

Previz

PRODUKTION/BEGRIFFE

Previz erstellt animierte 3D-Sequenzen zur Visualisierung komplexer Szenen vor dem Dreh — digitales Storyboard.

Technische Details Previz arbeitet mit Game-Engine-basierten Renderingsystemen wie Unity oder Unreal Engine 4/5, die Echtzeitdarstellung bei 60-120fps ermöglichen. Standard-Arbeitsauflösungen liegen bei 1920x1080 Pixel, wobei finale Previz-Deliveries in 2K (2048x1080) oder 4K (4096x2160) ausgegeben werden. Typische Szenen enthalten 50.000-500.000 Polygone pro Frame. Drei Hauptvarianten existieren: Gray-Boxing (einfache geometrische Formen), Techviz (technisch präzise Modelle) und Postviz (nachträgliche Visualisierung bereits gedrehter Plates). Geschichte & Entwicklung 1977 entwickelte Douglas Trumbull für "Unheimliche Begegnung der dritten Art" erste computergestützte Previz-Techniken. Industrial Light & Magic etablierte 1993 mit "Jurassic Park" digitale Previz als Standard-Workflow. 2002 gründete Colin Green The Third Floor, das erste spezialisierte Previz-Studio. Mit "Avatar" (2009) erreichte Previz durch Virtual Production Integration eine neue Qualitätsstufe. Seit 2018 ermöglichen Real-Time-Ray-Tracing-Grafikkarten wie die NVIDIA RTX-Serie fotorealistische Previz in Echtzeit. Praxiseinsatz im Film "Mad Max: Fury Road" nutzte 2.400 Previz-Shots für die gesamte Verfolgungsjagd-Choreographie. Marvel Studios produziert durchschnittlich 800-1.200 Previz-Shots pro Film, wobei 40-60% der finalen Kameraführung übernommen werden. Der Workflow umfasst Script-Breakdown, 3D-Layout, Animation und Review-Zyklen von typisch 3-5 Iterationen pro Sequenz. Previz reduziert Set-Zeit um 15-25%, erhöht jedoch die Preproduction-Dauer um 8-12 Wochen. Vergleich & Alternativen Storyboards visualisieren statisch, Previz bewegt. Animatics kombinieren 2D-Boards mit Kamerabewegung, erreichen aber nicht die räumliche Präzision von 3D-Previz. Techviz fokussiert auf exakte technische Umsetzbarkeit, während Postviz bereits gedrehtes Material mit geplanten VFX-Elementen kombiniert. Virtual Production ersetzt Previz teilweise durch direktes LED-Volume-Shooting, kostet jedoch 50.000-80.000 Euro pro Drehtag gegenüber 3.000-5.000 Euro pro Previz-Minute.