

Iwerksphere 870

VFX

360°-Projektionskuppel für Echtzeitvisualisierung — Regisseur und VFX-Supervisor sehen Environments in voller räumlicher Immersion. Standard bei Previs und Virtual Production.

Wer heute auf einem großen Produktionsteam in Previs oder Virtual Production arbeitet, wird unweigerlich mit dieser Kuppel konfrontiert. Die Iwerksphere 870 ist eine 360°-Projektionshalbkugel mit knapp 2,70 Metern Durchmesser — groß genug für einen Regisseur, den VFX-Supervisor und einen technischen Operator, die gemeinsam in Echtzeit durch ein digitales Environment gehen. Das System projiziert auf die innere Oberfläche, sodass der Blick in alle Richtungen immersiv wirkt. Kein Flatscreen, kein Monitor-Fenster — man sitzt tatsächlich in der Welt. Der praktische Nutzen ist beträchtlich. Während der Previs-Phase kann ein Regisseur sofort spüren, wie eine Kamera-Bewegung durch einen Raum fühlt, welche Sichtlinien funktionieren, wo die Action visuell erstickt wird. Das ist entscheidend schneller und intuitiver als auf einem 4K-Monitor zu sitzen und sich Raumverhältnisse vorzustellen. Der VFX-Supervisor kann parallel checken, ob die geplante Szenerie technisch machbar ist, wo Performance-Probleme auftauchen oder Effekte zu aufdringlich wirken. Auf der LED-Wall am Set (etwa einer Volume-Installation für In-Camera VFX) dient die Sphere später als Referenz — der Regisseur kennt die Umgebung bereits aus dem 3D-Raum und kann schneller Entscheidungen treffen. Technisch läuft die Sache über ein High-End-Render-Engine wie Unreal Engine oder similare Real-Time-Systeme. Die Latenz muss niedrig genug sein, dass Navigation flüssig wirkt. Man nutzt typischerweise einen Game-Controller oder Joystick, um durch das Environment zu fliegen. Bei größeren Productions wird die Sphere mit Motion-Capture gekoppelt — der Kameramann kann eine echte Steadicam-Bewegung mit echten Objektiven simulieren, und die Sphere folgt der Kamera-Bewegung live. Das ist ein enormer Vorteil für die Planung echter Shot-Choreographie. Die Iwerksphere 870 hat sich zum Standard in High-Budget-Produktionen entwickelt — nicht weil sie billig ist, sondern weil die Zeitersparnis in Previs und Production diese Kosten relativiert. Regisseure und ihr Team treffen bessere räumliche Entscheidungen früher, Nacharbeiten reduzieren sich erheblich. Wer einmal darin gestanden hat und einen 360°-Sky mit echten Lichtverhältnissen um sich herum erlebt hat, versteht, warum es schwer ist, danach auf 2D-Monitore zurückzugehen.