Postviz

PRODUKTION/BEGRIFFE

Postviz erstellt digitale 3D-Animationen aus gedrehtem Material zur Planung komplexer VFX-Shots in der Postproduktion.

Technische Details Postviz nutzt typischerweise 2.5K- oder 4K-Proxy-Material aus der Postproduktion mit einer Framerate von 23,976 fps oder 25 fps. Software wie Nuke, Flame oder spezialisierte Tools wie The Foundry's Hiero verarbeiten die Rohdaten zu groben Composite-Entwürfen. Dabei werden Tracking-Daten der verwendeten Kamerasysteme (meist ab Resolve Studio 17.0 oder höher) mit Low-Poly-3D-Modellen kombiniert. Die Ausgabe erfolgt in ProRes 422 HQ oder DNxHD 185x für Review-Zwecke, während die finalen Assets in OpenEXR 16-bit Linear für die VFX-Pipeline exportiert werden. Geschichte & Entwicklung Industrial Light & Magic entwickelte Postviz 2008 während der Produktion von "Transformers: Die Rache" als Antwort auf die Limitierungen von Previs bei komplexen Action-Sequenzen. Regisseur Michael Bay und VFX-Supervisor Scott Farrar benötigten eine Methode, um die Integration von 40-Fuß-hohen Robotern in real gedrehte Szenen präzise zu planen. 2012 etablierte sich Postviz bei Marvel Studios als Standard-Workflow, nachdem "The Avengers" über 200 Postviz-Shots für die New York-Schlacht nutzte. Seit 2018 ermöglichen Real-Time-Engines wie Unreal Engine 4.2 interaktive Postviz-Sessions während der Postproduktion. Praxiseinsatz im Film "Mad Max: Fury Road" (2015) verwendete Postviz für 80% der 2.000 VFX-Shots, um die praktischen Stunts mit digitalen Environments zu kombinieren. VFX-Supervisor Dan Oliver erstellte Postviz-Versionen aller Verfolgungsjagd-Sequenzen, bevor die finalen 3D-Landschaften gerendert wurden. Bei "Blade Runner 2049" half Postviz dabei, die Hologramm-Szenen zwischen Ryan Gosling und Ana de Armas zu choreografieren, da die Schauspielerin erst in der Postproduktion digital eingefügt wurde. Marvel nutzt Postviz systematisch für alle Anzug-Shots von Iron Man, um die Übergänge zwischen praktischen und CGI-Versionen nahtlos zu gestalten. Vergleich & Alternativen Previs arbeitet mit groben 3D-Animationen vor dem Dreh, während Postviz das tatsächliche Filmmaterial als Basis verwendet. Techvis fokussiert sich auf technische Machbarkeit während der Drehplanung, Postviz auf die kreative Umsetzung in der Postproduktion. Moderne Virtual Production mit LED-Walls (StageCraft-Technologie) reduziert den Postviz-Bedarf, da finale Environments bereits während des Drehs sichtbar sind. Bei Budgets unter 50 Millionen Dollar ersetzt oft direktes Compositing ohne Postviz-Zwischenschritt die aufwändige Visualisierungsphase.