



Matthias Bolliger - DoP & Coach

Virtual Production (ICVFX)

Chancen und Grenzen der Virtual Production in einem LED-Volume

Immer stärker schimmert am Filmhorizont die „ Virtuelle Produktion“ – Die Erweiterung des realen Sets mittels digitaler Bilderwelten. Doch was geht damit wirklich und was besser auch nicht. Ein Seminar zum Trend-Thema.

Neben klassischen Chroma-Key Set-Erweiterungen (Blue-/Green-Screen) stößt nun mit In-Camera Visual Effects (ICVFX) die digitale Projektion von Hintergründen auf einer LED-Leinwand im Studio mit dazu und schafft neue Möglichkeiten. Doch mit dieser virtuellen Echtzeittechnologie verlagern sich Aufwände klar in die Pre-Production, vieles muss nun schon dezidiert vor Drehbeginn geklärt, entwickelt und definiert werden. Doch der Zauber des finalen Produkts kommt damit auch zurück ans Set – nämlich dann, wenn mit Technik Kreativität entsteht.

Das Wofür?

Gerade serielle, szenische Produktionen mit sich wiederholenden Motiven können von Virtual Production profitieren. Doch reales Szenenbild, virtuelle Welten und „getrackte“ Kamera zu mischen, bedeutet viel Abstimmung zwischen allen Beteiligten. Nur so kann die Verschmelzung von realem Vordergrund und digitalem Hintergrund gelingen. Diese Einschätzungsfähigkeit zu vermitteln, erste Hürden und Stolperfallen zu umgehen, sind die Hauptziele dieses Workshops. Denn Fragen entstehen im Laufe des Workshops wie von selbst: Wie baut man ein Studio auf, um eine Integration der beiden Welten möglichst problemlos zu generieren? Welche Kamerabewegungen ergeben Sinn oder wie wird reales Licht digital verlängert und die Problematik mit Boden und ggf. nicht-vorhandener Decke gelöst?

Zentral ist zu verstehen, dass es sich bei Virtual Production meist um technische Einzelkomponenten handelt, die für diese spezielle Film-Anwendung zusammengeführt werden, dafür aber primär nicht entwickelt wurden. Da ist auf der einen Seite das Motion-Tracking der Kamera und ggf. auch realer Set-Objekte als Referenz für die Parallaxen-Verschiebung der sich bewegenden Kamera, reale und digitale Lichtgestaltung, Scans von Materialien und Oberflächen aus der realen für die digitale Welt und dies alles für eine live-rechnende Game-Engine. Diese Gesamtstruktur mit ihren Tücken zu verstehen, ist zentrales Element dieses Workshops und bildet die Basis für eigene ICVFX-Dreharbeiten.

- Filmischer Raum als Gesamtfläche (Inszenierungsfläche analog & digital)
- Concept Illustration für ICVFX World-bulding
- Kamera- und Optikwahl (der Korridor der Glückseligkeit)
- Parallaxen-Verschiebungen und Tiefenstaffelung am Set
- Studio-Lighting for LED-Volumes und virtual Production
- ICVFX – allgemeine technische Limitationen und Unterschiede zum klassischen Studiodreh
- Color Management (LED-Wall für Set-Beleuchtung, Farb-Shifts durch LED-Spektralaufbau & Lösungsansätze)
- Objekt-Tracking in Kombination mit Kameratracking
- Analoges Kinefilm @Virtual Production

[illegible]