

2011

WWW.LUIGIPISCIOTTA.COM



INHALTSVERZEICHNIS

PROJEKT: PEEPHOLE

ERSTE VERSUCHE EINES STOPMOTIONS

- VON DER MUSIK ZUR IDEE SEITE 2
- VON DER IDEE ZUM STORYBOARD SEITE 3
- VORBEREITUNG UND DREHARBEITEN SEITE 5
- POSTPRODUKTION SEITE 6

PROJEKT: MORPHOTOMIE

ANATOMISCH-MORPHOLOGISCHE ZEICHNUNGEN

- ANATOMIE MAL ANDERS SEITE 7
- DIGITALE ANATOMIEZEICHNUNG SEITE 10

PROJEKT: SCHACH

KURZFILM ÜBER EINEN BAUERN

- DIE HAUPTFIGUR - ERSTE SKIZZEN SEITE 11
- UMSETZUNG MIT "MAYA" SEITE 12

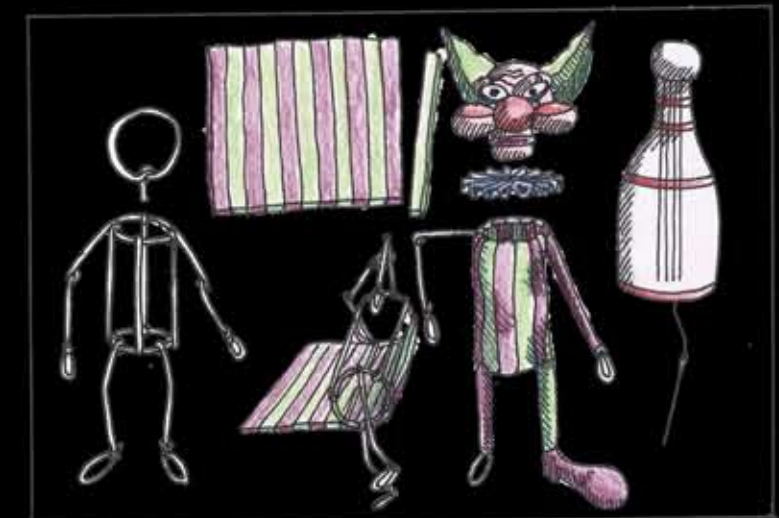
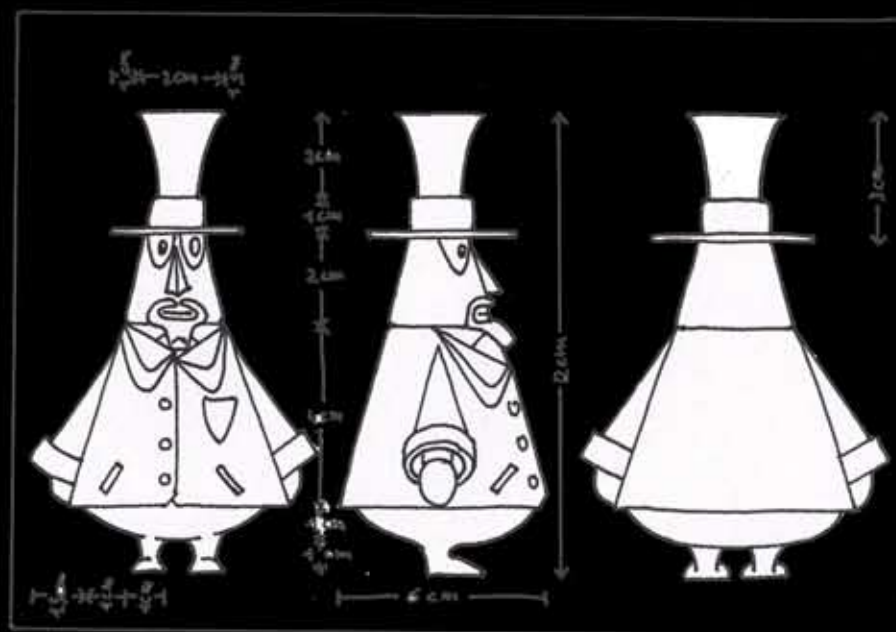
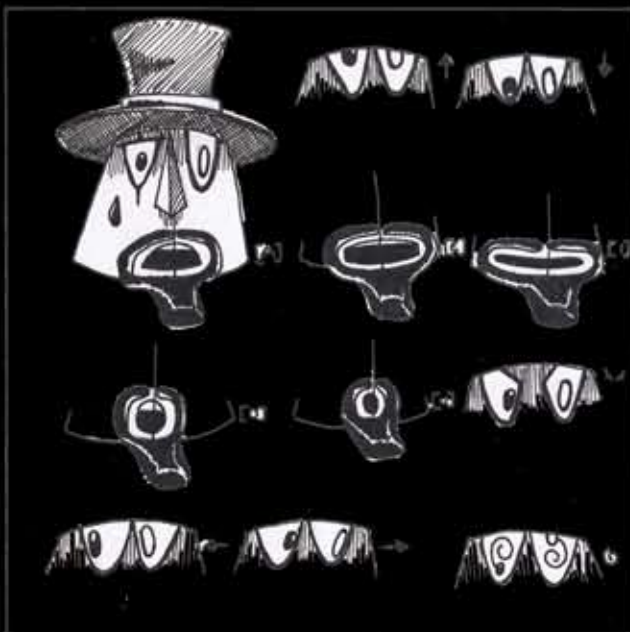
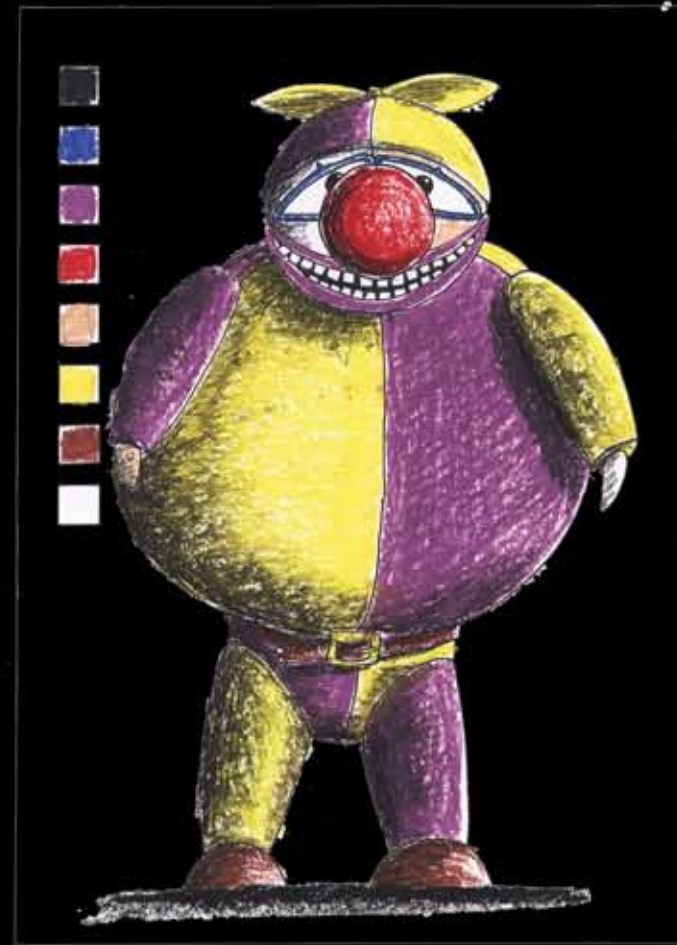
PROJEKT: FAMILIE BRANSCHI

KURZFILM: WENN SICH DER DEALER IRRT

- ERSTE IDEE, ERSTE GRAFIK SEITE 13
- VOM STOPMOTION ZUR ANIMATION SEITE 14
- NEUER AUFSCHWUNG: MODELING MIT "MAYA 7" SEITE 15
- VOM MODELING ZUM TEXTURING SEITE 16
- RENDERING SEITE 18

INSPIRIERT VOM LIED "PEEPHOLE" DER MUSIKGRUPPE "SYSTEM OF A DOWN"
ENTSTANDEN DIE FIGUREN DIESES SHORT-CUT-FILMS: EIN ZIRKUSLEITER UND
SEINE TRUPPE AUS DRAHT, MODELLIERMASSE UND STYROPOR.

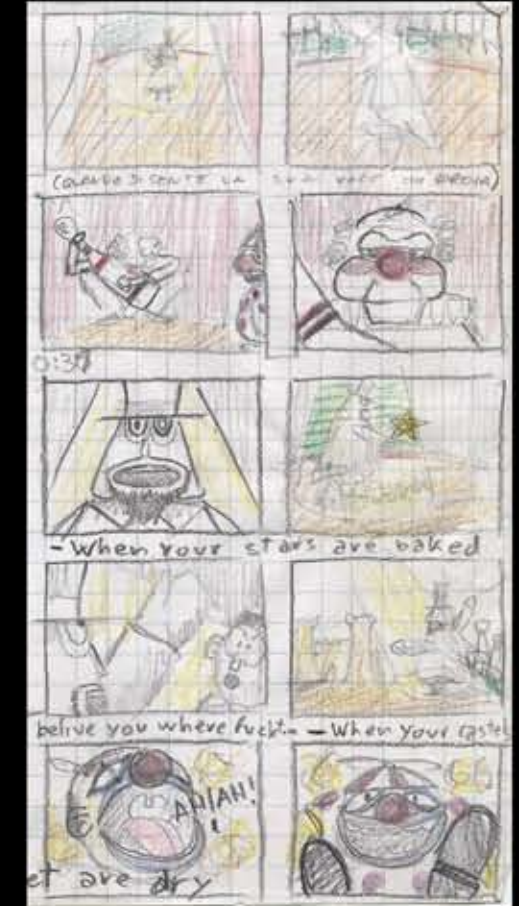
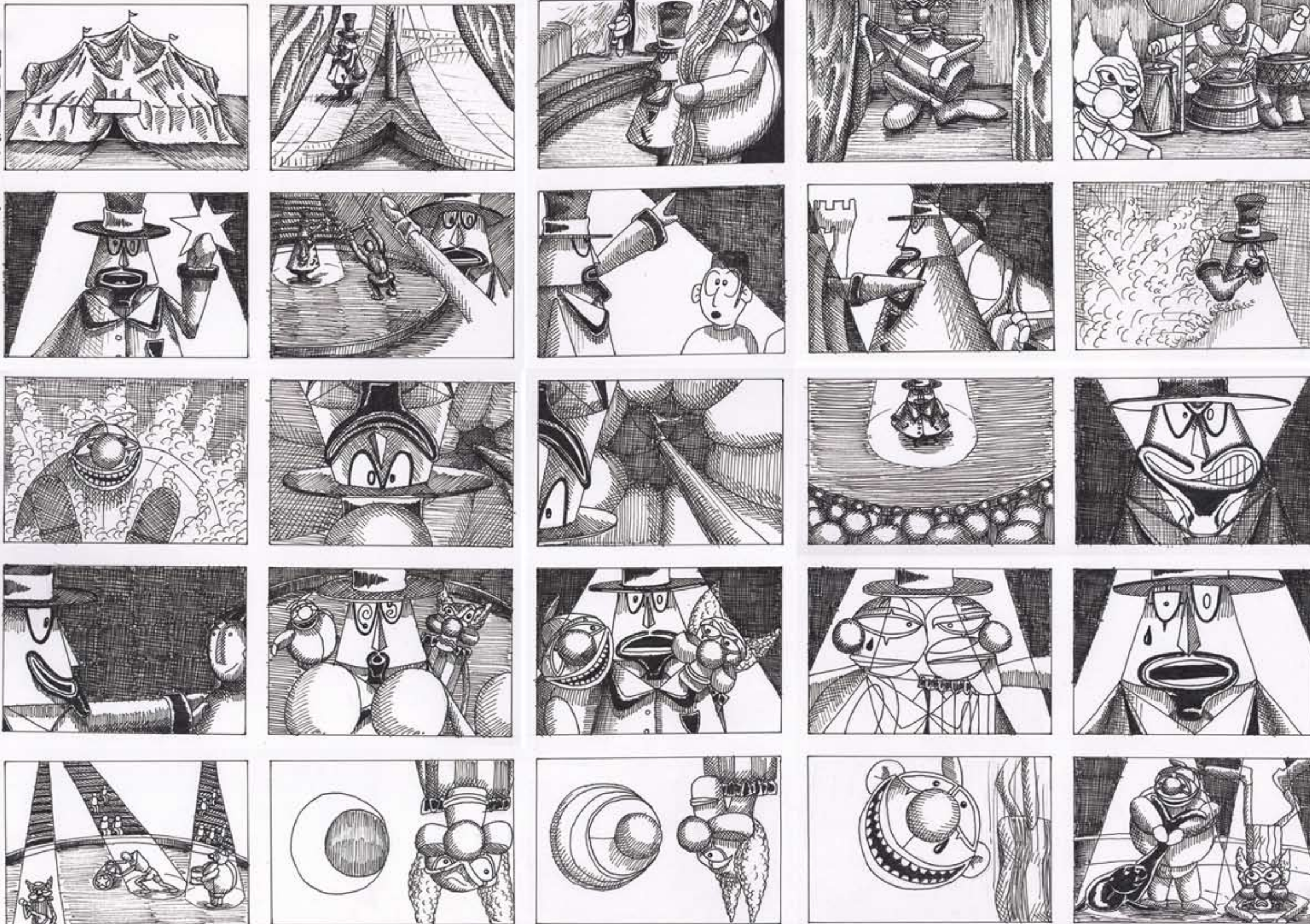
2004 / 2005



BEIM ERSCHAFEN DER FIGUREN ENTSTAND EINE ERSTE IDEE FÜR DEN STORYBOARD. DIESER WURDE ERST SKIZZIERT UND SCHLIESSLICH NEUGEZEICHNET.

2004 / 2005

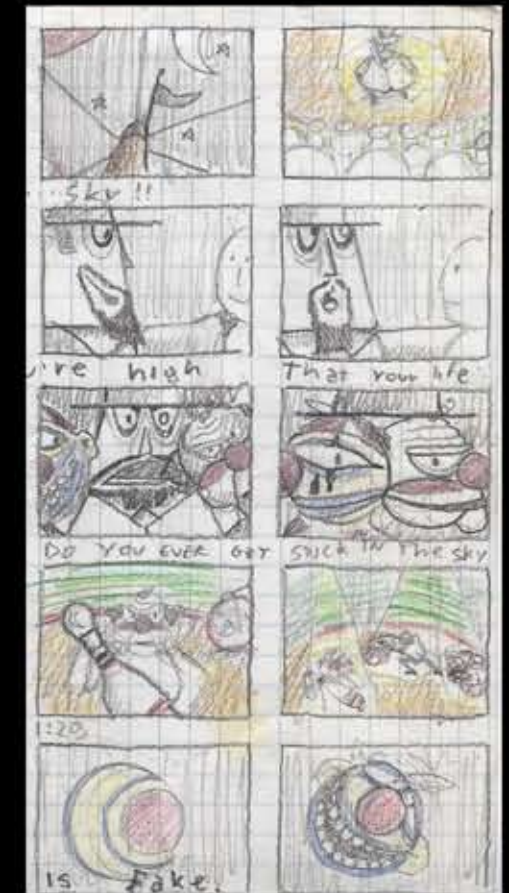
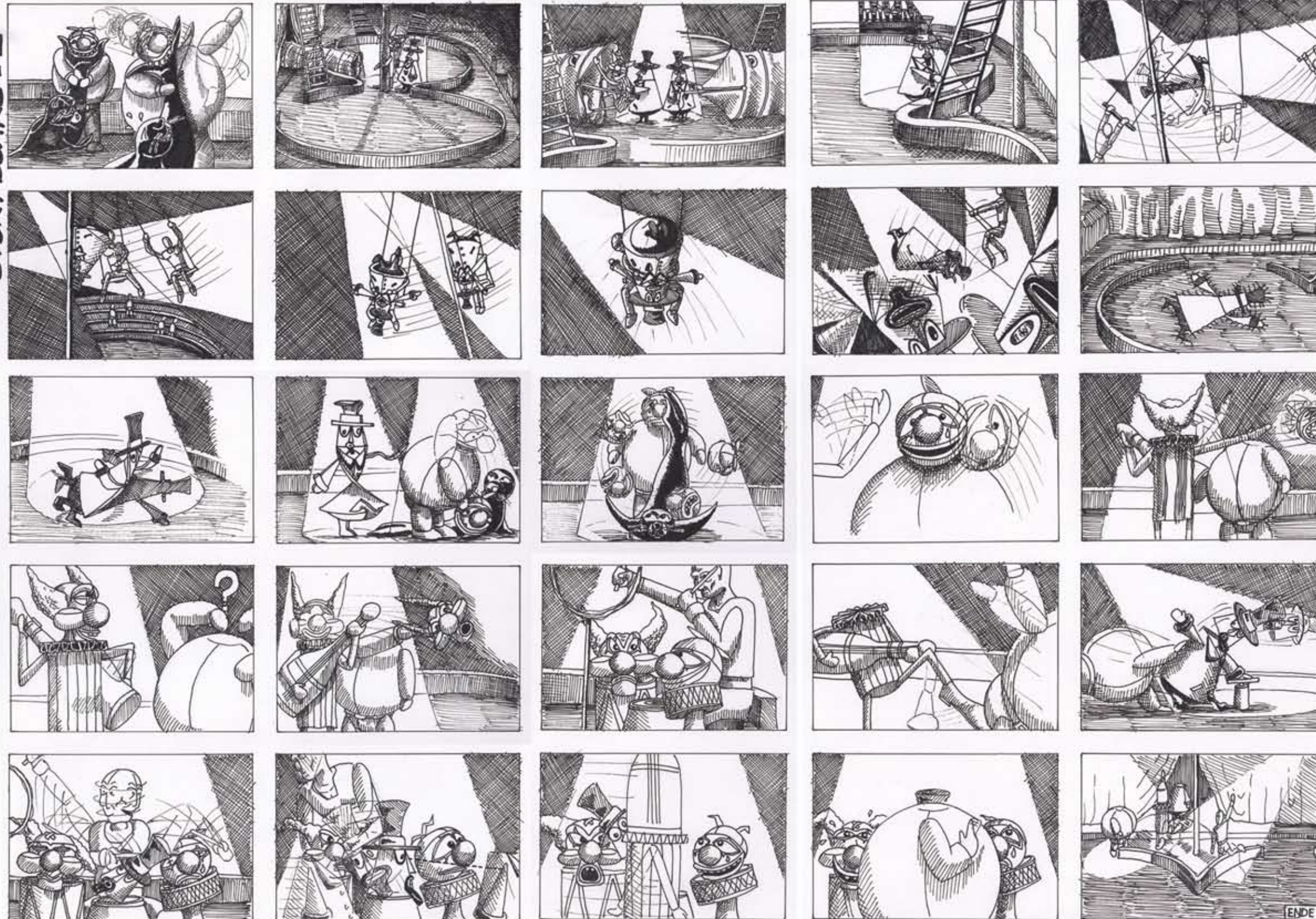
STORYBOARD-1



DER STORYBOARD WURDE GEFILMT, UM EINE ERSTE ZEICHENTRICKVERSION ALS
VORLAGE FÜR DIE DREHARBEITEN ZU ERSTELLEN.

2004 / 2005

STORY BOARD - 2



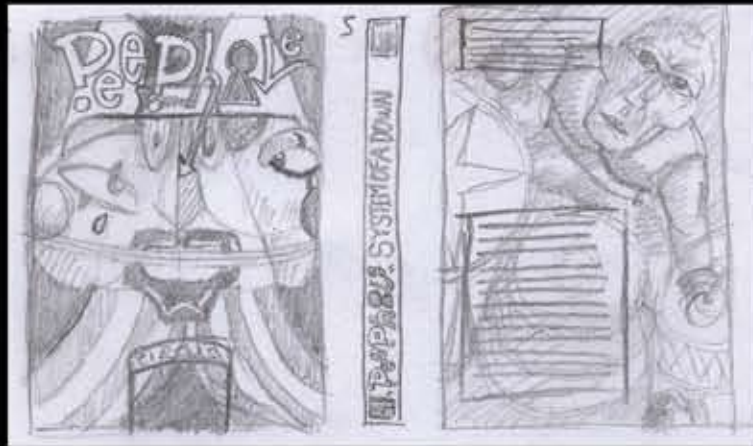
NACH 6 MONATE WURDEN DIE MEHR ALS 700 BILDER ZUSAMMENGESSETZT. JEDES EINZELNE BILD WURDE SO ANGEPASST, DASS ES MIT DER MUSIK ÜBEREINSTIMMTE. DADURCH WURDEN LEIDER DIE 24 FRAMES/SEC. KAUM BEACHTET.

2004 / 2005



ZUR POSTPRODUKTION GEHÖRTEN U.A. DIE GESTALTUNG DER DVD UND DVD-COVER (ERSTE SKIZZE, HANDGEZEICHNETE VORLAGE, DIGITALE VERSION).

2004 / 2005



Es handelt sich um einen "Short Cut-Film" in dem ein Zirkusleiter und seine Zirkustruppe, begleitet vom Lied "Peephole" (daher der Titel) der Musikgruppe "System of a down", eine ungewöhnliche und verrückte Show anbietet, wobei nicht immer alles gut läuft.

"Peephole"
Extras
Der Set
- Gags vom Dreh
...and...
Der Anfang
Storyboard
2Pik

2Pik ANIMATION STUDIO PRESENTS "PEEPHOLE"
MUSIC BY SYSTEM OF A DOWN STORYBOARD BY LUIGI PISCOTTO
CHARACTER DESIGNER LUIGI PISCOTTO
PRODUCED BY LUIGI PISCOTTO VALENTINA LORER DIRECTED BY LUIGI PISCOTTO

Spieldauer: Film: ca. 4 Min. Farbe. Verpackungsbesitzer: 2005 2Pik. Alle Rechte vorbehalten.
WARNUNG: die vollständige und teilweise anderweitige Nutzung, insbesondere die Vervielfältigung, die Übersetzung, die öffentliche Vorführung und die kommerzielle Vermietung sind verboten.

2Pik

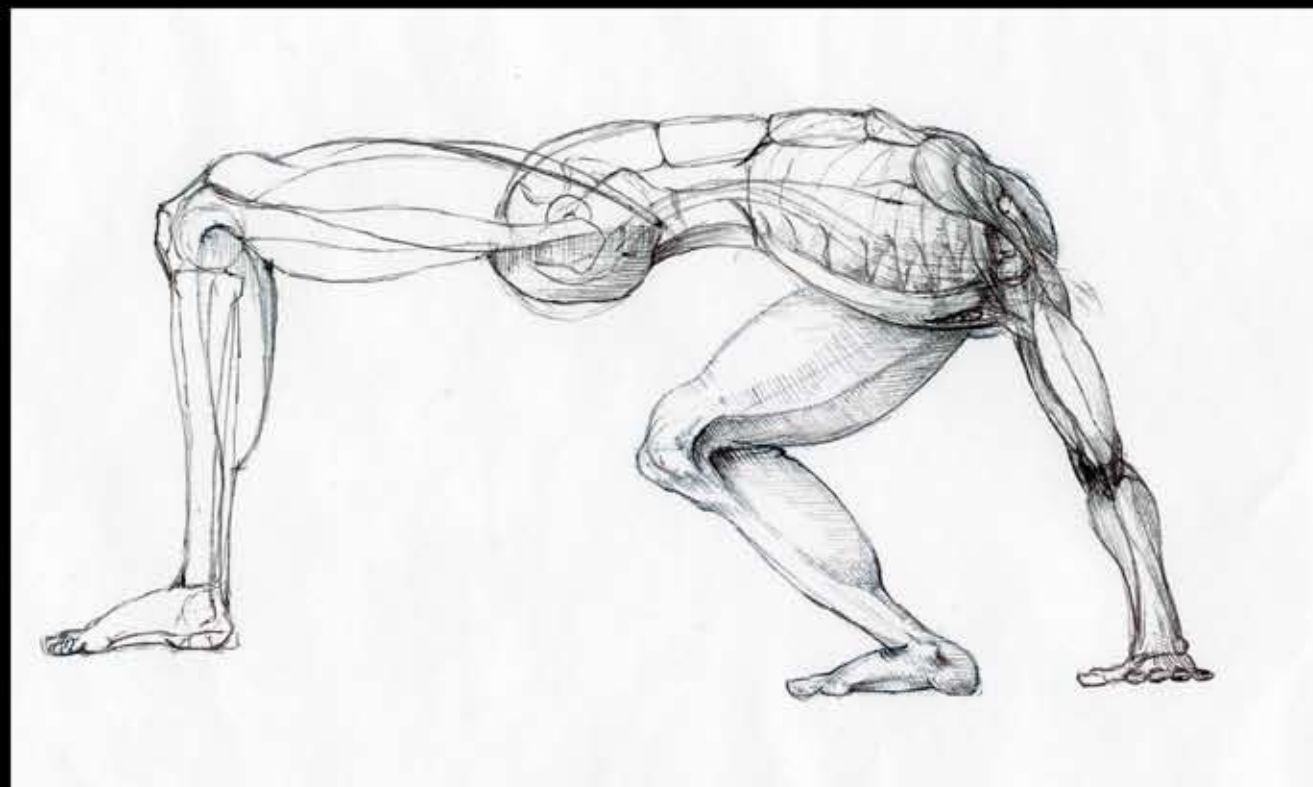
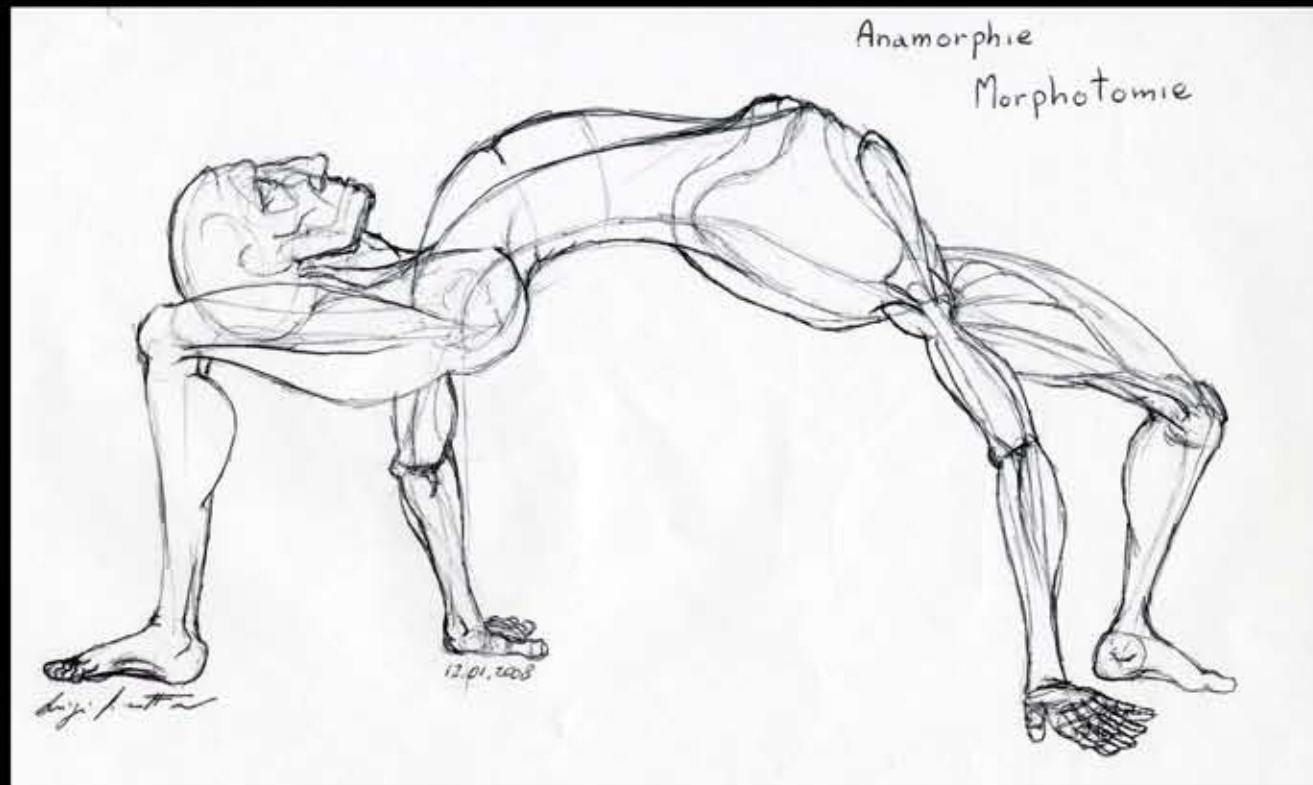
"Peephole" System of a down vom Album SYSTEM OF A DOWN

2Pik

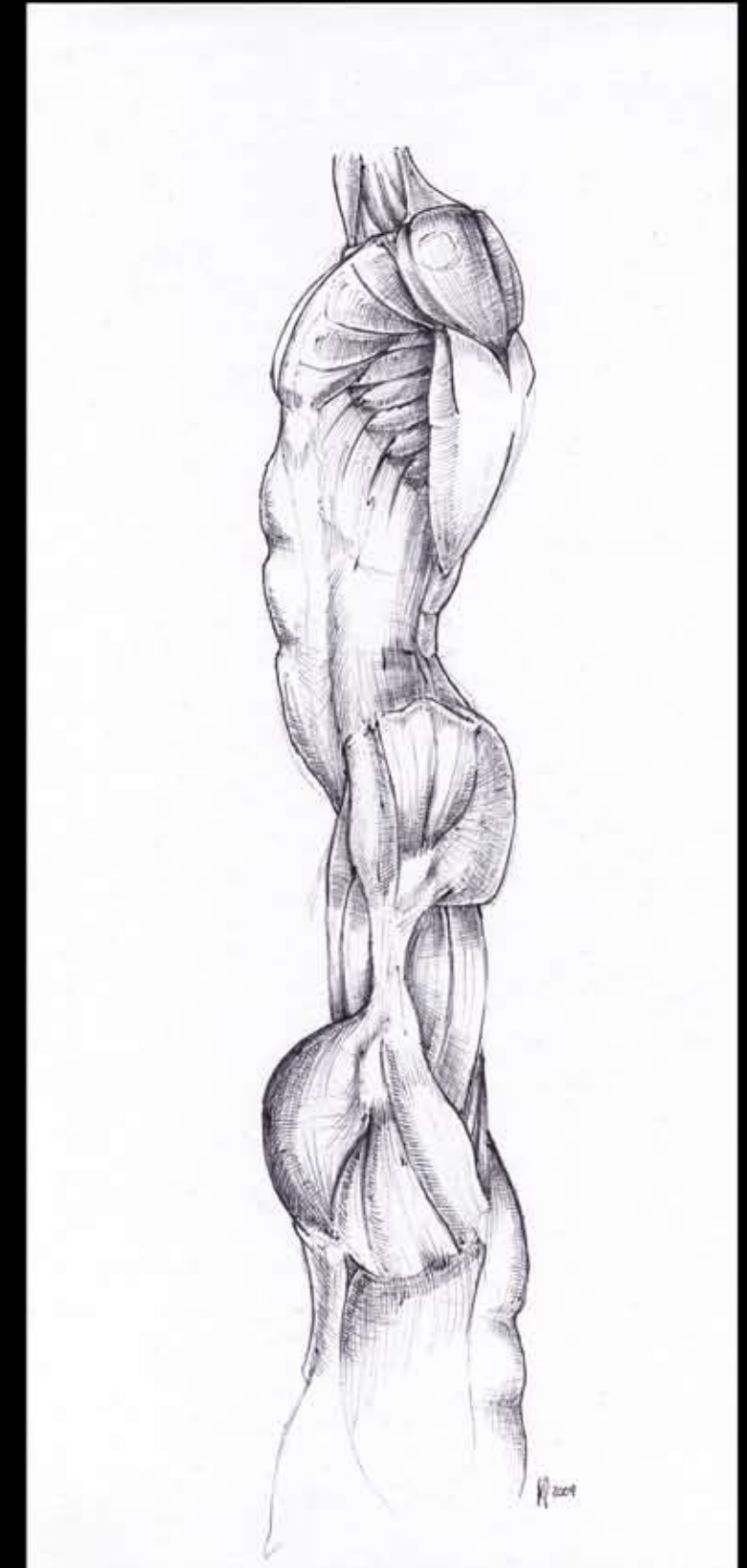
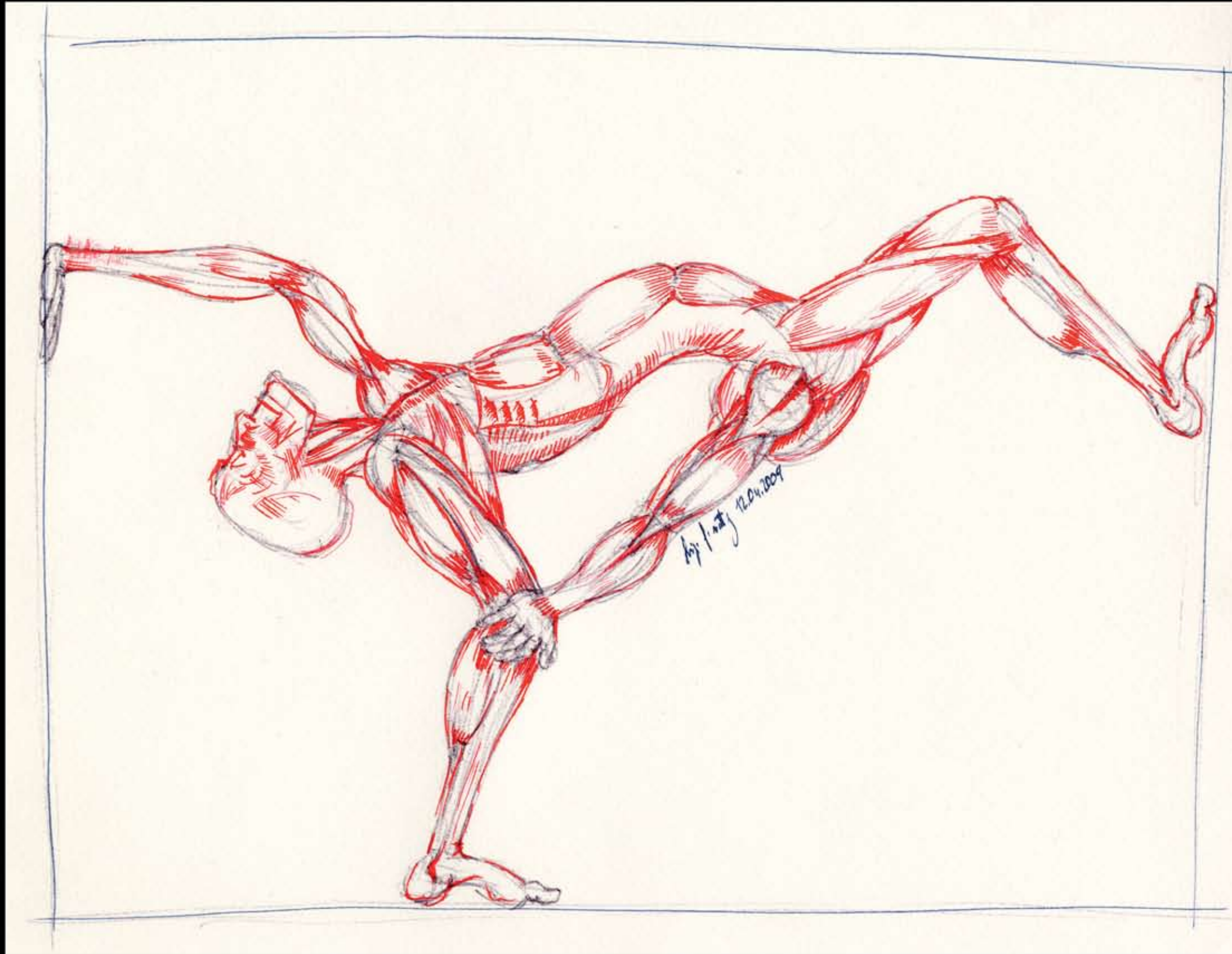


2008

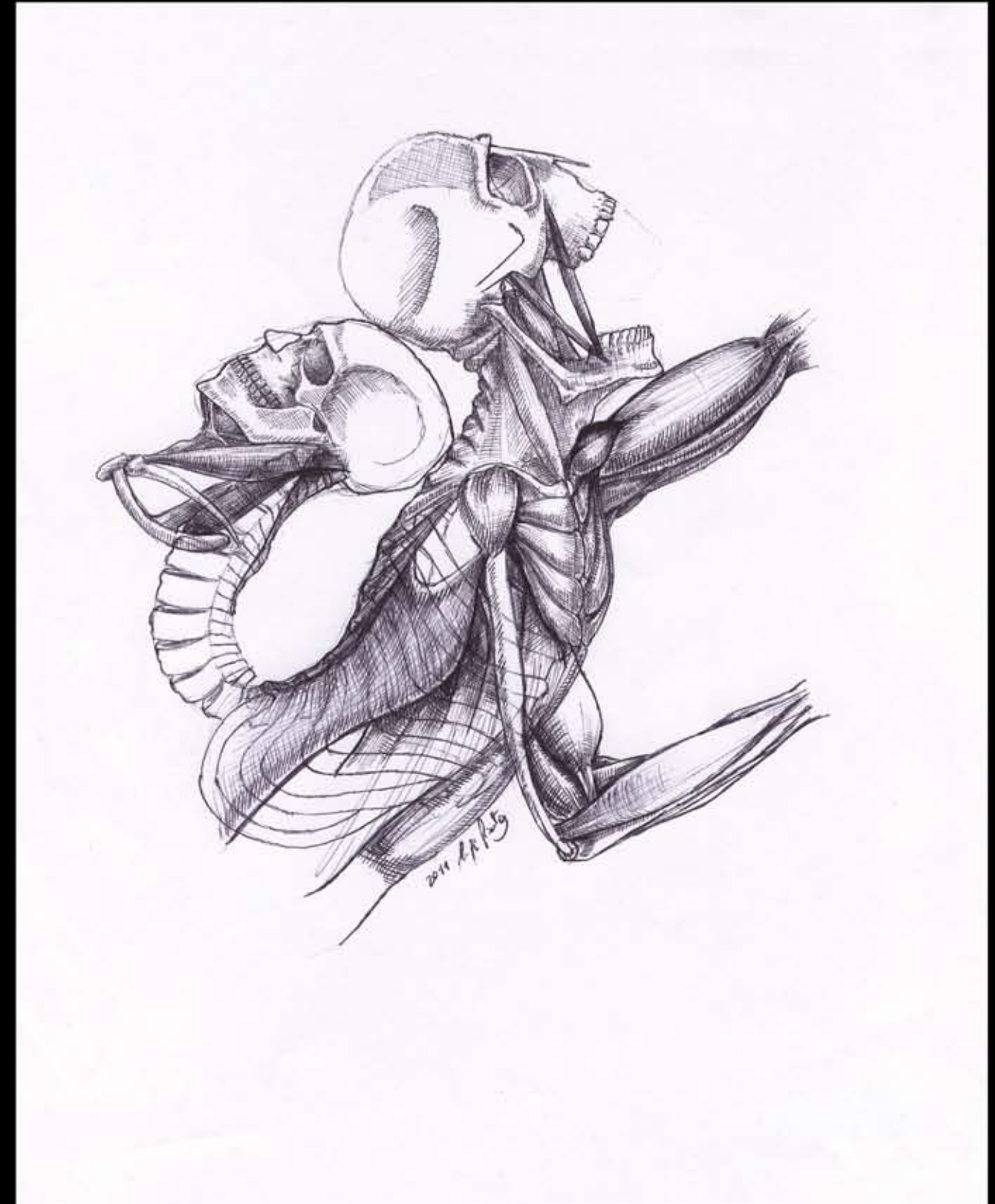
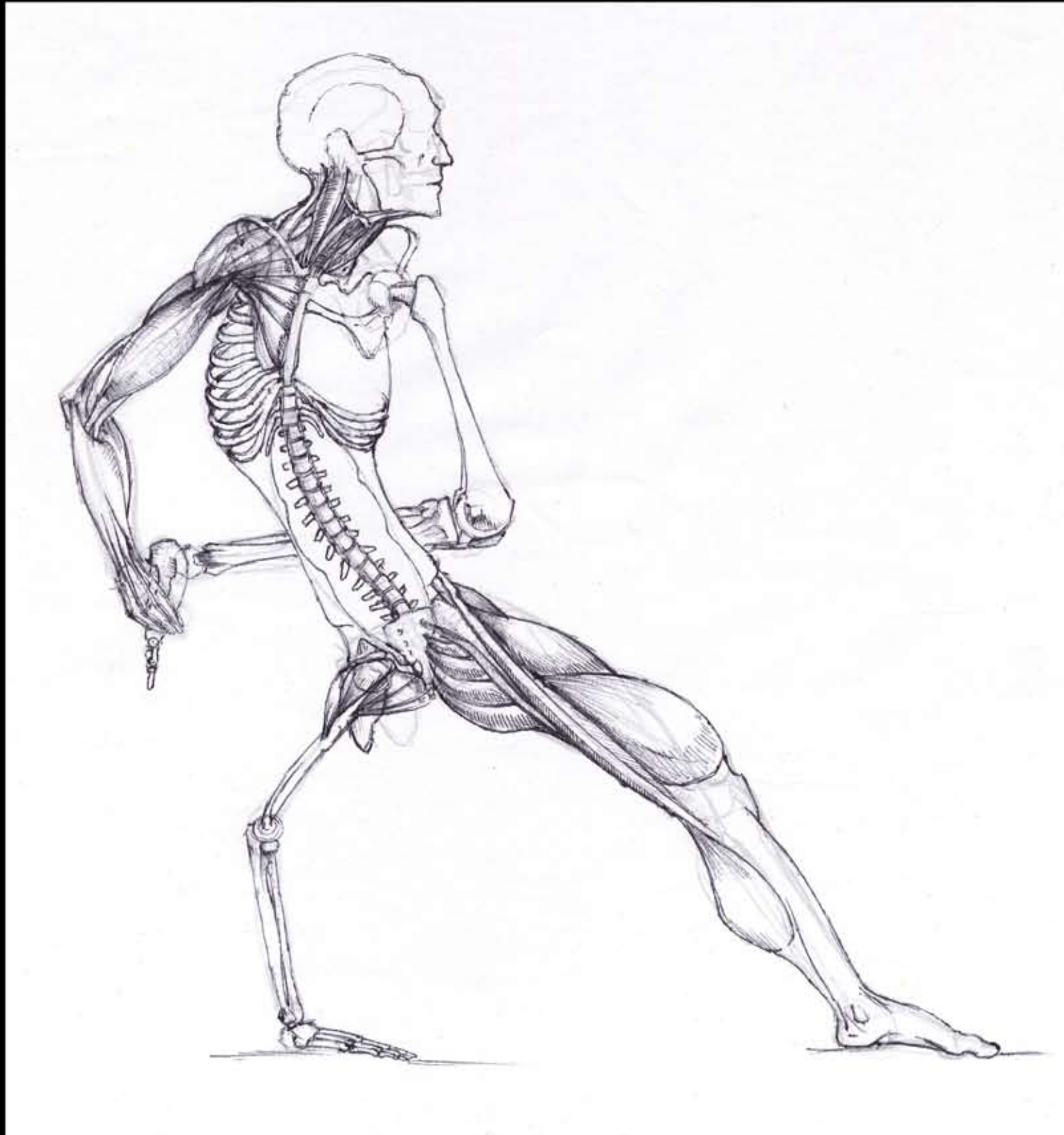
DANK DER "KUNSTHOCHSCHULE BERLIN-WEISSENSEE" WURDE ES MÖGLICH EINEN
EINBLICK IN DER ANATOMIEABTEILUNG DER CHARITÈ ZU BEKOMMEN.
PREPARIERTE EINZELTEILE EINES MENSCHLICHEN KÖRPERS WURDEN ZUR
INSPIRATION FÜR NEUGESTALTETE ANATOMIE.



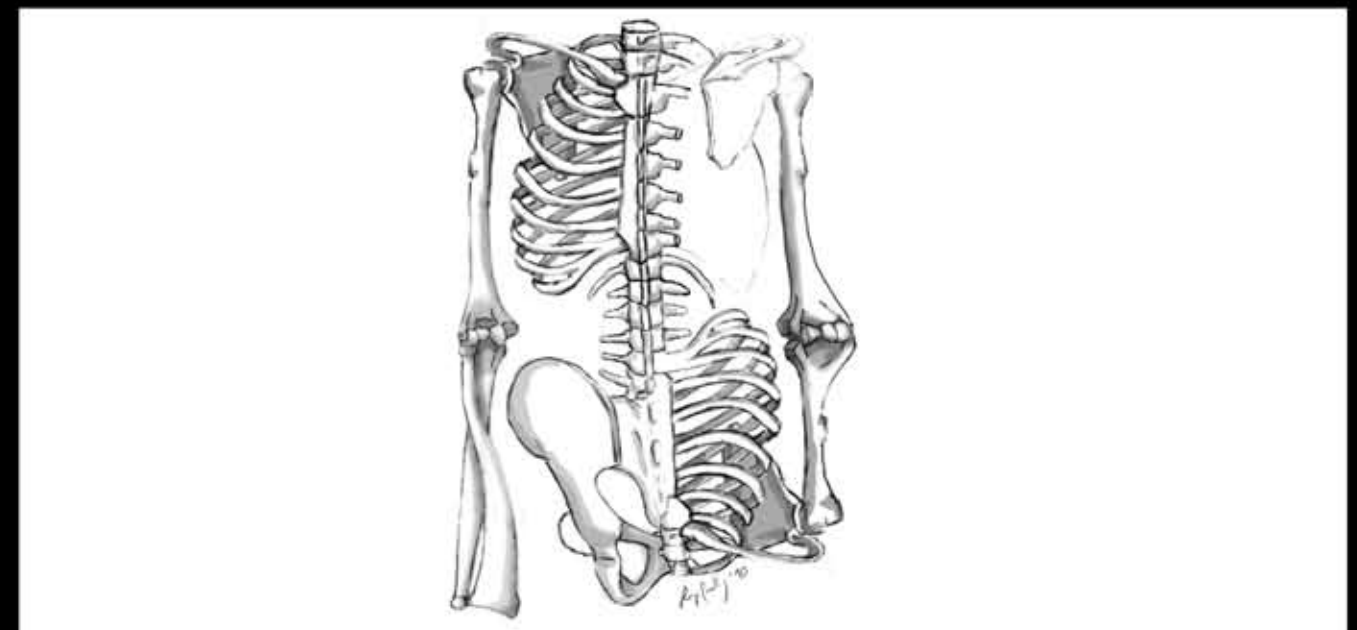
2009



2010-2011

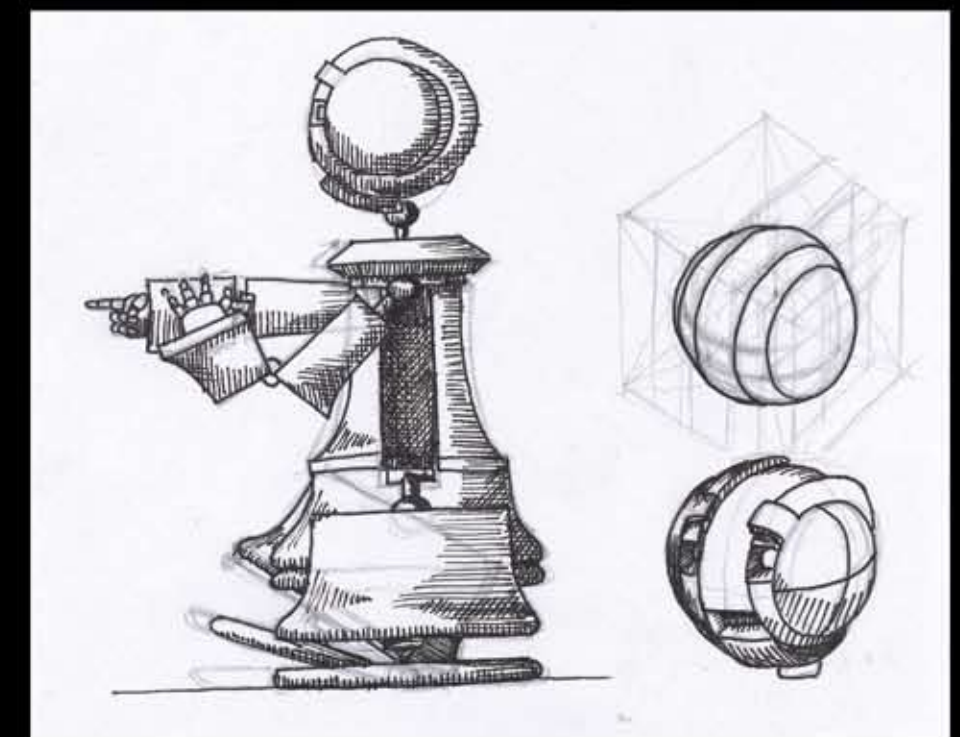
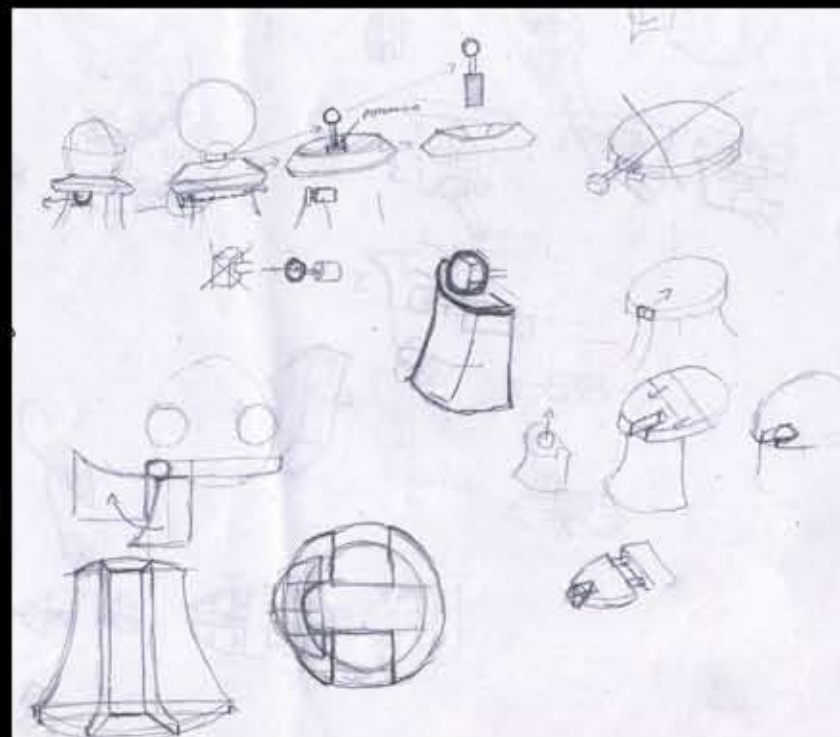
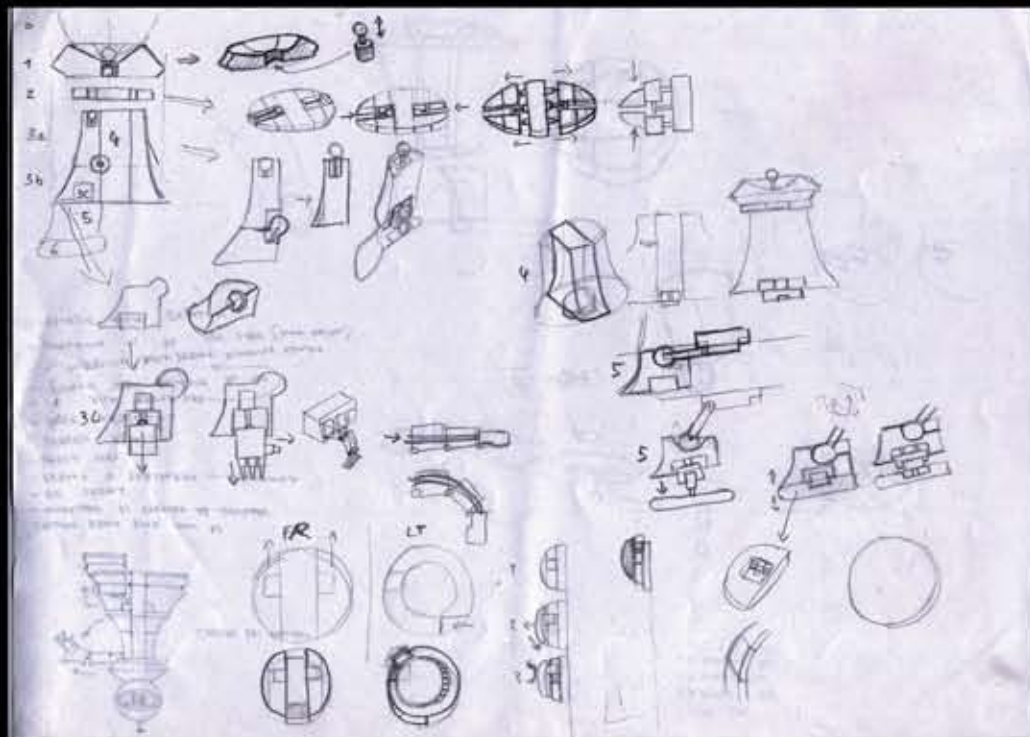
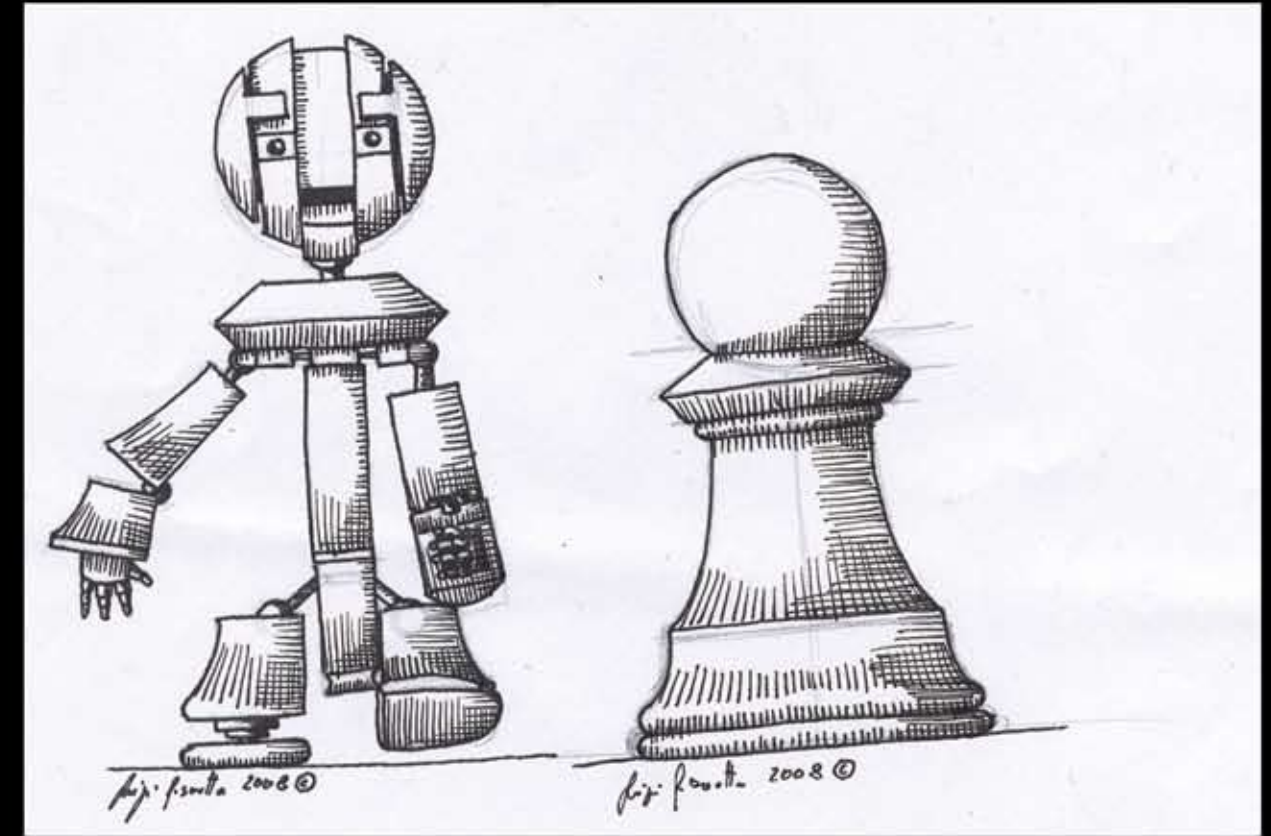
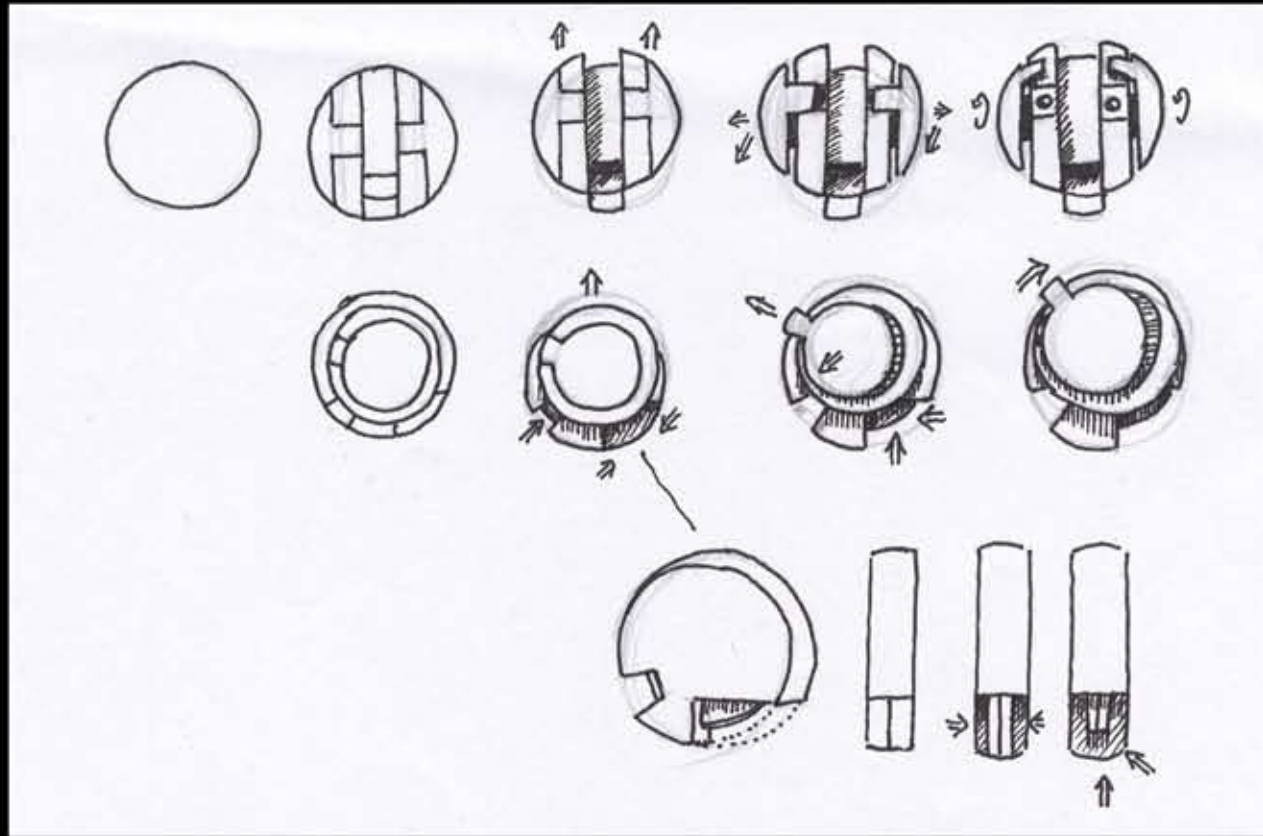
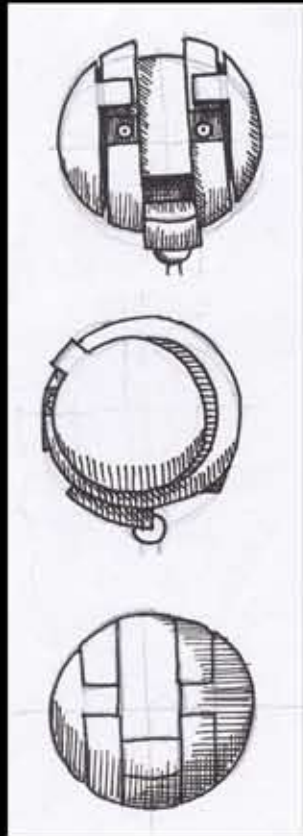


2009-2011



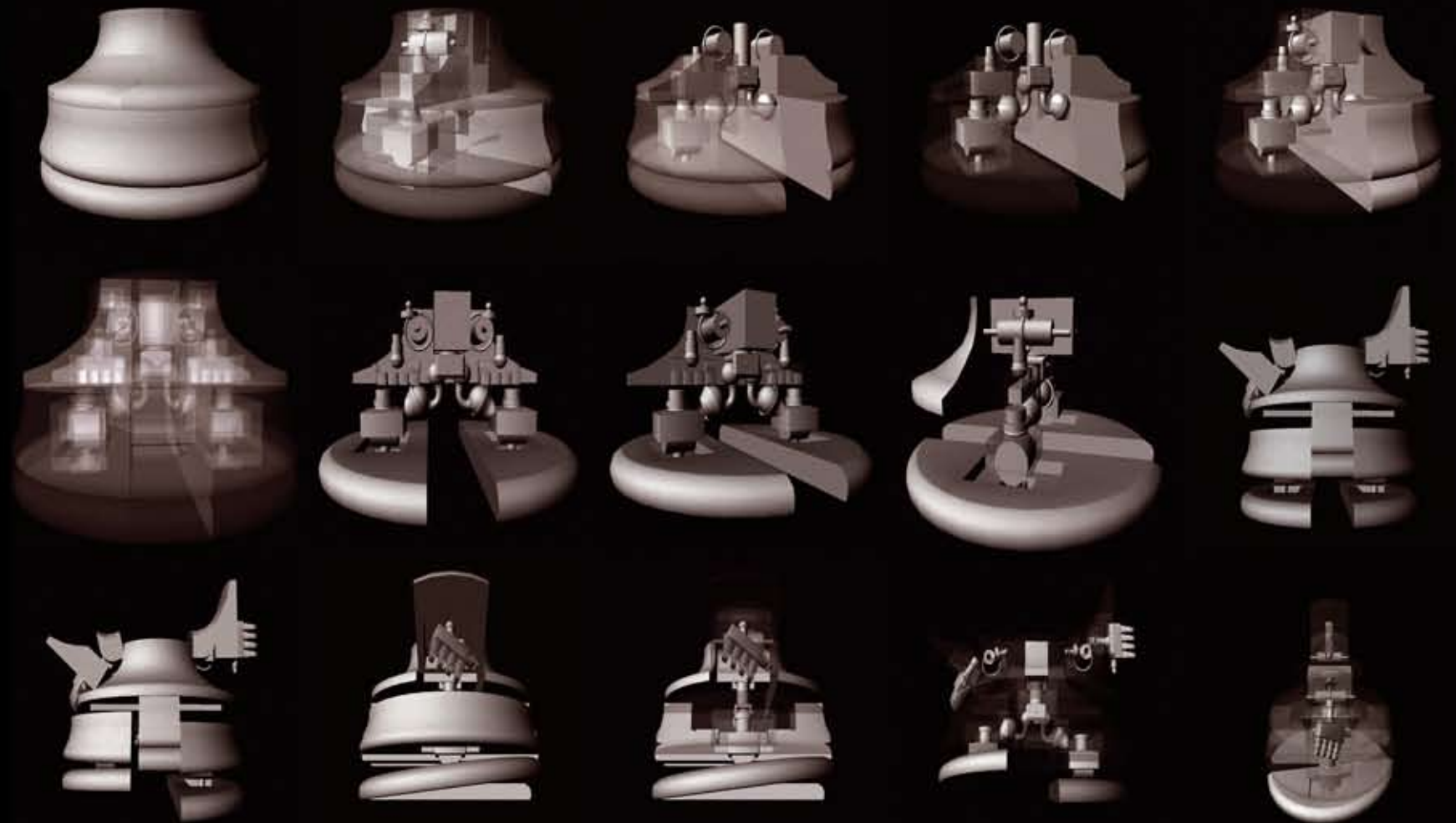
2008

EIN BAUER SOLL IN EINER PARTIE SCHACH SEINEN KÖNIG RETTEN. BEDRÄNGT VON DEN GEGNERISCHEN TÜRME, PFERDE, LÄUFER UND DER SCHWARZEN KÖNIGIN, NACHDEM ALLE SEINE KAMERADEN VOM BRETT WEGGENOMMEN WURDEN, ENTSCHEIDET ER SICH, DIE SPIELREGELN ANDERS UMZUSETZEN.



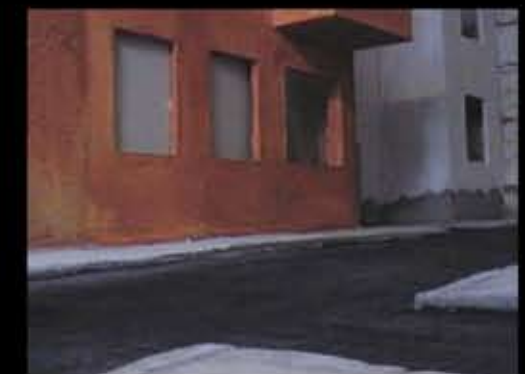
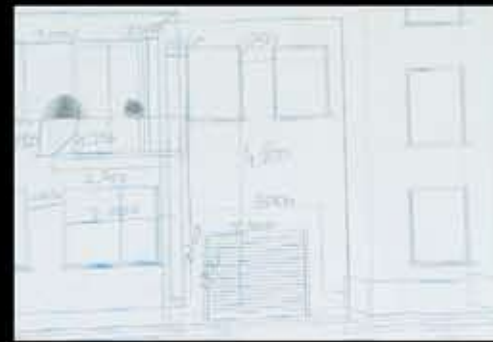
DER ERSTE VERSUCH, EINE IDEE MIT EINEM 3D-PROGRAMM ZU ERSTELLEN OHNE RICHTIGE VORKENNTNISSE, BEWIRKTE LEIDER, DASS DURCH EINBAUEN VON IMMER MEHR FEHLER, DIE ARBEIT UNVOLLendet BLEIBT.

2008



DIE ERSTEN SKIZZEN WURDEN 2005 ENTWORFEN. GEPLANT WAR EIN STOPMOTION.
DIE ERSTEN IDEEN WURDEN MIT EINEM CAD-PROGRAMM ENTWORFEN UND IN
EINEM KELLER REALISIERT. DIE ARBEITEN DAUERTEN CA. 2 MONATE.

2005



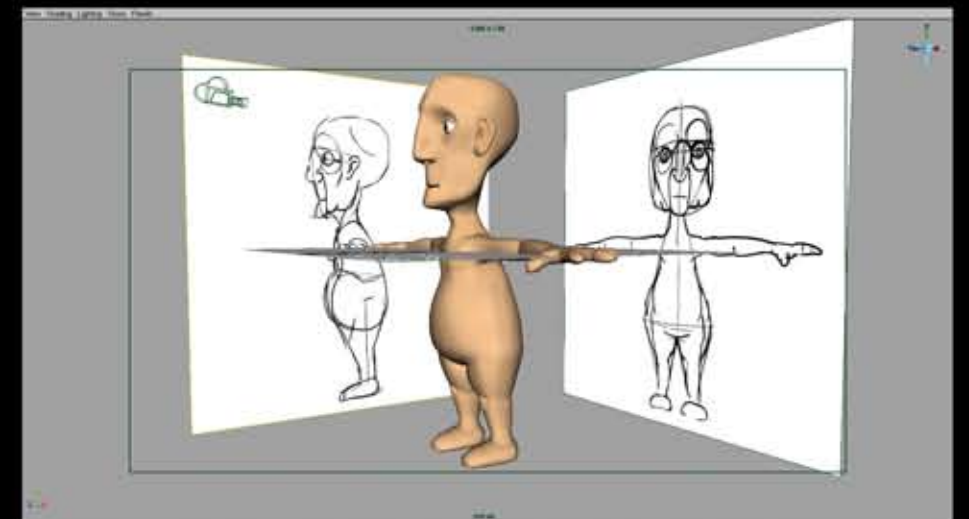
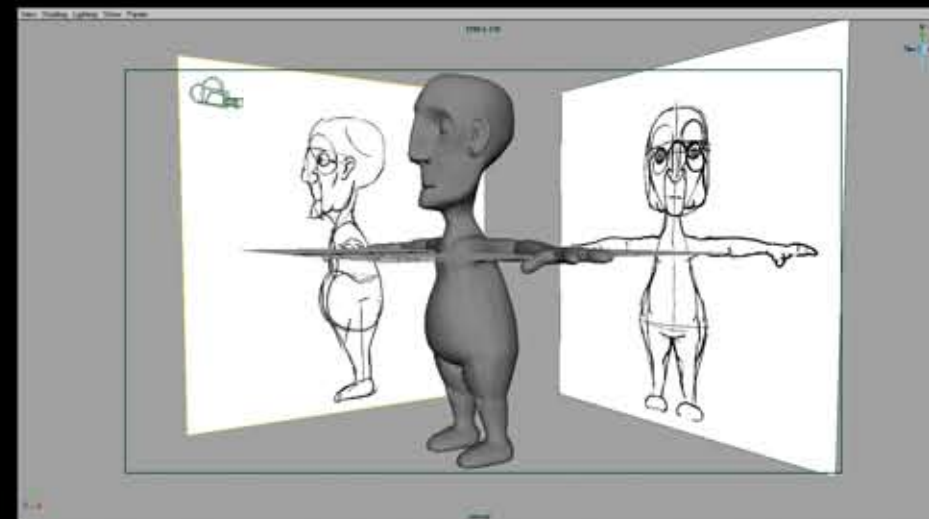
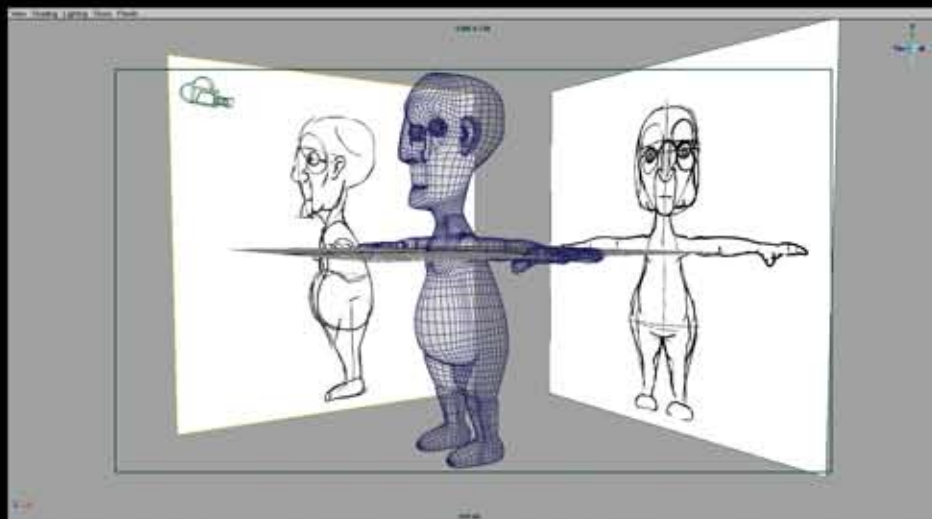
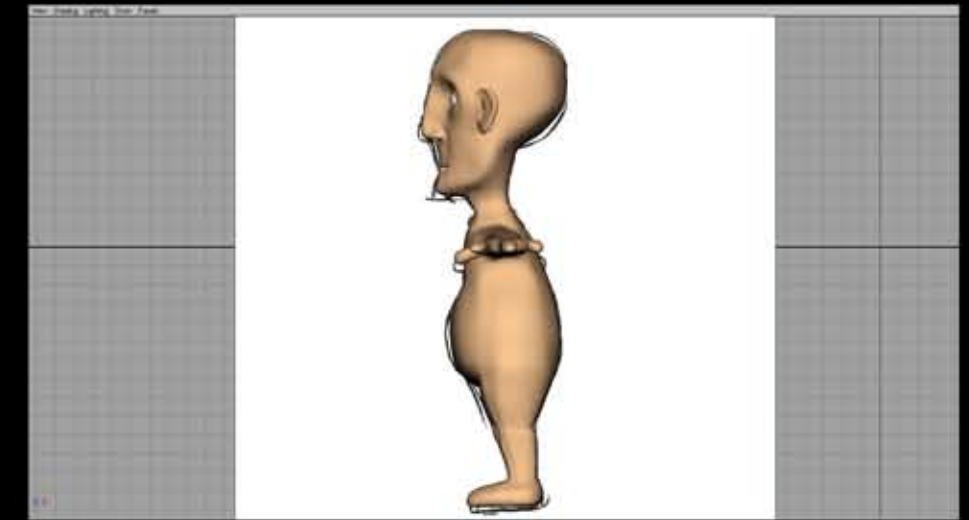
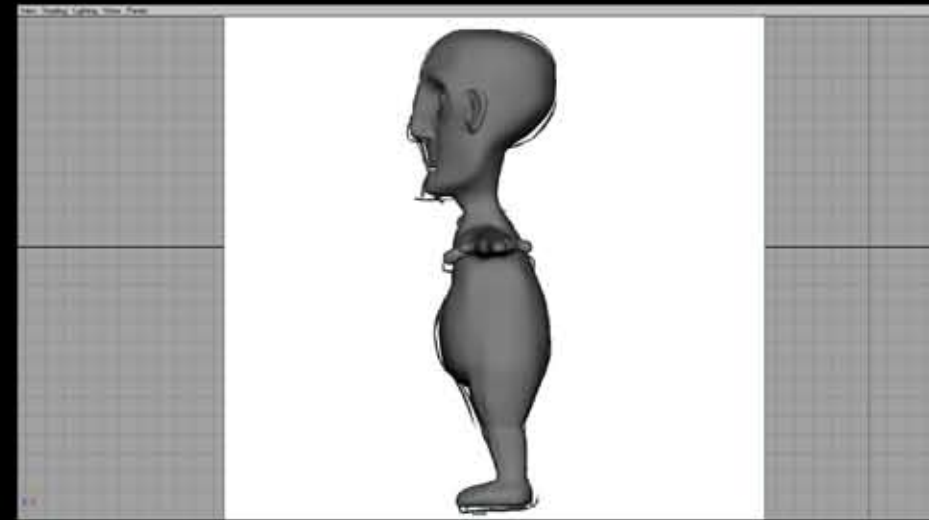
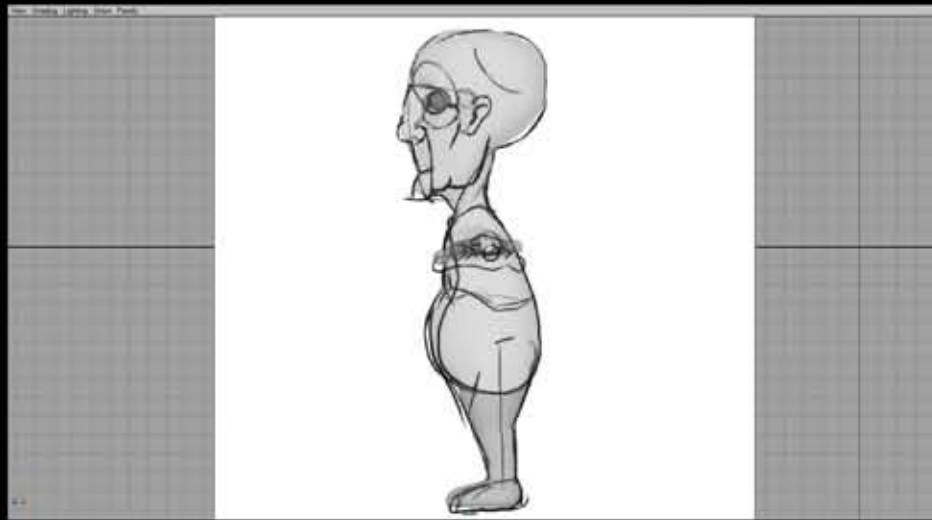
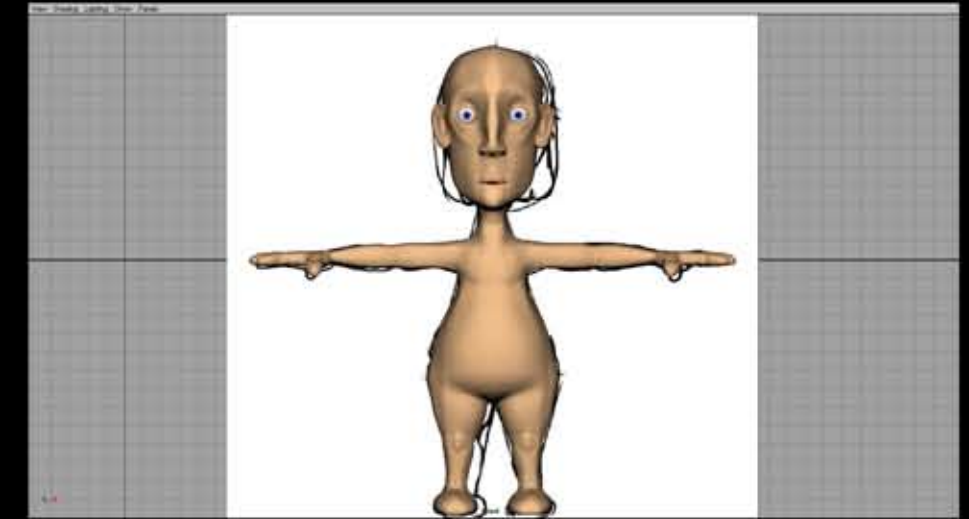
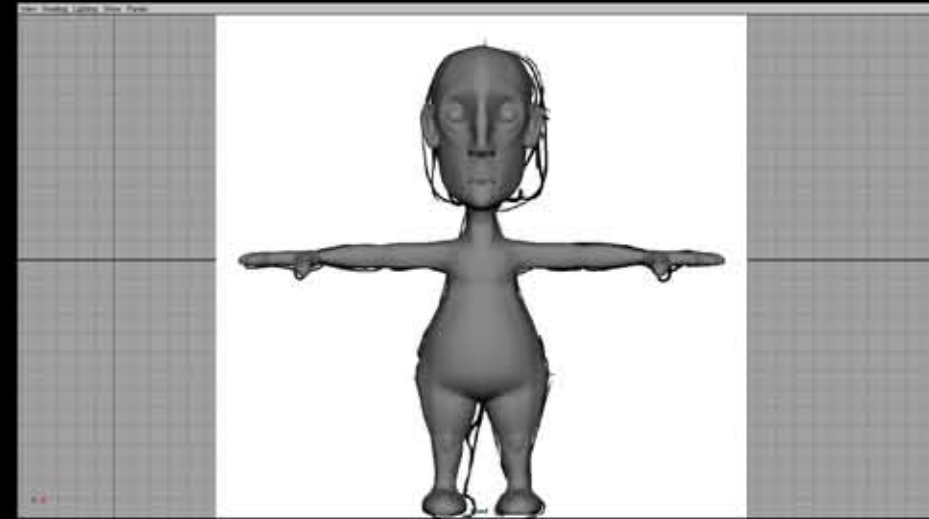
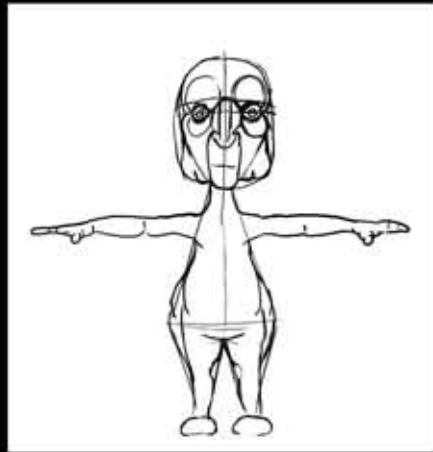
DANK DER ENTDECKUNG DES 3D-PROGRAMMES "CARRARA" WURDE EIN VERSUCH
GESTARTET DAS PROJEKT VIRTUELL AUSZUFÜHREN.

2006



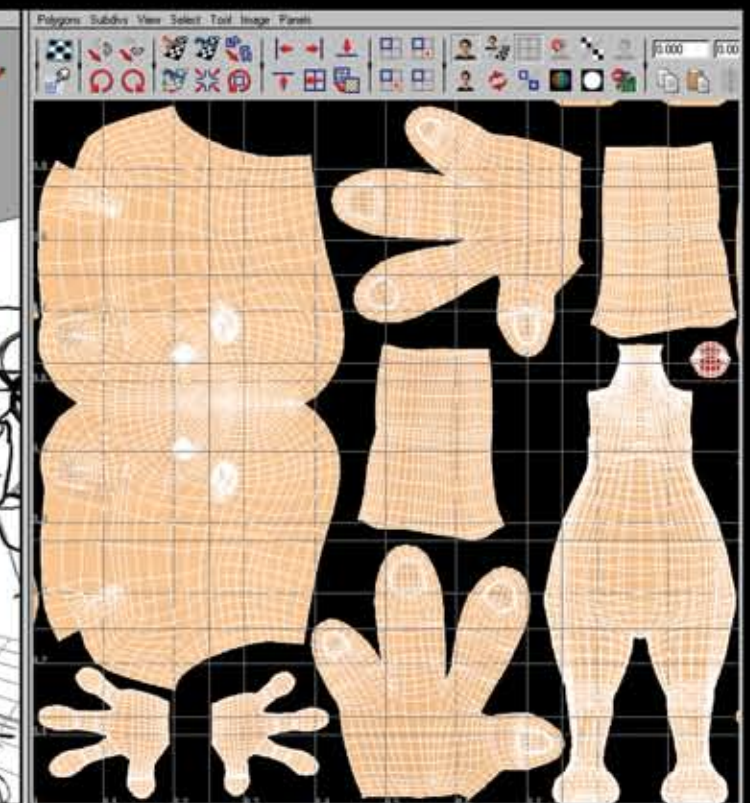
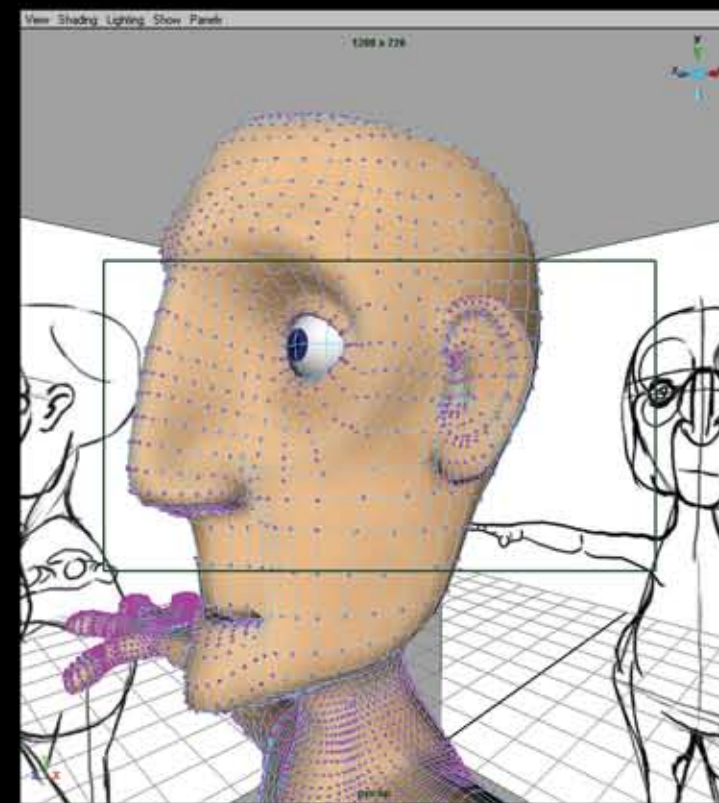
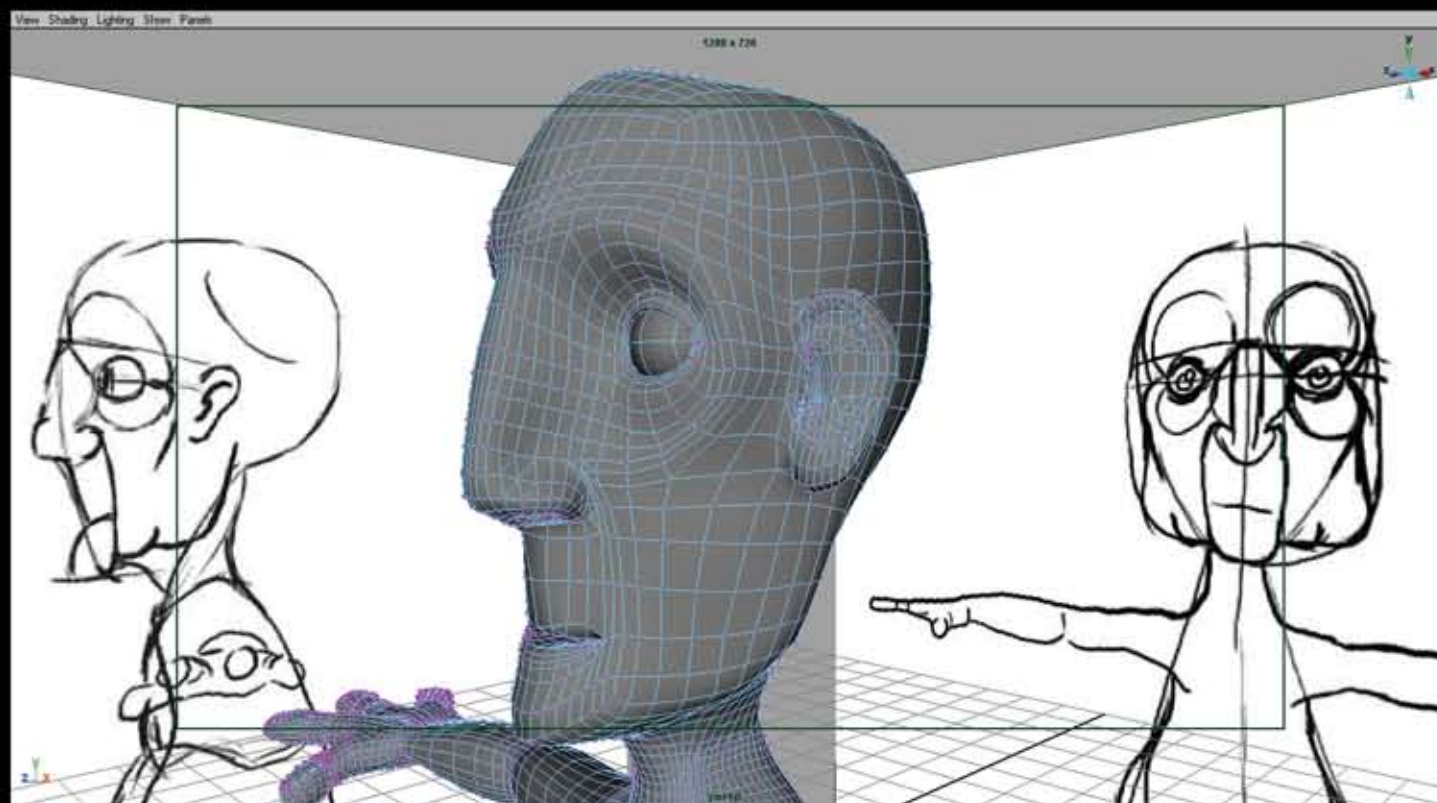
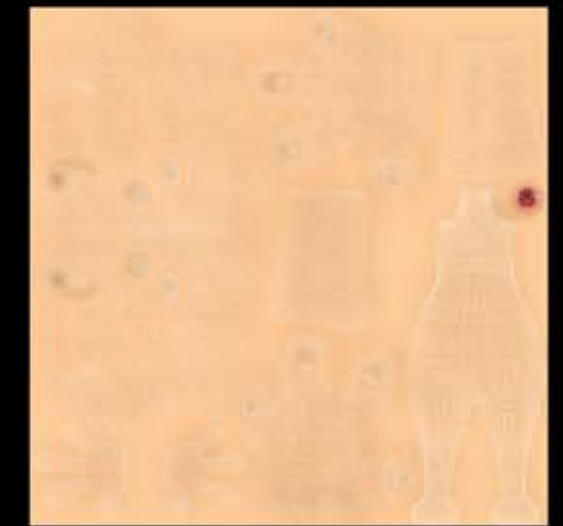
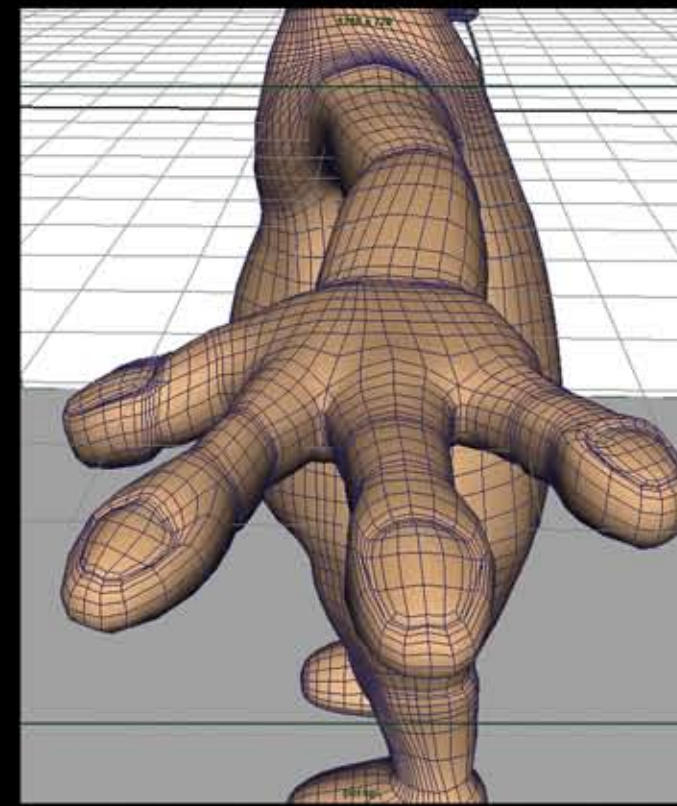
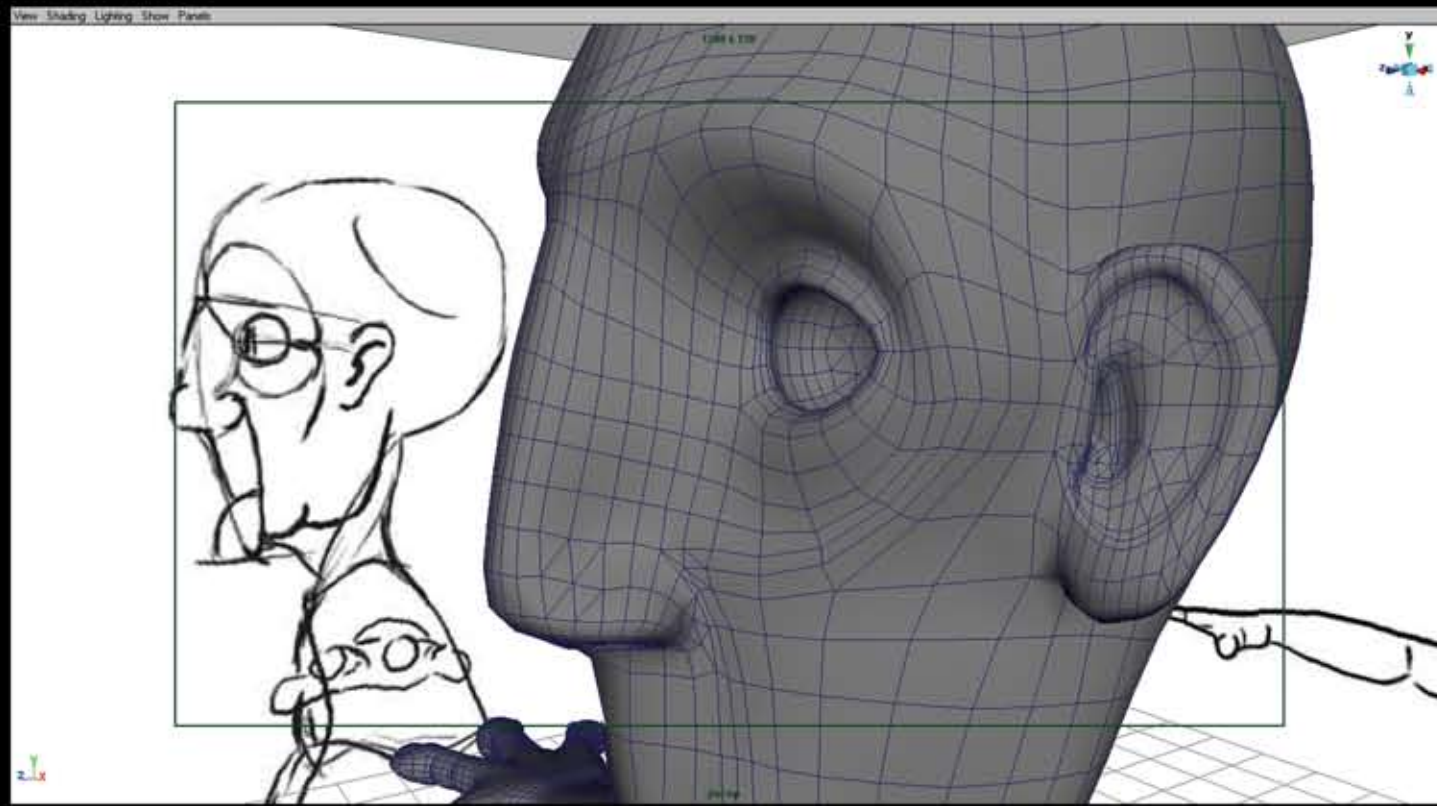
DIE MÖGLICHKEITEN DES 3D-PROGRAMMS CARRARA WAREN BEGRENZT.
MIT DER ENTDECKUNG VOM "MAYA" WURDEN DIE MEISTEN PROBLEME ÜBERWUNDEN.
DIE FIGUR KONNTE ENDLICH NEU ENTWORFEN WERDEN.

2010



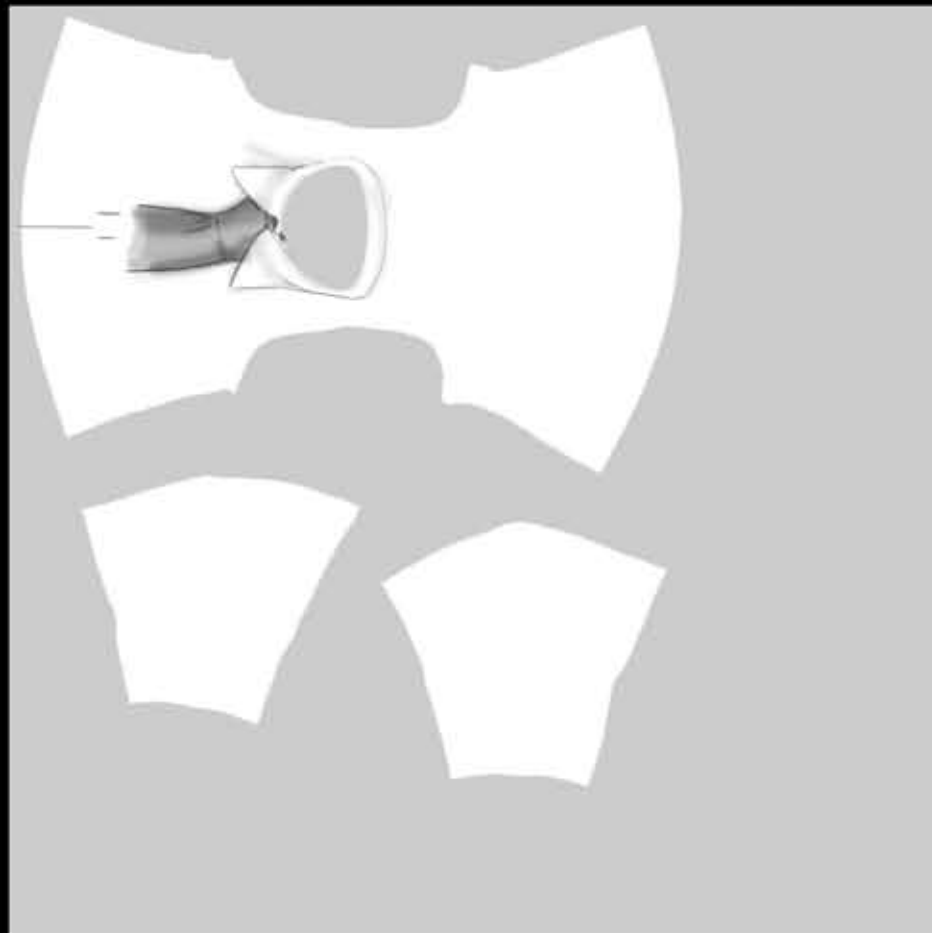
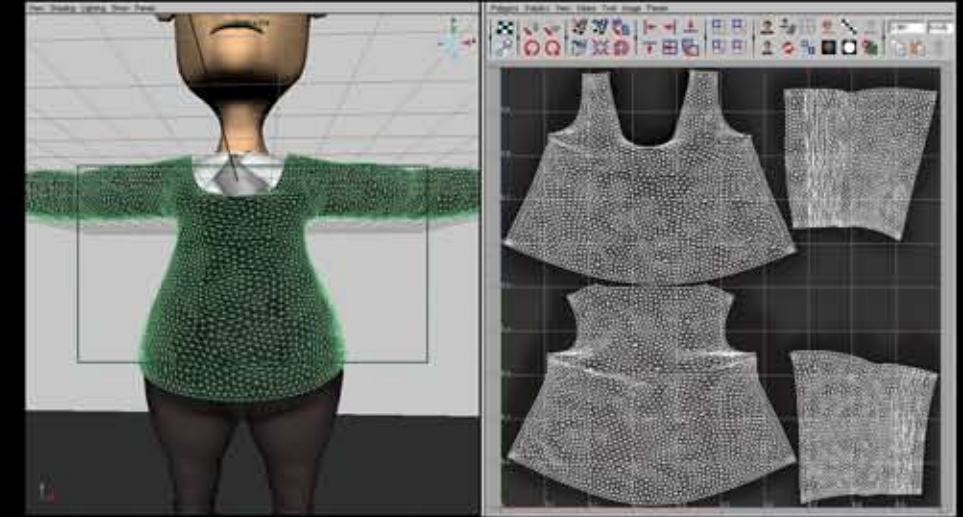
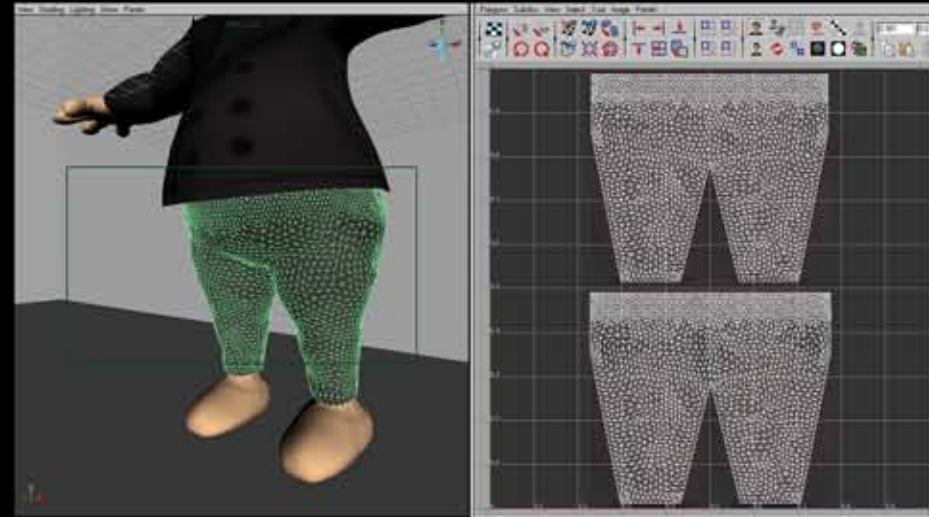
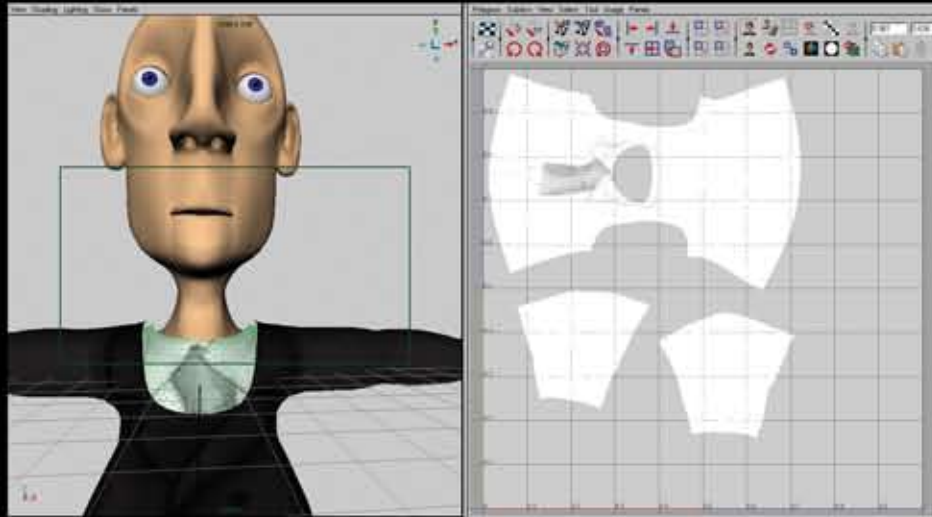
DIE FIGUR WURDE IN CA. 40 STUNDEN KOMPLETT MODELLIERT.
DIE UVs WURDEN ERSTELT UND BEARBEITET MIT MAYA UND PHOTOSHOP.

2010



HEMD, JACKE UND HOSE WURDEN IN CA. 24 STUNDEN MIT MAYA-CLOTH KOMPLETT MODELLIERT UND DIE UVs WURDEN MIT PHOTOSHOP ENTWORFEN UND GESTALTET.

2010



2010

DURCH DAS RENDERING MIT "MAYA SOFTWARE", KONNTEN DIE DETAILS DER TEXTUREN, DIE MÄNGEL VORWIESEN, VERBESSERT WERDEN. MIT "PHOTOSHOP" WURDE DER HINTERGRUND ERSTELLT UND ALS "IMAGE PLANE" IMPORTIERT. DAS RENDERING MIT "METAL RAY" ERLAUBTE, DIE LICHTVERHÄLTNISSE ZU BEARBEITEN.

