

CG-Film

Englisch: CG feature

VFX

Spielfilm, in dem die gesamte oder überwiegende visuelle Welt digital aufgebaut ist — von Pixar bis Stop-Motion. Kamera, Licht, Komposition entstehen im virtuellen Raum.

Wer auf einem CG-Film arbeitet, bewegt sich in einer inversen Welt: Die Kamera existiert nicht, die Lichter sind Shader-Parameter, und die Set-Grenzen definiert die 3D-Engine. Ein CG-Film entsteht vollständig oder zu überwiegenden Teilen im digitalen Raum — ob photorealistisch wie beim Motion-Capture-Drama oder stilisiert wie bei Pixar-Features. Das unterscheidet ihn fundamental von Hybrid-Produktionen, die reale Aufnahmen mit VFX-Ergänzungen kombinieren. Am Set — oder besser: in der virtuellen Produktion — funktioniert die Arbeit als digitaler Director of Photography .

Positioniert werden nicht-physische Kameras, gestellt werden Lichter ohne Watt, und Frames werden in einer Software-Umgebung komponiert, die beliebig oft neugeneriert werden kann. Das bedeutet radikale Freiheit: Die Brennweite lässt sich bei Take 47 ändern, ohne die Lichter nachzujustieren. Gleichzeitig ist dieselbe visuelle Sprache gefragt — Linienführung, Tiefenstaffelung, Farbharmonie — wie bei echten Kameras. Nur eben: alles muss bewusst konstruiert sein. Es gibt keine zufälligen Details, die Authentizität schaffen. Die Praxis unterscheidet zwei große Ansätze: Motion Capture (Avatar, Planet der Affen) überlagert echte Schauspieler-Performance auf digitale Körper und Sets; Full 3D-Animation (Toy Story, Inside Out) verzichtet komplett auf Live-Action. Bei Motion-Capture wird mit Referenz-Footage gearbeitet, und später ist zu entscheiden, wie viel des Performance-Details erhalten oder geglättet wird. Bei Full-Animation entsteht jede Bewegung, jeder Blick aus der Intention heraus — keine Spontaneität vom Set, aber maximale Kontrolle über Timing und Storytelling. CG-Filme erfordern ein Umdenken bei der Lichtgestaltung. Echte Lichter haben Falloff, Diffusion, Reflexionen — natürliche Unregelmäßigkeiten. Im digitalen Raum müssen diese aktiv hinzugefügt werden, sonst wirkt alles flach und perfekt (und damit tot). Der Rendering-Prozess ist die finale Belichtung; orchestriert werden dabei vielleicht Wochen Recalc-Zeit, nicht Eingriffe im Schnitt. Jede Änderung kostet. Das ist der wahre Unterschied: nicht mehr kreative Freiheit im klassischen Sinn, sondern andere Freiheit — und ganz andere Zwänge.