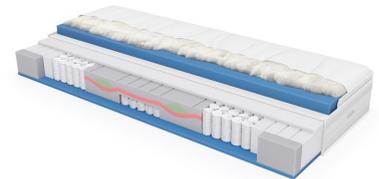


## Case Study: RenderThat für Schlaraffia®

*Für Recticel bzw. unter anderem deren Marke Schlaraffia® hat das Hamburger Technologieunternehmen RenderThat einen skalierbaren Workflow entwickelt, der es dank CGI ermöglicht, schon während der Entwicklung der Betten und Matratzen hochauflösendes Bildmaterial zu erstellen.*

### Ausgangslage:

Recticel entwickelt kontinuierlich neue Betten und Matratzen. Oft stehen diese Entwicklungen unter extremen Zeitdruck und müssen rechtzeitig für die Präsentation bei Messen, PR-Events oder TV-/Social Media-Kampagnen fertiggestellt sein. Zu diesen Anlässen wird zusätzlich zum fertigen Produkt auch eine große Auswahl an Bildmaterial benötigt.



Vor allem bei Möbeln ist es wichtig, verschiedene Ansichten und Ausführungen eines Produkts präsentieren zu können. Um für möglichst viele Zielgruppen attraktiv zu sein, ist es notwendig, die Betten in verschiedenen Szenarien darzustellen. Die herkömmliche Methode für eine solche Visualisierung ist das Fotografieren in einem Studio. Hierfür müssen neben dem fertigen Produkt auch die restlichen Möbel und Accessoires für den Szenenbau geliefert und aufgebaut werden, was meist zeit- und kostenintensiv ist. Des Weiteren werden Visualisierungen benötigt, um Funktionen und den genauen Aufbau eines Produktes darzustellen. Vor allem letzteres lässt sich in einem Fotostudio schwer darstellen.

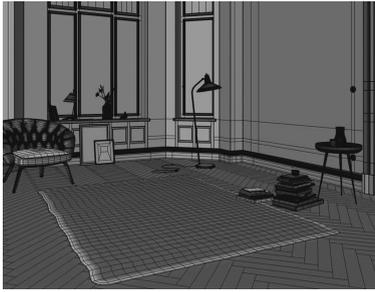


### Vorgehensweise:

RenderThat kann dank individualisierter Prozesse und optimierter Arbeitsabläufe 3D-Modelle erstellen, während oder sogar bevor die Betten und Matratzen produziert werden. Dies wird u.a. durch abgestimmte Briefing-Formate sowie vorgefertigte Einzelteile ermöglicht. Konkret heißt das: Parallel zur Entwicklung der Produkte werden die Konstruktionsdetails visualisiert und ein sogenannter digitaler Zwilling entsteht. Dieser digitale Zwilling wird dann auf Basis der Produktentwicklung fortwährend aktualisiert. Auf die selbe Weise entstehen die Milieus, in denen der digitale Zwilling abgebildet werden.

Um einen möglichst effizienten Ablauf zu ermöglichen, hat RenderThat außerdem einen synchronisierten Content-Produktions-Workflow konzipiert und etabliert. Hierbei werden alle benötigten Komponenten aus Marketing, Entwicklung und PR an einer zentralen Schnittstelle zusammengetragen und sind so jederzeit für alle Abteilungen flexibel abrufbar. Dieser Schritt umfasst sowohl festgesetzte/starre als auch agile Komponenten für Planung, Produktion und Implementierung.

Außerdem erleichtern standardisierte Informationen für Materialien, Nahtstile sowie Bett- und Matratzenkomponenten die Content-Produktion. Eine zentralisierte Datenbank mit Texturen und Komponenten unterstützt den Datenfluss und -austausch.



**Schritt 1: Wireframe Rendering**  
Die Szene bzw. das Modell wird am Computer nachgebaut, so dass ein Gitternetzmodell entsteht.



**Schritt 2: Clay Rendering**  
Die Texturen und Materialien werden gesetzt und auf das optimale Licht eingestellt.



**Schritt 3: Finale Rendering**  
Kontur, Material und Licht werden zu einem Gesamtbild zusammengefügt.

### Ergebnisse:

Durch den digitalen Zwilling werden nicht nur die Produktionskosten gesenkt, sondern auch die Markteinführung beschleunigt. Hochauflösendes Bildmaterial wird bereits während der Entwicklung erstellt. Eine Verwendung in unterschiedlich ausgestatteten Räumen ist unkompliziert möglich, genau wie das ändern des Materials oder des Blickwinkels. Das Produkt kann direkt nach der Fertigstellung auf den Markt gebracht werden und muss nicht zunächst im Studio fotografiert werden. Das entstandene Bildmaterial wird auf Messen wie der Internationalen Möbelmesse Köln verwendet, aber auch in verschiedenen Ausführungen in Publikationen und Katalogen veröffentlicht.

RenderThat arbeitet mit einem weltweiten Netzwerk an 3D-Designern, Grafikern und Programmierern. Dank diesem Modell ist die Content-Produktion bei RenderThat nach eigenen Recherchen um 40 bis 50 Prozent günstiger als bei regulären CGI-Studios in Deutschland.

Diese Bilder sind zu 99 Prozent am Computer erstellt, einzig der Baum ist eine Fotografie.



## **Über Recticel**

Die Recticel-Gruppe vertreibt unter anderem gebrauchsfertige Matratzen, Lattenroste und Boxsprungfedern unter bekannten Marken wie Schlaraffia®, Beka®, Lattoflex®, Semballa®, Swissflex®, etc., sowie Marken wie GELTEX® inside und Bultex®.

Visualisierungen von Schlaraffia® werden seit 2016 nicht mehr fotografiert, sondern als computergenerierte Bilder erstellt. Nicht nur die einzelnen Produktbilder werden ausschließlich am Computer erstellt, sondern auch die verschiedenen Ausführungen und Verwendungsmöglichkeiten entsprechend der Zielgruppen. Hierfür arbeitet Recticel mit dem Hamburger Technologieunternehmen RenderThat zusammen.

## **Über RenderThat**

Das Hamburger Technologieunternehmen RenderThat ([www.RenderThat.com](http://www.RenderThat.com)) ist Spezialist auf dem Gebiet der CGI-Produktion. Unternehmen erhalten von RenderThat die Beratung, Konzeption und Umsetzung zu computergenerierten Visualisierungen aus einer Hand. Mit Hilfe eines weltweiten Talent Pools interdisziplinärer Experten aus Bereichen wie der 2D- und 3D-Visualisierung, Animation, VR und AR, kann RenderThat jede Art und Größe von Projekten bedienen. Für die effiziente Umsetzung werden eigene Workflows entwickelt, die individuell an den Kunden angepasst werden. Dieses in Deutschland einmalige Konzept macht RenderThat zu dem Ansprechpartner für flexible Leistungen, vom Print-Katalog über die Online-Präsenz bis hin zur Filmproduktion.

Hochauflösendes Bildmaterial finden Sie [hier](#).

## **Pressekontakt:**

Theresa Mayer | [theresa.mayer@tonka-pr.com](mailto:theresa.mayer@tonka-pr.com) | +49.30.403647.616