

# Parallaxe-Budget

Englisch: Parallax Budget

VFX

Die verfügbare Parallaxentiefe in einer Virtual-Production oder 3D-Szene — definiert, wie viel Raum die Kamera seitlich bewegen kann, ohne die Kulisse zu sprengen.

VFX-Constraint vor dem Dreh.

Beim Dreh mit Virtual Production oder in 3D-Szenen muss früh geklärt werden, wie viel laterale Kamerabewegung die digitale Umgebung verkraftet. Das ist das Parallaxe-Budget — der räumliche Spielraum, den die Kulisse zur Seite hin bietet, bevor die Illusion bricht oder aufwendige Erweiterungen nötig werden. Konkret: Wenn die Kamera 2 Meter nach links fahren soll, muss die virtuelle Geometrie mindestens 4–5 Meter seitlich existieren, sonst entstehen Lücken oder die künstliche Grenze wird sichtbar. Das Budget entsteht aus drei Faktoren. Erstens die Render-Performance — je größer die Szene, desto teurer die Berechnung pro Frame. Zweitens die Asset-Komplexität — ist das Büro vollständig möbliert oder nur frontal, wo die Kamera schaut? Drittens die zeitliche Planung im Pre-Production — muss die 3D-Umgebung noch während des Drehs erweitert werden, oder steht sie fest? Am Set mit LED-Wall (LED Volume) ist das Budget hart: Die Kamera lässt sich nur so weit bewegen, wie die Pixel dahinter existieren. Bei traditioneller Green-Screen-Komposition im Studio bleibt mehr Flexibilität, die aber später im Schnitt mit intensiverem Rotoscoping bezahlt wird. Die Praxis: DP und VFX-Supervisor sprechen vor dem Dreh jeden Shot durch — welche Kamerabewegungen sind geplant, welche Szenen brauchen digitale Extension, wo ist Stillstand erlaubt? Ein simpler Dialogschnitt im Büro kann mit minimalem Budget auskommen, wenn die Kamera statisch bleibt oder nur zieht. Eine Action-Sequence mit lateralen Fahrten und Zoom in einer Virtual-Production-Umgebung erfordert tage- oder wochenlange 3D-Vorproduktion und höhere Render-Load. Werden Limits überschritten, müssen entweder Bewegungen reduziert, die Szene im Schnitt gesplittet oder nachträglich Extrapolation-VFX teuer eingekauft werden. Wird das an Tag 6 des Drehs entdeckt, kostet es Zeit und Geld. Saubere Planung bedeutet: Story-Board, Animatic mit Kamerabahnen, 3D-Test-Renders vorab. So lässt sich das verfügbare Budget dem benötigten gegenüberstellen — und verhandeln, bevor die Lichter angehen.