



[http://www.bitfellas.org/e107\\_plugins/content/content.php?content.2369](http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2369)

Page 1/2

---

## 560 - Pixar nutzt Szenetechnik (.de)

Bobic, Tue 04 Sep 2012

### Pixar nutzt Szenetechnik

Es gibt Geschichten innerhalb der Demoszene, die uns glücklich und zugleich sprachlos machen. Geschichten von und über Menschen, welche die von uns geliebte Echtzeitkunst zum Massenphänomen machen. Der gebürtige Spanier [Inigo Quilez](#) ist eine solche Person, ein Magier in Sachen Code.

Man kennt ihn in der Demoszene besser unter seinem Pseudonym IQ. Dort hat er mit seiner Demogruppe RGBA einige der wichtigsten und besten Produktionen aller Zeiten veröffentlicht. Die 64k Intro [Paradise](#) aus dem Jahr 2004 etwa, all die fantastischen Bilder die er per prozeduraler Generierung mit Programmcode "gemalt" hat ([Slisesix](#), [Organix](#), [Ixaleno](#) uva.). Über allem schwebt jedoch ein einziges Werk: [Elevated \(YouTube\)](#). Die 4k Intro ist die vermutlich beste ihrer Art bis zum heutigen Tag. Vielleicht sogar für alle Zeiten. Unvergesslich bleibt der Moment, als dieses 4096 Kilobyte kleine Ding zum ersten Mal auf der Breakpoint 2009 gezeigt wurde und die Zuschauer mit seinen fantastischen Bergwelten und den rasanten Kamerafahrten verzauberte ([Live Video](#)). Seitdem hat diese 4k Realtime Executable einen Siegeszug sondergleichen rund um die Welt angetreten und unser liebstes Hobby der heutigen Computergeneration ein Stück weit näher gebracht. IQ selbst hat seit Elevated nichts mehr in der Demoszene veröffentlicht. Nun wissen wir auch den Grund. Er wurde von niemand geringerem als den Animationsspezialisten von Pixar angeheuert.

In den letzten Jahren hat er für Pixar an [Merida - Legende der Highlands \(Trailer\)](#), Originaltitel "Brave") gearbeitet. Er ist maßgeblich dafür verantwortlich, dass die bezaubernden Landschaften im Film so täuschend echt und natürlich wirken. Dabei kam ihm sein Wissen über prozedurale Grafikgenerierung, das er sich in all den Jahren mit seinen Werken für die Demoszene erarbeitet hat, zu gute. Denn auch die Landschaften des Films basieren auf dieser Technik. Nichts wurde modelliert. Jeder Baum, jeder Strauch, Stein oder Grashalm, wird dank komplexer mathematischer Formeln, die IQs Verstand entspringen, generiert. Ein solcher natürlicher Look wäre ansonsten nicht machbar gewesen. IQ selbst geht in einem Bericht auf [Computer Graphics World](#) näher ins Detail und macht deutlich, dass er hier Fantastisches geschaffen hat. Nicht umsonst überschlugen sich bekannte Namen in der Szene mit Lob. So spricht Gargaj (Conspiracy) etwa davon, dass selbst Pixar keine Herausforderung für IQ war. SceneSat-Moderator Ziphoid fällt es schwer, im Film bei einigen Kamerafahrten über die herrlichen Landschaften nicht automatisch an Elevated zu denken.

IQ hat hier etwas geschaffen, das schon jetzt Filmgeschichte geschrieben hat. Und alles basiert auf der Technik und dem Wissen der Demoszene. Einfach schön!

### Linksammlung:

- [Bericht auf Computer Graphics World über die Technik im Film "Merida"](#)



[http://www.bitfellas.org/e107\\_plugins/content/content.php?content.2369](http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2369)

Page 2/2

---

- [IQs Homepage](#)
- [Elevated](#) (4k Intro, [Windows Exe](#), [YouTube](#))
- [Merida - Legende der Highlands Trailer](#)

*Solch bezaubernde Landschaften "malt" IQ mit Programmcode!*

*Elevated - die beste 4k Intro aller Zeiten.*