

Hand der Gefallenen Lichter

Die Zivilisation

„Solange sie fliegen, erinnern wir uns.“

Meine Zivilisation lebte einst in Ruhe und Harmonie auf einem Planeten, ähnlich wie die Erde. Sie war technisch hochentwickelt und die dortige Natur wurde hoch verehrt. Doch eines Nachts legte sich ein gefürchteter Vergessens-Schatten, eine Anomalie des Universums, über das Land und breitete sich wie eine schreckliche Seuche unter der Bevölkerung aus. Die Dunkelheit blockierte jegliche Erinnerungen und viele verstarben. Auch der Natur machte die nun ewige Finsternis zu schaffen, Kreaturen aller Art verschwanden von der Bildfläche und kehrten nie mehr zurück.

Nur eine kleine Gruppe an Bewohnern konnten ihrem tödlichen Schicksal entkommen, und sie unterwarfen sich der Aufgabe der „Erinnerungshüter“. Sie glaubten fest daran, das man aufhören würde zu existieren, wenn man sich nicht mehr erinnern würde. Also begannen sie, getrieben von Angst, die wichtigsten Pfeiler ihrer Existenz in Form von mechanischen Nachbildungen zu speichern, um das kollektive Gedächtnis zu bewahren. Für jedes Lebewesen, für jeden Verstorbenen, wurde ein libellenartiges Konstrukt erschaffen. Sie stellen all die verlorenen Seelen dar und speichern Andenken an die Welt vor der Schatten-Seuche.

Die Welt zerfiel immer mehr in ihre Einzelteile, bröckelte, verlor ihre Farben. Bis sie schließlich vollends verblasste. Mit letzter Kraft erbauten die Erinnerungshüter eine Art „Safe Space“, eine steinerne Hand, geschützt vor der pechschwarzen Unendlichkeit. Sie streckt sich in den Himmel, hält die letzten Erinnerungen und bewahrt sie vor der endgültigen Auslöschung. Auf ihr flattern bis heute zB. die „Lunaris“, später benannt wegen ihres mystischen Leuchtens in der Dunkelheit, und die Elaris-Spirale, das Herz der fliegenden Insel, welche wie eine Uhr der Ewigkeit rotiert.

Die Insel wurde damit Symbolträger einer ganzen Zivilisation, wie ein Relikt einer längst vergangenen Zeit. Der letzte Überbleibsel, um nicht zu vergessen.

Die Modelle

Eine steinerne Hand als Form der fliegenden Insel:

Sie ist die Grundlage für den Erhalt der Geschichte meiner Zivilisation. Ich habe mich mit Absicht für eine solch abstrakte Form entschieden, da sie womöglich direkt wegen ihres Aussehens aus der Masse herausstechen könnte und der Betrachter neugierig gemacht wird, was es damit auf sich hat.

Die „Lunaris“, libellen-schmetterlingsähnliche mechanische Nachbildungen:

Diese „Wesen“ dienen zum einen dazu, früher existierende Lebewesen für die Ewigkeit zu bewahren, und zum anderen für das Speichern jener Seelen und Erinnerungen, die bei dem großen Unglück ausgelöscht wurden.

Die Elaris-Spirale, das Herz der Struktur:

Sie schwebt über der Hand und besteht aus einem Energiekern, welcher das unsichtbare Schutzschild seit Tausenden Jahren für das Erinnerungsarchiv kreiert, und von mehreren Ringen umkreist wird, die die Energie-Absorption und Desorption regulieren.

Die Windspiele der vergessenen Töne, Kommunikationsmittel der Lunaris:

Magische Konstruktionen, die auf der Insel verteilt sind und wichtiges Verbindungsstück der mechanischen Schmetterlinge sind. Werden sie von Winden „vergessener Richtungen“ gestreift oder gehen einen kosmo-energetischen Kontakt vorbeifliegenden Lunaris ein, werden Klänge der Vergangenheit freigesetzt und eine bestimmte Tonfrequenzen gespielt, was einem hallenden Glasläuten ähnelt. Jeder Schmetterling trägt einen Echospitter-Code in sich (nicht sichtbar, da er im Speicher hinten auf dem Rücken hinterlegt ist), der wichtigste Grund für ihre Existenz. Diese müssen immer wieder aktiviert werden, um den Erhalt der Erinnerungen zu sichern.

Arbeitsprozess

Als erstes habe ich viel Referenzmaterial zusammengesucht, um das Bild in meinem Kopf besser zu visualisieren und auszubauen. Dafür nutzte ich vor Allem Pinterest und legte ein eigenes Board an.

<https://de.pinterest.com/lin4z2/projekt-fliegende-inseln/>

Ich begann mit der Gestattung der Insel und kam schnell zum Schluss, das ich eine etwas ausgefallener Form für die Basis haben wollte. Begonnen mit dem Gedanken an einen fliegenden Wal bin ich letztendlich bei der Vorstellung einer menschlichen Hand, die die Insel „trägt“, hängengeblieben. Da wusste ich ehrlich gesagt noch nicht wie sich die Geschichte meiner Zivilisation gestalten wird.

Um nicht zu sehr ins Detail der Handform zu gehen, wählte ich einen starken Low Poly Stil, auch, um den Eindruck von kantigem Stein zu erwecken. Später habe ich den unteren Handrücken so bearbeitet, das sie wie aus dem Planeten „hausgehoben“ aussieht.

Weitergemacht habe ich dann mit den Lunaris, eine Etappe im Arbeitsprozess, die wegen ihre Detailgrades etwas länger dauerte. Hierzu haben mich besonders von mechanischen Nachbauten von Fluginsekten und Vögeln inspirieren lassen, außerdem finde ich persönlich Schmetterlinge sehr ästhetisch und wollte sie als Teil meines Projektes einbauen.

Ihr Aussehen sollte das eines Schmetterlings oder einer Libelle ähneln, was ich zum einen mit den großen weiten Flügeln und zum Anderen mit dem länglichen dünnen Körper und den großen Fasettenaugen erreichte. Von weiter weg sollen sie zwar wie echte Lebewesen wirken, aber bei genauerem Betrachten erkennt man schnell, das sie nur aus Metall und Motoren bestehen, die das echte Leben simulieren. Das Ergebnis ist eine Mischung aus Schönheit und Unnatürlichkeit.

Nach diesen beiden Gegenständen wusste ich lange nicht, wie ich weiter in dem Projekt vorgehe, weil ich im Kopf noch immer keine schlüssige Geschichte erzählen konnte. Also setzte ich mich erstmal mehr damit auseinander, wer meine Zivilisation sein könnte und welche Objekte zum Modellieren noch in Frage kommen. Hierzu nutzte ich beispielweise auch ChatGPT, um Gedankenprozesse anzukurbeln.

Da mir an diesem Punkt klar war, das ich wie eine Art „Herz“ oder Zentrum der Insel benötigte, experimentierte ich verschiedenen Sachen und baute eine „magische Spirale“, wie man sie öfter in Verbindung mit Fantasy sieht. Eine solche Struktur passte meiner Meinung nach ganz gut in das ohnehin schon mystische Setting und lässt viel Spielraum für das Schreiben der finalen Geschichte.

Dieser Gegenstand ist zum Großteil sehr simpel aufgebaut, weil Kugeln und Ringe wenig bearbeitet werden mussten. Außen rum bastelte ich zusätzlich für mehr Komplexität einen weiteren Ring, der aber etwas anspruchsvoller gestaltet ist.

Nach Fertigstellung dieses Objektes hätte ich theoretisch nicht mehr viel gebraucht, um den Aufgabenanforderungen gerecht zu werden. Ich war aber noch nicht ganz zufrieden mit Alldem und wollte mind. noch eine Sache bauen, die dem Projekt ein rundes Ende verleiht.

Ich entschied mich, ein feineres Konstrukt zu erschaffen, etwas, was für ein Besuch auf der Insel mehr Immersion kreieren würde. Hier zählte für mich vor Allem die Soundkulisse und in meiner Vorstellung war dieser Ort mystisch magisch, mit zarten Glockenklängen, die in die Unendlichkeit getragen werden.

Als perfekte Referenz diente mir hier das Beispiel eines Windspiels. Es sollte auch recht simpel aufgebaut sein und eine hübsch verzierte Krone tragen, wie ein schwebender kleiner Turm. Das Mittelstück sticht stattdessen wegen seiner aufwendigeren Gestaltung aus den drumherum angeordneten Klangstäben mehr heraus und stellt damit auch die Translation beim Kontakt mit einem Lunari dar. Um seine Bedeutung auch in das Design einfließen zu lassen, sind Verzierungen in Form von Libellen eingearbeitet.

UV Mapping

Beim UV-Prozess bin ich immer wieder leider auf ein paar kleinere, manchmal größere, Fehler im Mesh gestoßen, die z.T. etwas längere Zeit in Anspruch genommen haben und den Workflow erschwerten. Das „Unfold“ oder auch das „Optimize“ Tool zerstörten gelegentlich auch mal die Topologie des Objektes.

Da meine Objekte meist aus, zugegebenerweise, unnötig aufwendigem Detailgrad und Größe bestehen, hat das ganze UV'n auch viel mehr Zeit beansprucht, als ich je gedacht hätte. Formen waren z.T. sehr schwer und komplex gebaut, was das Planen der Shells und Anordnen im Raster nicht leichter machte. An dieser Stelle würde ich vor Allem das Windspiel und den Körper der Lunaris erwähnen wollen. Ich bin absolut ehrlich, diesen Detailgrad hätte es an vielen Stellen nicht gebraucht, ebenso wie das Kombinieren mehrerer Parts zu „einem Objekt“.

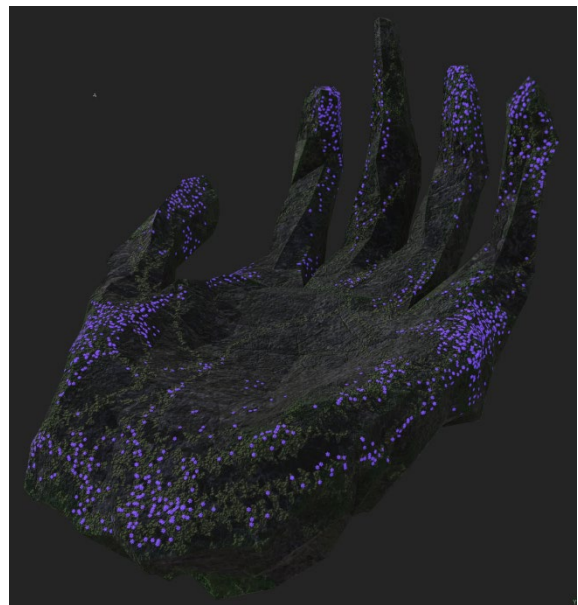
Zusammenfassend lässt sich sagen: Mein UV-Prozess hat sich leider sehr in die Länge gezogen, größtenteils aber wegen Eigenverschuldung beim Bauen der Objekte. Sicherlich sind die UV-Aufteilung in vielen Hinsichten noch verbesserungs-bedürftig, dafür hatte ich aber keine Zeit mehr. Ich habe aus diesem Projekt gelernt, beim nächsten Mal nicht zu groß zu denken und bestenfalls schon im Bau-Prozess ein optimales Legen der UV-Shells einzuberechnen.

Texturing

Wegen des lang andauernden UV Mappings konnte ich erst relativ spät mit dem Texturieren meiner Objekte beginnen. Ich habe probiert meinen Fokus dieses Mal mehr darauf zu setzen, viel auszuprobieren und das Bild in meinem Kopf so gut es geht auf die Textur zu bringen.

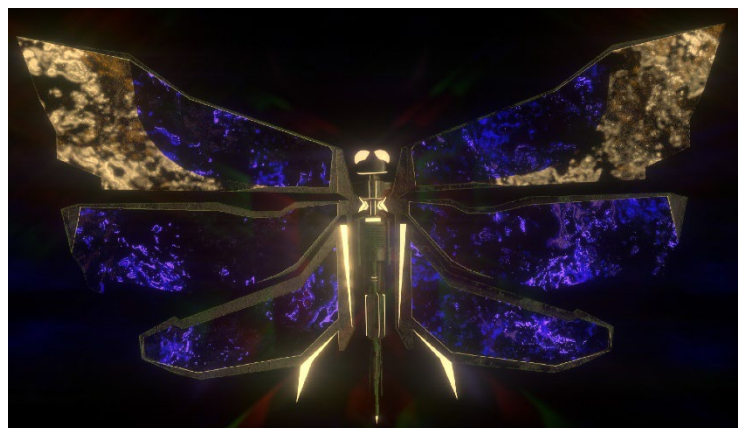
Die steinerne Insel-Hand:

Das ganze Objekt besteht, wie der Name schon sagt, aus massivem Stein. Das Material ist verwittert und brüchig, überall auf der Oberfläche sind noch die Kratzer und Furchen zu sehen, die während der Zeit auf dem Planeten aus natürlichen Gründen entstanden sind. Die harten Kanten und Ecken sind versehen mit feinem Moos, so wie man es aus der Realität kennt. Die Unterseite der Hand war einst Verbunden mit dem nährreichem Boden des Planeten, weswegen sich dort noch Erde festgesetzt hatte, bevor alles verschwand. Später sind dort wieder kleine Pflanzen und viel Moos gewachsen, die nun die uralte Hand wie einen majestätischen Bart verzieren und das Objekt noch älter und verwunschener wirken lässt. Zierliche Kletterranken kämpften sich schließlich nach oben und suchen Halt und Licht in der Innenfläche der mächtigen Hand. Kommt es zwischen einem Lunari und einem Windspiel zu einem kosmo-energetischen Kontakt, wird feiner Erinnerungsstaub freigesetzt. Dieses Mineral verhalf kleinen lilafarbenen Blüten zum Wachsen und machte die Hand zu einem noch magischeren Ort.

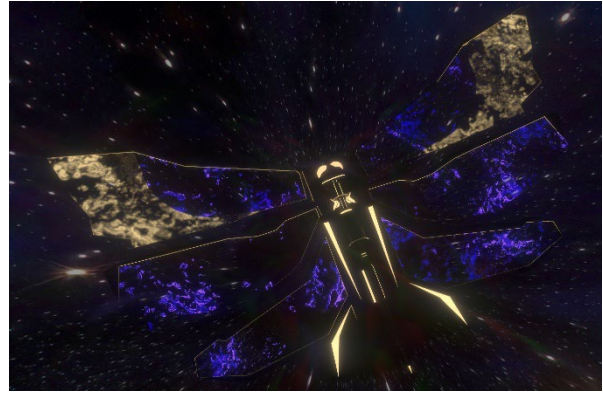


Die Lunaris:

Ihr Körper ist metallisch golden, Kratzer und leichte Abnutzungsspuren zieren das harte Gerüst. Hier haben sich ebenfalls ein paar moosähnliche Ablagerungen an den Kanten angesammelt, welche durch die Zugluft beim Fliegen entstanden sein könnten. Beim Design der Flügel habe ich viel herumexperimentiert. Ich wollte sie zierlich und gebrechlich wirken lassen, leicht transparent machen und ihnen einen magisch aussehenden Effekt verleihen. Ebenso sollten sie farblich an die Windspiele angepasst sein, da sie eine Verbindung zueinander haben und dies visuell sichtbar sein sollte. Ich entschied mich letztendlich für einer Kombination aus dunklem

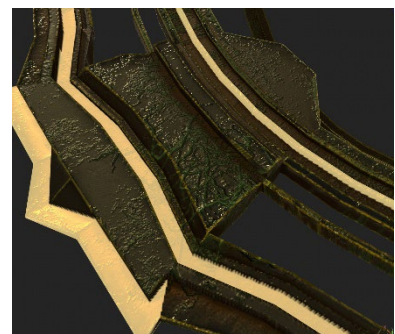
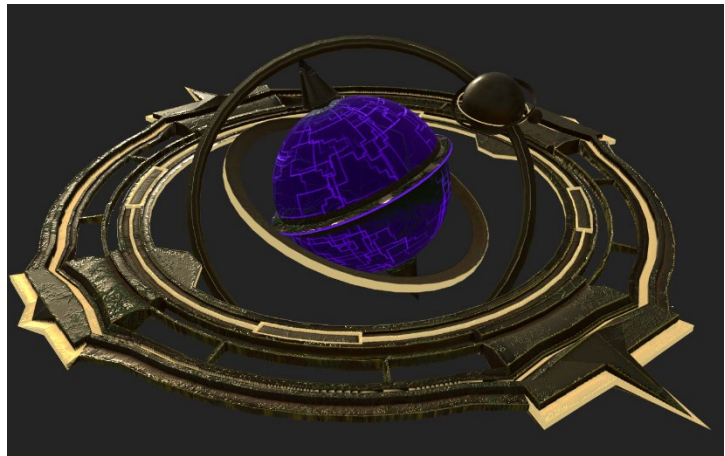


Violett und Gold, auch, weil es sehr gut in ein magisch-mystisches Universum Setting passte. Ich spielte sehr viel mit den Einstellungsreglern im Programm herum, bis ich einen Effekt erzielte, der mir optisch gefiel. Um einen leichten Glitzer-Effekt auf den Flügeln zu simulieren, gab ich ihnen eine raue Oberfläche, sodass sich Licht wie feiner Glitzer auf ihnen reflektiert. Die leuchtenden Stellen, verteilt auf dem ganzen Objekt, lassen es futuristischer wirken und geben einen Kontrast zu der dunklen Umgebung. Sie erleuchten die Handfläche wie kleine Glühwürmchen und spenden mit ihren gespeicherten Erinnerungen Licht.



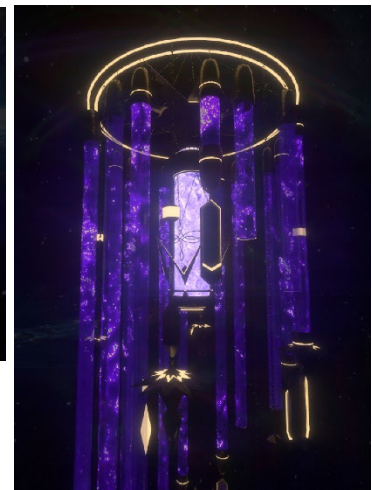
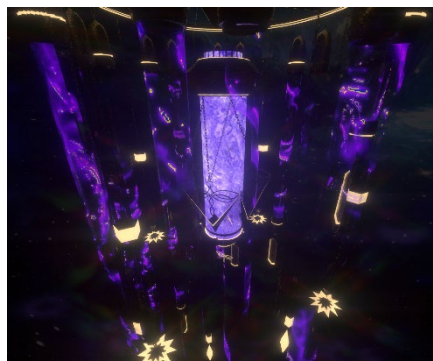
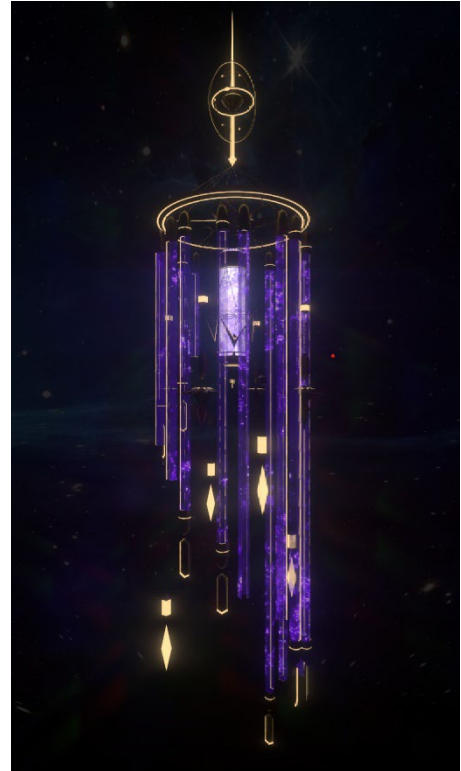
Die Elaris-Spirale:

Die Ringe sind metallisch golden und weisen mehrere Abnutzungspuren auf. Neben leichten Dreck-Resten, Eindellungen und kleineren Rissen vom Bau dieses Energieschildes, wickeln sich zusätzlich Ranken und Pflanzen um das Metall. Dadurch wirkt es schon sehr verkommen und langjährig. Spitzen und Kanten sind etwas verdellt und kaputt, da es bei Erschütterung durch stärkere Energieimpulse und die Rotation der Ringe immer mal zum Zusammenschlagen der Metalle kommen kann. Besonders anfällig dafür sind die Spitzen der Kugel im Zentrum. Um auch hier wieder einen Kontrast der Farbauswahl zu schaffen, habe ich den Energiekern violett eingefärbt. Diese Farbe wurde somit Symbolik für die „Magie“ der Insel und die Verbindung der vergangenen Erinnerungen. Da das Objekt das Herzstück des Systems ist und für den Erhalt und die Sicherheit mithilfe des unsichtbaren Schutzschildes zuständig ist, gab ich der Kugel außerdem eine Musterung, die diesen mechanisch komplexen Prozess darstellt. Auch hier ließ ich bestimmte Flächen auf der Textur leuchten, um den Futurismus und hochentwickelte Technologie zu symbolisieren.



Die Windspiele der vergessenen Töne:

Diese Objekte waren in meinem Kopf ganz besonders gestaltet. Optisch war die Färbung an den anderen Insel Elementen inspiriert. Das Windspiel ist aus goldenem Metall und mit leuchtenden Fragmenten verziert, die über das gesamte Objekt verteilt sind. Zum einen als Kontrast zur Dunkelheit, zum anderen für das edle und magische Aussehen. Besonders herausstechend ist hier zB. der Ring über dem Konstrukt, welcher durch das gezielt eingesetzte Leuchten einem Heiligenschein gleicht. Das Violett sollte sich im Kern und in den Klangstäben wiederfinden. Hierzu habe ich viel experimentiert. Die Klangstäbe sollten nicht mit normalen Metallstäben vergleichbar sein, sie spiegeln mit ihrem Aussehen die Unendliche Weite des Universums wider und wirken sehr gebrechlich und gläsern. Dieses Aussehen passte meiner Meinung nach sehr gut zu der Vorstellung mit dem hallenden sanften Glasläuten. Der Kern zum Aktivieren der vergessenen Töne sticht wegen seiner Bedeutung etwas mehr aus der Mitte heraus und signalisiert den Lunaris den Weg. Mit der Farbgebung ist dieser Kern auch der hellste Punkte auf der Insel, weshalb die Windspiele aus der Ferne wie schwebende Laternen aussehen. Absichtlich habe ich bei diesem Element der Insel fast keine sichtbaren Schäden oder Abnutzspuren hinzugefügt, um nochmals die Bedeutung von diesem hervorzuheben. Das Aneinanderschlagen der Stäbe war in meiner Vorstellung nie so stark, das man Risse oder ähnliches auf der Oberfläche hätte sehen können. Es hätte denke ich sogar das Gesamtbild gestört, wenn ein so magisch aussehender Gegenstand plötzlich Anzeichen der Vergänglichkeit aufweisen würde.



Ich habe mich bemüht, alle Gegenstände optisch so zu gestalten, das sie miteinander Sinn ergeben und ein schönes, harmonisches Gesamtbild kreieren, wenn sie zusammengefügt werden würden. Aus diesem Grund habe ich mich auf die Violett-Gold-Farbpalette geeinigt und alle Texturen nach diesem Schema gestaltet.

Hand der Gefallenen Lichter

– Museumsexponat

Das Modell

Bei dem Museumsgegenstand, der zu modellieren war entschied ich mich recht schnell für eine Art Holo-Projektor, der meine Insel in die Luft projizieren sollte.

Der Projektor ähnelt dem typischen Bild von futuristischen Projektionsgeräten, relativ flach und damit platzsparend und technisch optimiert, rund, und verziert mit LED-Streifen die den Strom und die benötigte Energie repräsentieren. Alles führt zur Mitte hin, wo eine Energieplatte das Modell in die Luft bringt.

Arbeitsprozess

Um Inspirationsquellen für mein Objekt zu sammeln, begann ich als erstes ein kleines Moodboard mit Referenzmaterial aus Pinterest zusammenzustellen.



Quellen:

<https://i.pining.com/736x/5d/ba/ac/5dbaace86296558c75550487f8755b19.jpg>

<https://i.pining.com/736x/38/a3/68/38a368402f9ddfebb46331916b7758a6.jpg>

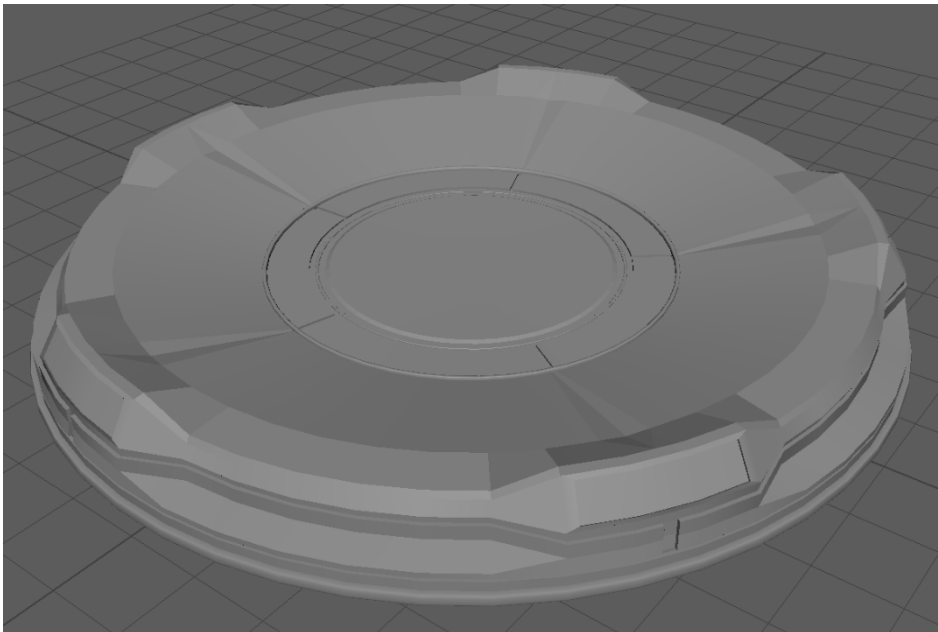
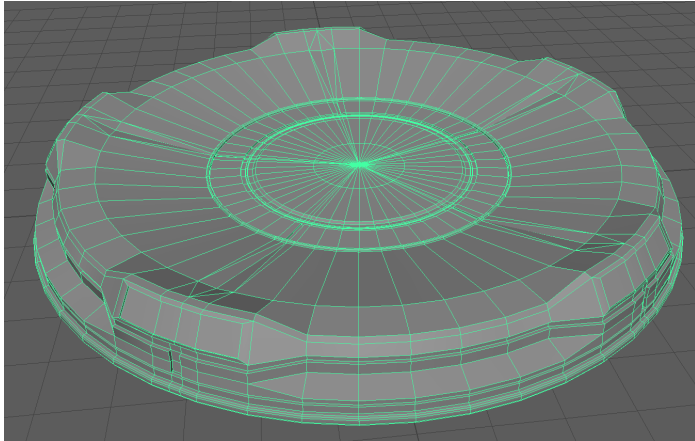
<https://i.pining.com/736x/cc/fb/55/ccfb55e29198905ae3375bb74e71d05f.jpg>

<https://i.pining.com/736x/ff/b0/0e/fffb00e2c1c00f5764534e04cf8d1f7b6.jpg>

Danach setzte ich mich an meinen eigenen Gegenstand. Angefangen mit einem abgeflachten Zylinder baute ich mich immer weiter zu einem Ergebnis, was Design-Abwandlungen der Referenz verwendete, beispielsweise herausgezogene Streben am Rand und Furchen, aus denen ich später mit Emission leuchtende Details machen wollte.

Leider stürzte mitten im Prozess Maya ab und ich vergaß zu speichern...

Also noch einmal ganz von vorne. Sobald ich wieder zufrieden war, und gespeichert habe!, sah mein Museums-Exponat folgendermaßen aus:

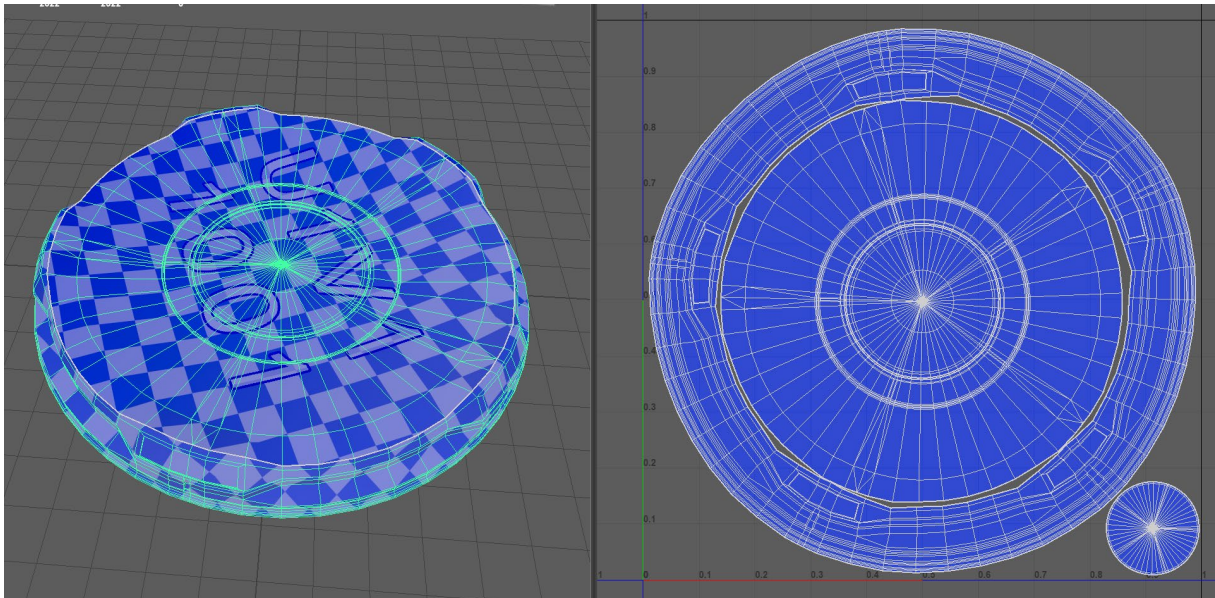


Wie auf den Referenzen baute ich in mein Objekt ebenfalls herausstehende Kanten in die runde Form, um es interessanter und technischer wirken zu lassen, sowie Vertiefungen, die zu Mittelring leiten.

Die Mitte ist schlicht aber mit den tiefen Spuren wieder komplex designt.

Den Außenrand gestaltete ich mit weiter geführten Vertiefungen, die auch den Stromfluss darstellen und von 5 Hauptleitungen versorgt werden. Für die Podest-Optik brachte ich zusätzlich stufenähnliche Elemente an die Seiten an.

UV-Mapping



Da die Grundform des Projektors sehr simpel ist und Hervorhebungen bzw. Vertiefungen nicht sehr stark sind, war das UV'n des Objektes sehr einfach.

Ich teilte das Objekt in 3 Shells auf, eine für die Oberseite, eine für die Seite, und die letzte für die Unterseite. Ich konnte ohne Schwierigkeiten alle Parts miteinander verbinden, ohne das Detail verloren geht.

Dabei habe ich zuerst alle visuell von Kanten getrennten Flächen einzeln mit den Tools „Normal-based“ und „Unfold“ in Shells aufgeteilt und schließlich miteinander mit dem Tool „Stitch together“ verbunden. An manchen Stellen überlegte ich, ein paar der Shells einzeln zu lassen, hätte aber vermutlich nur mehr Schwierigkeiten beim Anordnen gemacht.

Zum Schluss legte ich die Shells in Obendrauf-Sicht im Raster an, was erstaunlich gut auch mit den Größenverhältnissen auf dem Objekt funktionierte. Da die Unterseite vermutlich nie gesehen wird, habe ich ihre Shell nur sehr klein in die Ecke platziert.

Texturing

Beim Texturieren meines Projektors probierte ich das Farb- und Materialschema meiner Insel zu beachten und weitestgehend weiterzuführen.

Aus diesem Grund bestand das Objekt dann aus einer Mischung aus Stein und Metall, um einmal die Natürlichkeit in Bezug auf Natur und die Steinhand und zum anderen die futuristische Technologie hinter dem Holo-Projektor zu symbolisieren.

Das Objekt wirkt clean und aber gleichzeitig nicht zu steril, die Oberfläche ist fleckig und wirkt wie ein Sternenhimmel bei Nacht durch die dunkle Farbgebung. Als zusätzlichen Kontrast habe ich erneut den Effekt von Emission verwendet und bestimmte Flächen, wie zB. die Vertiefungen,

in dem hellen gelb und dem intensiven violett zum Leuchten gebracht. Weitere Kanten und Ecken auf dem Objekt weisen leichte Gebrauchsspuren auf, wo sich die raue Steinoberfläche abgenutzt hat, und das leuchtende Innenleben preisgibt.

Die sehr cleanen, kreisförmigen Hervorhebungen in der Mitte legen einen gewissen Fokus darauf und symbolisieren das Zentrum der Energieladung.

