

3D-Modellierung

Englisch: 3D Modeling

KAMERA/TECHNIK

Erstellung dreidimensionaler digitaler Darstellungen von Objekten oder Charakteren für Film und Animation.

Überblick "3D Modeling" (auch "Modeling", englisch modelling) bezeichnet in der Filmbeleuchtung keine Gerätekategorie und kein Equipment, sondern eine Beleuchtungstechnik. Gemeint ist das Formen eines Motivs mit Licht so, dass ein flaches, zweidimensionales Kamerabild den Eindruck von Volumen, Tiefe und Plastizität gewinnt. Der Begriff stammt ursprünglich aus der bildenden Kunst, wo "Modellierung" das Herausarbeiten dreidimensionaler Form über Hell-Dunkel-Kontraste meint. Wichtig zur Abgrenzung: Im Bereich Computergrafik/VFX bezeichnet "3D Modeling" das Erstellen digitaler 3D-Objekte am Rechner. Im Set-, Grip- und Beleuchtungskontext geht es dagegen um das physische "Modellieren" eines realen Motivs durch Lichtführung. Wie es funktioniert Entscheidend für die plastische Wirkung sind die sogenannten anliegenden Schatten (attached shadows) – also die Schattenpartien auf dem Motiv selbst, dort wo es vom Licht weggedreht ist. Diese Schatten beschreiben die Rundung und die Konturen eines Objekts und überzeugen das Auge davon, dass das Bild Tiefe besitzt. Frontales Licht aus Kameraachse füllt Schatten auf und lässt ein Motiv flach und zweidimensional wirken – wenig Modeling. Seitlich versetztes Licht erzeugt eine helle Seite und anliegende Schatten auf der abgewandten Seite; bei einem Gesicht arbeitet es Wangenknochen, Nase und Kieferlinie heraus – starkes Modeling. Lichtcharakter: Weiches/diffuses Licht erzeugt sanfte Übergänge und schmeichelhaftes Modeling; hartes Licht betont Form und Textur stärker, aber kontrastreicher. Einsatz am Set Modeling wird primär über die Position des Führungslichts (Key) relativ zu Kamera und Motiv gesteuert. Eine seitliche Key-Position erhöht die Plastizität, eine kameranahe Position reduziert sie. Über die Fülllicht-Menge (Fill) lässt sich der Kontrast zwischen heller und schattiger Seite – und damit der Grad des Modeling – feinjustieren. In der klassischen Dreipunkt-Beleuchtung (Key, Fill, Back) ist das gezielte Modeling der Kern dessen, was die Lichtführung dem Motiv an räumlicher Wirkung verleiht.