderem auch Harrison Ellenshaw („Tron“, „Star Wars“, „Superman“) später andachtsvoll bei seinem Vortrag gelauscht.

Auch Warner-Vice-President deFaria zeigte sich bei der Pressekonferenz beeindruckt von der guten Organisation und dem umfangreichen Programm der FMX: „Es ist

Manager von Lucasfilm Animation Singapur. Er wurde von angeheuertem Sturmtruppen zu seiner Eröffnungsrede eskortiert. Bei seinem Vortrag stellte er Singapurer Dependence, der sonst in San Francisco ansässigen Firma Lucasfilm Animation vor. Er unterstrich damit auch die Wichtigkeit von Globalität im heutigen Animationsgeschäft, um dem zunehmenden Zeit- und der Konkurrenzdruck anderer Firmen im CGI-Bereich standhalten zu können. Lucasfilm Animation Singapur widmet sich Projekten wie der Animations-Serie „Clone Wars“ und betreut weiterhin auch gleich die Videospiele-Extensions dieser Themenwelt. Es laufen also weiterhin gleich verschiedene Produktionsbereich-Bereiche parallel innerhalb eines Hauses ab. Mit einer

Erweiterung“, fügte der Manager an. Seit dem Start 2005 setzt sich das Team nun aus 330 multikulturellen Mitarbeitern zusammen. Natürlich hatte auch Lucasfilm einen Stand in der Recruiting-Area der FMX, in der sich weitere internationale Companies wie Sony Pictures einreihen, von der extra Bob Osher (President Sony Pictures Animation) kam, der mit dem CGI-Abenteuer „Cloudy with a Chance of Meatballs“ bei Sony das Stereoskopie-Zeitalter einläutet.

Im Recruiting-Bereich warben weiterhin große Namen wie Aardman Animations, Ubisoft oder Crytek um neue Mitarbeiter. Denn auch in Krisenzeiten scheinen mehr denn je qualifizierte Teams der Schlüssel zum Erfolg im Wettbewerb zu sein. Geduldig warteten die zahlreichen Interessenten in langen Schlangen vor den Ständen.

Trotz der ausladenden Räume vom Haus der Wirtschaft stießen einige der Säle bei den Vorträgen sogar fast an ihre Kapazitätsgrenze, beispielsweise beim Special zum effektbeladenen Superhelden-Epos „Watchmen“. Set-Designer Alex McDowell und die VFX-Supervisors DJ Desjardin und Pete Travers verrieten in drei Stunden alles von den Set-

Extensions bis zum Design von Rorschach und Dr. Manhattan.

Über die komplette Zeitspanne blieb das hohe Niveau der Vorträge konstant. Mit den zahlreichen weiteren Kooperationen und parallelen, eingebetteten Veranstaltungselementen wie etwa dem Internationalen Trickfilmfestival Stuttgart oder dem Animation Production Day, unterstrich die FMX eindeutig ihre Rolle als eine führende europäische Fachkonferenz im digitalen Entertainment-Bereich. > jb



Kultfigur ILM-Mitbegründer Richard Edlund lobte das gute Programm der fmx



fmx/09 Stuttgart im VFX-Fieber, Stormtroopers zeigen wo's lang geht und bewachen den Eingang

wirklich erstaunlich, wie viele Leute aus dem internationalen VFX-Business man hier an einem Platz trifft. Ich glaube, nicht mal auf der Siggraph habe ich so viele Profis durch Zufall getroffen“, lobte der Warner-Chef, der später in einem interessanten Talk erste Einblicke zum bevorstehenden neuen „Harry Potter“-Teil präsentierte und erste Bilder zu Zack Snyders aufregender CGI-Produktion des Fantasy-Buch-Klassikers „Guardians of Ga'Hoole“ zeigte.

Globale Pipelines

Vom ersten Veranstaltungstag an wechselten sich die hochkarätigen Referenten an den Pulten ab, egal ob zu neuartigen Stereo-3D-Techniken oder Automotive-Industriedesign. Für einen effektvollen Auftakt sorgte Animations-Koryphäe Xavier Nicolas, General

intelligenten globalen Production-Pipeline arbeitet man mit der US-Mutterfirma zusammen und beherbergt in der asiatischen Niederlassung das intensive Training „Jedi Master Programm“ zur Ausbildung neuer Talente aus dem asiatischen Einzugsgebiet.

„Als George Lucas sich vor sechs Jahren entschloss, eine animierte TV-Serie rund um Star-Wars-Universum zu kreieren, war ihm klar, dass man global agieren müsse. Zusätzlich wollte er auch einen Standpunkt finden, an dem es möglich wäre, gezielt junge Talente aus dem Ausland zu fördern, erklärte Nicolas zur Produktionsstätte Singapur. „George hat ein hohes Interesse an der fernöstlichen Kultur, war schon immer ein Fan von Mangas und asiatischer Literatur. Auch diese kulturellen Einflüsse waren, neben der vielen produktionstechnischen, wie arbeitstechnischen Hintergründen, ein wichtiger Aspekt für diese

DP 05/09

DIGITAL PRODUCTION 05/09 erscheint am 28.08.2009 mit dem Schwerpunktthema „Character Animation“.

Anzeigenschluss: 21.08.2009