

Second Connection

Expose

“Second Connection” ist ein Full-CG Musikvideo, welches zu einem Song des gleichnamigen Albums von Windtal (Jakob Vasak) die Musik visuell unterstützt. Das Album beschreibt eine intime Beziehung zur persönlichen Umwelt und Natur. Dabei stellt der Kreislauf des Lebens einen wichtigen Teil der Handlung dar.

Das Ziel ist es, die erzeugte Stimmung der Musik im visuellen Storytelling zu widerspiegeln, während der Fokus auf das Wachstum und die Kraft der Natur gelegt wird. Um den visuellen Anreiz zu fördern, werden grundlegende physikalische Gesetze manipuliert, sowie das Aussehen der Umgebung stilisiert und abstrahiert. Dadurch wird der Beobachter aufgefordert seine volle Aufmerksamkeit dem Musikvideo zu widmen.

Teammitglieder & Arbeitsverteilung

Paul Gröger (MMA) - 3D Artist

Thomas Weger (MMA) - 3D Artist

3. Person (MMA) - 3D Artist

Jakob Vasak (MMA) - Audio Artist

Struktur & Story

Das Musikvideo wird in drei Abschnitte aufgeteilt, diese werden an den jeweiligen Song angepasst. Der erste Abschnitt leitet das Video ein und gibt uns einen Einblick in die Umgebung in der wir uns befinden. Hier ist eine trostlose, in Nebel versunkene, Landschaft zu sehen, ähnlich einer Tundra. Mit dem zweiten Abschnitt wird der Konflikt eingeführt, welcher sich in Form einer Lavaeruption zeigt. Die Lava überwältigt die Landschaft und Natur, bis sie zu einem Stillstand kommt und abkühlt. Es fängt an zu regnen und nur noch vereinzelte Stellen der Lava glühen und sind durch den dichten Wasserdampf sichtbar. Als diese komplett erlöschen, kommt es zu

einem explosionsartigen Wachstum: Gräser, Blumen und Bäume sprießen aus den davor noch glühenden Spalten. Die Pflanzen erkämpfen sich die Natur zurück und es entsteht eine neue Landschaft, lebendig und bunt.

Technisches

Als Hauptsoftware wird SideFX Houdini verwendet werden, um die jeweiligen 3D-Objekte, Simulationen und Animationen zu erstellen. Als ergänzung von möglichen Assets werden Megascans von Asset Libraries, wie zum Beispiel Quixel oder Axterior, hinzugezogen. Für das Texturing außerhalb von Houdini und den Asset Libraries wird die Substance Suite verwendet. Gerendert werden die 3D-Szenen mit Redshift. Die Postproduktion und der Schnitt werden in Davinci Resolve durchgeführt.

Moodboard



