

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR POSTPRODUKTION & VISUALISIERUNG

MÄRZ | APRIL 02|10



## Alice im Wunderland

Tim Burton inszeniert rund 1.700  
Visual-Effects-Shots

# Job-Perspektive? Architektur in 3D

**Making of: Die Libeskind-Villa im Web**  
**Umfrage: 3D-Artists im Architekturbüro**  
**Urban Modeling: CityEngine 2009.3**

## RED vs. DSLR

Neue Spiegelreflexkameras  
im Vergleich mit Profifigeräten

## Behind the Scenes

Peter Jacksons neuer VFX-  
Streich „In meinem Himmel“

## Freelancer-Teams

Geringe Kosten bei  
maximaler Kreativität



Schwerpunkt: Architekturvisualisierung | Alice im Wunderland | Erstmals: Smoke auf dem Mac | Shane Ackers #9 | Tools für Color

DP WEB  
LOGIN



©Gigaset Communications GmbH / ©LUNAR Europe

# Design und mehr

LUNAR Europe hat mit dem Design des AS280 und AS285 für Siemens Gigaset die Kundenerwartungen erfüllt. Das schlichte, schnurlose Telefon hat sich bereits über zwei Millionen Mal verkauft. Die Münchner Kreativagentur LUNAR Europe wurde mit dem Design des Telefons beauftragt. Exklusiv für die DIGITAL PRODUCTION erklärte das Unternehmen, wie genau die Konzeption des Telefons in 2D sowie 3D umgesetzt worden ist.

von Samuel Ernst

Telefone spielen in Daniel Kehlmanns neuem Roman „Ruhm – Ein Roman in neun Geschichten“ (Rowohlt Verlag, 2009) eine entscheidende Rolle. In einer Geschichte wird zum Beispiel eine junge Europäerin in Asien von ihrer Reisegruppe vergessen. Sie ist auf ihr Mobiltelefon angewiesen, und ihre Überlebenschance hängt somit von einem kleinen Stückchen Technik ab.

Sie wäre gut beraten, ein Gigaset dabei zu haben. So ist nach Angaben von Siemens Gigaset das AS280 respektive AS285 ein technisches Wunderwerk. Mit einer Sprechzeit von 25 Stunden und einem Standby-Betrieb von bis zu 210 Stunden hat es einen langen Atem. Für Kunden, die gerne beim Telefonieren die Arme benutzen, bietet das Telefon eine Freisprechfunktion. Das Menü ist schlicht und überschaubar gehalten. Zudem ist es spar-

sam und funkt während des Telefonierens nur gering, im Ruhezustand gar nicht.

## Die kreative Umsetzung

Doch was ein Gerät erst richtig ausmacht, ist das Design. Dieses wurde von der ersten Hand-Skizze, über 3D-Daten und Animationen bis hin zum Rendering bei LUNAR Europe in enger Zusammenarbeit mit dem Designmanagement-Team von Gigaset entwickelt. Das Team in München war circa ein Jahr lang damit beschäftigt, „ein zuverlässiges Telefon, welches den Kunden nicht mit Technik überfordert, sondern eine solide Qualität bietet“, zu gestalten, bestätigt Industriedesigner Daniel von Waldthausen.

Roman Gebhard, Geschäftsführer von LUNAR Europe, sieht das ähnlich: „Wir wurden

damit beauftragt, ein Telefon für eine bestimmte Zielgruppe zu gestalten, das auf den Werten der Marke Gigaset aufbaut.“

Im Briefing zwischen dem Kunden und den Designern wird geklärt, wer genau die Zielgruppe ist, was der Kunde erwartet, welches Material verwendet wird und schlussendlich was das Ganze kosten darf. Je nach Briefing und Projekt müssen die Designer sich an strikte Vorgaben halten: „Unser Gestaltungsspielraum wird durch das Briefing festgelegt. Beim Gigaset AS 180 waren zum Beispiel durch die bereits vorhandene technische Plattform alle Maße des Telefons im Vorfeld klar. Auch die Corporate Guidelines waren zu



**Rendering** In Cinema 4D wurde das 570 MB große Gigaset herausgerendert

berücksichtigen. Die Kunst ist es dann, diesen Freiraum so weit es geht auszunutzen“, so von Waldthausen.

Die kreative Leistung des Münchner Designteams beim Design der neuen Serie der AS-Produkte bewegte sich also im Spannungsfeld zwischen technischen Vorgaben und gestalterischen Zielen, die sich aus der Zielgruppe und der Marke Gigaset ableiten.

## Integrierte Produktentwicklung

Der Prozess von der ersten Skizze bis zum Launch des Produkts führt über mehrere Etappen. Alles beginnt mit ersten Skizzen. Diese werden per Hand auf Papier angefertigt. „Mit Handskizzen erarbeiten wir uns das Grundkonzept, welches den visuellen Gesamteindruck im Design widerspiegeln soll. Es wird komplett und bis ins Detail von allen Seiten gezeichnet“, so Designer Daniel von Waldthausen.

Im zweiten Schritt kommen dann die Apple-Rechner zum Einsatz: „Irgendwann stoße ich auf dem Papier an Grenzen. Deshalb erstellen wir das Telefon in 2D mit Adobe Illustrator, um es dann später in den 3D-

Virtuelle Produktvisualisierung hat inzwischen ein beachtlich hohes Niveau erreicht. Renderings können so gut sein, dass sie von echten Fotos nicht mehr zu unterscheiden sind. Wer aber glaubt, Modelle seien nun überflüssig, der irrt. „Designer, die noch nicht so lange im Geschäft sind, wollen oft alles am Computer visualisieren. Es ist jedoch unerlässlich, den virtuellen Entwurf in die Wirklichkeit zu überführen. Man muss den Entwurf auch mal als Modell in die Hand nehmen. Nur so erkennt man ergonomische Feinheiten. Sind die Tasten zu groß oder zu klein? Was kann man noch verbessern?“, bemerkt Roman Gebhard. LUNAR Europe erstellt erste Volumenmodelle in seiner eigenen Werkstatt, für detaillierte Modelle werden spezialisierte Modellbauer beauftragt. Dieser virtuelle sowie physische Prozess in der Produktvisualisierung ist auch deswegen wichtig, um dem Auftraggeber das Produkt näher zu bringen.

„Um ein Produktdesign gut beurteilen zu können, benötigen wir gute Renderings ebenso wie physische Modelle. Das wissen auch unsere Auftraggeber, die ja schließlich die finale Designentscheidung treffen müssen. Bei Produkten, die in hohen Stückzahlen her-

## LUNAR

Das Designunternehmen LUNAR wurde 1984 in den USA gegründet und zählt heute zu den weltweiten Top Ten der Designfirmen. Neben der Unternehmenszentrale in San Francisco, dem Studio in Palo Alto und dem europäischen Partner-Büro in München, unterhält LUNAR auch eine Niederlassung in Hongkong. Das Unternehmen bietet integrierte Produktentwicklung „aus einer Hand“: von der Marktforschung über das Branding und die Gestaltung bis zum Engineering serienreifer Produkte. Weltweit sind mehr als 65 Designer, Ingenieure und Marktforscher beschäftigt, davon zwölf in München. Zu den Kunden zählen Gigaset, Apple, Fujitsu, HP, LG Electronics, Microsoft, Modu, Motorola, P&G, Palm, Philips, SanDisk, Siemens, Sony und Vodafone.



**Realistisch** Für die Verpackung modellierten die Artists eine 3D-Abbildung in Hypershoot. Später schmückte das Foto die Verkaufspackung des Gigaset. Die analoge Fotografie gehört somit der Vergangenheit an

Programmen zu verfeinern. Wir arbeiten mit Solidworks, Rhino und Alias. Die Ingenieure verwenden Pro/Engineer. Wichtig ist, die Vorteile der jeweiligen Programme zu nutzen. Das heißt, wir sind alle fit in den jeweiligen 3D-Programmen und müssen auch oft hin und her wechseln“, beschreibt Gebhard das Aufgabenfeld des heutigen Visual-Artists.

Die Datenmenge, die bei einem Projekt wie dem Gigaset verarbeitet werden muss, ist überschaubar. Das Gigaset hat in Rhino eine Größe von 19 MB, in Hypershoot sind es 4,3 MB und in Cinema 4D ist es 570 MB groß.

Zuletzt werden die Daten mit Final Cut Pro, Cinema 4D, Bunkspeed Hypershoot oder Rhino herausgerendert. Die Visualisierung der Produkte mit Hilfe von möglichst detaillierten Renderings hilft den Designern, gemeinsam mit dem Kunden aus vielen Entwürfen die richtige Designrichtung zu finden.

gestellt werden, wie hier bei Gigaset, kann die Wahl für ein Design über Millionen von Euro Umsatz entscheiden. Würden wir nicht die bestmögliche Produktvisualisierung anbieten, wären wir als Designstudio gar nicht überlebensfähig“, so Chau Hop Nguyen Phan, die für Marketing und Presse bei LUNAR Europe verantwortlich zeichnet.

„Für unsere Kunden ist es essenziell, die grobe Version des Produktes erst einmal in der Hand zu halten, es zu begutachten und es sozusagen auszuprobieren. Oft ist es sinnvoll das Produkt zusätzlich in einem 3D-Film zu präsentieren“, sagt Roman Gebhard. In der heutigen Zeit muss die Designagentur LUNAR Europe bei ihren Kunden überzeugend auftreten. Hierbei benutzen die Designer alle Formen der Produktvisualisierung. Ein kurzer emotionaler Produktfilm sagt beispielsweise manchmal mehr als eine einstündige Powerpointpräsentation. LUNAR Europe

stellt nicht nur Präsentationsfilme für seine Auftraggeber her, sondern auch hochdetaillierte Stills, die sich auf den Verpackungen wiederfinden können. Früher war es noch an der Tagesordnung ein Modell zu fräsen, um es dann zu fotografieren. Das Ganze wurde dann am PC nachgearbeitet und kam schlussendlich auf die Verpackung. Immer öfter werden Fotos durch Renderings ersetzt. Auch in diesem Fall. In den 3D-Programmen wird alles schneller, effektiver und unkomplizierter visualisiert. Das digitale Bild wird gleich auf die Verpackung hochauflösend gedruckt. Das ist weitaus bequemer.

## Die Visualisierungs-Pyramide

„Den gesamten Designprozess, den wir durchlaufen, könnte man mit einer Pyramide beschreiben. Man beginnt beim Fundament ganz grob mit einer Vielzahl von Skizzen und Entwürfen. Stück für Stück arbeiten wir uns dann hoch bis hin zur Spitze. Auf diesem Weg konkretisiert sich mehr und mehr der Entwurf. Das Endprodukt ist dann die Krönung eines langen Prozesses“, schließt Daniel von Waldthausen.

Die Verkaufszahlen bestätigen den Erfolg. Das Gigaset verkaufte sich über zwei Millionen Mal weltweit und ist in Deutschland un-



**Detailliert** In Rhino hat das erste 3D-Modell eine überschaubare Größe von 19 MB

ter anderem Marktführer. „Natürlich freuen wir uns auch als Agentur, dass unser Design, die Benutzerfreundlichkeit, die Verpackung sowie das Handling die Kunden überzeugt haben, das Telefon zu erwerben. Die Verkaufszahlen sprechen für uns, und mit diesem Engagement wollen wir auch weiterhin innovative Produktentwicklungen und Design bieten“, ergänzt Nguyen Phan.

### Was das Gigaset einmalig macht

Laut LUNAR Europe ist die Aufteilung von Display, Bedienelementen und Nummern-tasten beim Gigaset in sich schlüssig und ausgewogen proportioniert. Polierte Flächen unterbrechen an markanten Linien die matte Oberfläche. Diese Stilelemente kommunizieren die Qualität und Modernität der Geräte, welche Ausdruck des hohen technischen Standards sind, für die Gigaset konsequent bis ins Einstiegssegment steht.

Die übersichtliche Anordnung der Bedienelemente unterstützt die Intuition der Nutzer und erleichtert somit den Umgang mit den Geräten. Für gesteigerten Bedienkomfort sorgt weiterhin das hochwertige Polydom-Tastenfeld, das jede Eingabe durch einen optimierten Druckpunkt spürbar macht.

Matthis Hamann, einer der beiden Geschäftsführer der LUNAR Europe GmbH, erklärt die Besonderheiten des Gigaset-Projekts: „In diesem Jahr feiern die Gigaset-Telefone ihren 16. Geburtstag. Sie sind der Klassiker unter den Schnurlostelefonen und fast auf der ganzen Welt im Einsatz. Natürlich ist es für jeden Designer eine Herausforderung, neue Geräte für so eine erfolgreiche Produktfamilie zu gestalten. Denn nicht nur in puncto Ausstattung, Qualität und Bedienbarkeit werden hier besondere Maßstäbe angelegt – auch das Design hat höchste Ansprüche zu erfüllen.“ Hans-Henning Brabänder, verantwortlicher Designmanager bei Gigaset Communications GmbH, ergänzt: „Ein Entwicklungsprozess benötigt einen klar am Nutzer orientierten Ansatz. Design ist hierbei die direkte Schnittstelle zum Nutzer. Daher waren wir froh, dass uns mit LUNAR Europe ein erfahrenes Team zur Seite stand, das die Bedürfnisse des Marktes genau kennt und uns immer wieder mit frischen Ideen und Konzepten unterstützt hat. Eine gelungene Zusammenarbeit, deren Ergebnis sich sehen lassen kann.“

### Ausblick

„Viele sind der Auffassung, dass Designentwicklung heute Folgendes bedeutet: Skizze, 3D-Rendering und fertig. Doch so ist es nicht. Es ist ein interaktiver Prozess, in den die verschiedensten Abteilungen eines Unternehmens involviert sind, oft auch die Geschäftsleitung. Unsere Produktvisuali-



**Skizze** Per Hand beginnt der Designprozess des Gigasets. Industriedesigner Daniel von Waldthausen konzipierte den ersten Entwurf mit Bleistift auf Papier

sierung muss deswegen so realistisch wie möglich sein“, stellt Roman Gebhard klar. Nguyen Phan schließt ab: „Heute sind viele der Auffassung, dass Designer ein Produkt nur verschönern, ihm sozusagen ein Make-up aufsetzen. Design entscheidet aber nicht nur über den Style, sondern auch darüber, wie ergonomisch ein Produkt ist. Darüber hinaus

»Design sagt viel über die Marke und die Qualität des Produktes aus«

sagt das Design viel über die Marke und die Qualität des Produktes aus.“ Ein gutes Produktdesign ist heutzutage für Endabnehmer daher weit mehr als ein reiner Zusatznutzen. Für ein Produkt mit schönem Design, Benutzerfreundlichkeit, gutem Handling, hoher Qualität und innovativen Funktionen ist der Kunde auch bereit, etwas mehr zu bezahlen als gewöhnlich. Das beste Beispiel dafür ist der erfolgreiche iPod von Apple.

Neben den Gigaset-Telefonen hat LUNAR

auch für andere Kunden kreative Designs und Innovationen entwickelt. Ein Beispiel ist die SanDisk-Ultra-II-Plus-Speicherkarte, welche die Ingenieure und Designer in San Francisco gemeinsam entworfen haben. Die Karte hat den Vorteil, dass der USB-Anschluss in die Speicherkarte integriert worden ist. Per Fingerdruck lässt sich die Karte in der Mitte um 90 Grad knicken und der USB-Stecker wird sichtbar. Die Bilder können direkt von der Karte bequem über den USB-Slot auf den PC übertragen werden. Dabei arbeiten die Design-Teams von LUNAR nicht immer alleine an einem Projekt. Oft ist es eine weltweite Kooperation zwischen den Büros. Die Designer können im heutigen digitalen Zeitalter via Telefon-Konferenzen, E-Mails und Video-Chats gemeinsam an den Projekten arbeiten.

Unser Fazit lautet, dass ohne die moderne 3D-Produktvisualisierung heute nichts mehr geht. Neben der virtuellen darf aber auch die physische Visualisierung nicht außer Acht gelassen werden. Der Mix bringt den Erfolg.

Den Präsentationsfilm von Gigaset sehen Premium-Abonnenten auf der Website der DIGITAL PRODUCTION. > SE

**Motion** Die verschiedenen Video-Animationen des Gigasets wurden mit der Apple Software Motion erstellt. Der Vorteil an Motion ist, dass es eine Echtzeit-Designumgebung und 3D-Grafikanimation bietet, und somit schneller als beispielsweise After Effects Resultate liefert

