

VON MODELLING BIS REVIEW:

## Autodesk Maya – die Komplett-Lösung für die gesamte Pipeline



In einem wohlbekannten Land, vor gar nicht allzu langer Zeit ... entstanden die Figuren zum dritten großen Abenteuer der Biene Maja. Dirk Mauche wurde von der Kultfigur seit seiner Kindheit begleitet und hatte nun das Vergnügen als Asset Supervisor von Studio Isar Animation an ihrem neuesten Featurefilm mitzuwirken. Das 2018 neu gegründete CGI-Studio im Osten Münchens gehört zum internationalen Produktions- und Vertriebsunternehmen Studio 100 Media GmbH und arbeitete während des Projekts eng mit seinem Partnerstudio Flying Bark Productions in Sydney zusammen – dank der Komplett-Lösung Autodesk Maya vollkommen mühelos.

„Die Biene Maja – Das goldene Königreich“  
© 2020 Studio 100 Media GmbH, Studio B Animation Pty Ltd.



„Die Biene Maja – Das goldene Königreich“ © 2020 Studio 100 Media GmbH, Studio B Animation Pty Ltd.

Die Biene Maja ist seit den 70er Jahren eine der Kultfiguren im Kinderfernsehen. Fast jeder Deutsche kennt die mutige, kleine Biene und ihre Freunde. 2013 erschien die Heldin in ganz neuem CGI-Look im Fernsehen. Zeitgemäß und passend, positiv und mutig, wie Dirk Mauche findet. **„Es ist immer eine super spannende Phase, wenn man so eine alte IP wiedererweckt und verändert.“**

Er und sein Team, das durchschnittlich aus acht bis zehn Artists bestand, waren im Rahmen ihrer Tätigkeit bei Studio Isar Animation für Modelling, Texturing und Shading der Figuren des dritten Kinoabenteuers von „Die Biene Maja“ verantwortlich. Dabei arbeiteten sie eng mit ihrem Partnerstudio Flying Bark Productions in Sydney zusammen. Von dort erhielten sie den Großteil der Designs und Referenzen, die die Basis ihrer Arbeit bildeten.

**„Ein Blueprint von einem Character mit einer Seit- und Frontansicht funktioniert nicht wie eine technische Zeichnung. Da gehört immer noch Übersetzung dazu, um das so ins 3D zu bekommen, dass der Character zum Leben erweckt wird“**, erklärt Mauche.



Asset Supervisor Dirk Mauche / Studio Isar Animation



„Die Biene Maja – Das goldene Königreich“  
© 2020 Studio 100 Media GmbH, Studio B Animation Pty Ltd.

Für ihn ist dies, auch nach 20 Jahren im Geschäft, eine der Herausforderungen, die ihn am meisten antreibt. Um all die Anforderungen zu meistern, die das Projekt „Die Biene Maja 3“ an das nahezu zeitgleich mit Produktionsstart gegründete Studio Isar Animation stellte, brauchte es ein Programm, auf das sich die Artists zu hundert Prozent verlassen konnten: Autodesk Maya.

## Alles aus einer Hand mit Autodesk Maya

**„Im Prinzip ist alles drin. Es ist ein voll umfassendes Tool. Ein erwachsenes Tool“**, erklärt Mauche. Ein klarer Vorteil. Aber auch die Tatsache, dass es an technischem Personal, das die Integrationen und PlugIn-Entwicklung vorantreibt nicht mangelt und man jederzeit Artists findet, die durch ihre umfassende Expertise auf hohem Niveau mit Maya arbeiten können, machen das Programm für ihn und das Studio so attraktiv. Gerade der letzte Punkt zeigte sich früh in der Kooperation mit Sydney. Hier startete das Projekt.

**„Man kann 1:1 mit denselben Dateien weiterarbeiten, was ein Riesenvorteil ist.“**

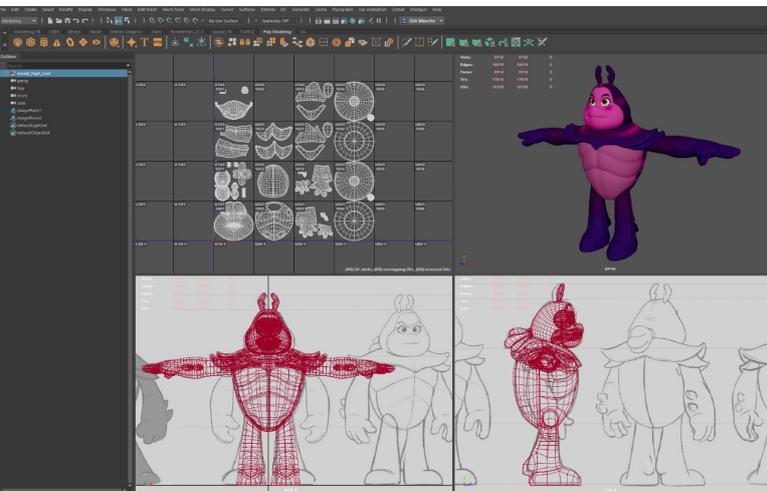
Previz-Modelling und Layouts – alles wurden in Maya erstellt. Als Studio Isar Animation dazugeholt wurde, war das jedoch kein Problem. Die Artists konnten dank ihrer Erfahrung mit Maya mühelos an der Arbeit der Australier anknüpfen. Zudem war der Austausch viel leichter, da alles vollkommen nahtlos funktionierte. Und selbst PlugIns konnten einfach und schnell integriert werden, um die Pipeline an die Bedürfnisse des Projekts anzupassen.

## Der UV-Editor von Maya – besser und besser von Jahr zu Jahr

Während der Arbeit am Featurefilm zeigten sich die Vorzüge von Maya jedoch nicht nur im Bezug auf seinen Status als Industriestandard und seine Erweiterbarkeit. Sein UV-Editor war das Tool, das Studio Isar Animation besonders unterstützte.

**“Dass dieser Bereich so gestärkt wurde, war sehr vorteilhaft”,** so Mauche.

Mit jedem neuen Release wird der UV-Editor von Maya immer mehr erweitert und verbessert, so dass viele Prozesse kontinuierlich automatisiert werden, um den Artists die Arbeit zu erleichtern. Heute ist er schneller, intuitiver und verfügt über mehr nützliche Tools als je zuvor. Ein Faktor, den Studio Isar Animation absolut zu schätzen weiß.



Screenshot vom UV Editor © Studio Isar Animation

## ShotGrid: ein klares Plus, gerade in Corona-Zeiten

Wie der Asset Supervisor verriet, gab es in Maya eine Sache, auf die er nahezu verzichten konnte: das Save-Menü. Denn dank der kompletten Integration von Maya in Autodesk ShotGrid (vormals: Shotgun) konnten die Artists ihre Dateien direkt in das Projektmanagement-Tool hochladen.

Das verkürzte zum einen die Wege zwischen Australien und Deutschland, wodurch ein reibungsloser Ablauf unter Director, Visual Effects Supervisor und dem Asset-Team möglich war. Zum anderen sorgte es dafür, dass die Artists von Studio Isar Animation auch im Angesicht der aktuellen Pandemie und der Lockdowns remote so arbeiten konnten, dass ein kontinuierlicher Austausch möglich war und in allmorgentlichen Meetings der Stand der Dinge sowie die To Do's für den Tag geklärt werden konnten. Ein Thema, das Dirk Mauche besonders wichtig war. Denn als ehemaliger Freelancer weiß er wie es ist, in einem Remote-Büro tätig zu sein. Daher half ihm ShotGrid dabei eine Arbeitsatmosphäre zu schaffen, die einem physischen Studio in kaum einer Hinsicht nachstand.

## Ein Supplier, den man kennt und schätzt: dve advanced systems

Seit seiner Gründung 2018 setzt Studio Isar Animation beim Kauf ihrer Autodesk Produkte auf den Münchner Supplier dve advanced systems (dveas).

**„Ich kannte dve schon, bevor ich bei Studio Isar Animation angefangen habe.“**

Für Dirk Mauche, der seit den Anfangstagen dabei ist, bedeutete das ein Wiedersehen mit einem altbekannten und geschätzten Fachhändler für professionelle Hard- und Software zur Medien- sowie Postproduktion. Denn auch in seiner Zeit als Freelancer setzte der heutige Asset Supervisor stets auf das Systemhaus von Jürgen Firsching, wenn es um seine Autodesk Produkte ging. Und durch den Support des Händlers sind auch künftigen Projekten keine Grenzen gesetzt.

### Verwendete Autodesk Produkte bei Studio Isar Animation:

Autodesk Maya und ShotGrid

### dve advanced systems GmbH

Max-Planck-Straße 6  
85609 Aschheim/Dornach  
info@dveas.com