

Matchmover / Tracking-Artist / Kamera-Tracker

Englisch: Matchmover / Matchmove Artist / Camera Tracker / Tracking Artist

VFX/BERUFE

VFX-Künstler, spezialisiert auf die Analyse von Live-Action-Footage und Rekonstruktion von Kamerabewegung in 3D-Software – verantwortlich für das Lösen von Kamera-Tracks, Objekt-Tracks und Body-Tracks, die eine nahtlose Integration von CG-Elementen in gefilmte Plates ermöglichen.

Was ist ein Matchmover? Ein Matchmover (auch Tracking Artist) ist ein spezialisierter VFX-Künstler, der Kamerabewegungen aus Live-Action-Footage analysiert und in 3D rekonstruiert. Diese Arbeit ist fundamental für die Integration von CG-Elementen in gefilmtes Material.

Grundprofil Aspekt Beschreibung Abteilung VFX / Tracking Fokus Kamera/Object Tracking Pipeline Frühe Phase Output 3D Cameras, Geometry Kernaufgaben Aufgabe Beschreibung Camera Solve Kamerabewegung rekonstruieren Object Tracking Objekte im Shot verfolgen Body Tracking Körper/Limbs tracken Layout Support Für Animation Typischer Workflow Schritt Aktivität 1 Shot-Analyse 2 Feature Tracking 3 Camera/Object Solve 4 QC und Handoff Skills Bereich Kenntnisse Technical 3D-Software, Tracking Tools Math Lineare Algebra, Geometrie Problem-Solving Schwierige Tracks lösen Photography Kamera/Optik-Verständnis Software-Kenntnisse Tool Niveau 3DEqualizer Expert PFTrack Proficient SynthEyes Proficient Nuke Grundlagen Pipeline-Position Vorstufe Matchmove Nachstufe Editorial Tracking Animation Plate Prep ? Layout ? Lighting/Comp Zusammenarbeit Mit wem Worüber VFX Supe Shot-Anforderungen Animator Camera/Body Data Compositor Integration Issues On-Set Team Data Collection Deliverables Output Format 3D Camera Maya, FBX Point Cloud Geometry Object Track Locators Body Track Rig Data Qualitätskriterien Aspekt Beschreibung Accuracy Pixel-genau Stability Kein Drift Handoff Sauber dokumentiert Timeline Rechtzeitig Herausforderungen Problem Ansatz Motion Blur Interpolation Featureless Kreatives Tracking Rolling Shutter Korrektur Lens Distortion Undistort/Redistort On-Set Kommunikation Thema Beschreibung Marker Placement Empfehlungen Lens Data Erfassen Survey Koordinieren Problem Shots Frühwarnung Karriereweg Stufe Position 1 Junior Matchmover 2 Matchmover 3 Senior Matchmover 4 Tracking Lead/Supe Einstieg Weg Beschreibung Ausbildung VFX-Studium Self-Taught Tutorials, Reel Intern Studio-Programme Roto/Paint Quereinstieg Demo Reel Element Beschreibung Diverse Shots Verschiedene Typen Before/After Tracking-Visualisierung Complex Solves Schwierige Shots Clean Work Qualität zeigen Arbeitsumfeld Typ Beschreibung Major VFX ILM, Weta, etc. Boutique Kleinere Studios In-House Produktionsfirmen Freelance Projekt-basiert Weiterentwicklung Richtung Beispiele Technical TD, Pipeline Artistic Layout, Animation Supervision Tracking Supe Generalist Breiteres VFX Tools und Hardware Kategorie Beispiele Software 3DE, PFTrack, Nuke Hardware Workstation, Tablet Plugins LiDAR, Survey Tools Pipeline Studio-spezifisch Industrie-Trends Trend Beschreibung ML-Tracking AI-unterstützt Real-Time Virtual Production Cloud Remote Collaboration Automation Routine-Tasks Best Practices Praxis Grund Dokumentation Für Nachfolger Early QC Probleme früh finden Kommunikation Mit Team Weiterbildung Neue Tools lernen Heute Matchmover sind unverzichtbare Spezialisten in der VFX-Pipeline. Obwohl KI-Tools Routine-Tracking vereinfachen, bleibt die Expertise für komplexe

Shots essentiell. Die Position bietet guten Einstieg in VFX mit klaren Karrierepfaden in Richtung Supervision, Animation oder Technical Direction.

FilmFarm - filmfarm.de/c/matchmover