

Referenz-Kamera / Witness-Kamera / Dokumentationskamera

Englisch: Reference Camera / Witness Camera / Survey Camera

VFX/EQUIPMENT

Sekundäre Kamera, die Footage speziell für VFX-Referenz, Motion-Capture-Tracking oder Dokumentationszwecke aufnimmt – zeichnet Set-Bedingungen, Beleuchtung, Darsteller-Performances und räumliche Beziehungen aus verschiedenen Winkeln auf, um Post-Production-Rekonstruktion und digitale Environment-Erstellung zu unterstützen.

Was ist eine Reference Camera? Eine Reference Camera ist eine sekundäre Kamera, die Material für VFX-Referenz, Motion Capture oder Dokumentation aufnimmt. Sie ergänzt die Hauptkamera mit zusätzlichen Perspektiven und Informationen für die Postproduktion. Grundprinzip Aspekt Beschreibung Zweck Referenz-Material Status Sekundär Output Für VFX/Post Qualität Ausreichend, nicht Primary Anwendungsbereiche Bereich Verwendung VFX Set-Rekonstruktion Motion Capture Tracking-Referenz Dokumentation Set-Archiv Continuity Matching-Hilfe VFX Reference Aufnahme Zweck Set Overview Raumverständnis Lighting Lichtrichtung Textures Oberflächen Scale Größenverhältnisse Motion Capture Reference Funktion Beschreibung Performance Gesicht, Körper Sync Mit Mocap-System Alternative Angles Zusätzliche Views Troubleshooting Bei Tracking-Problemen Witness Camera Aspekt Beschreibung Definition Dokumentationskamera Position Überblickswinkel Verwendung Take-Dokumentation Output Für VFX-Team Typische Kamera-Setups Setup Beschreibung Wide Witness Gesamt-Überblick Texture Nahaufnahmen Lighting Reference Mit Gray Ball HDRI 360° Capture Equipment Gerät Verwendung DSLR/Mirrorless Foto-Referenz Action Cam Kontinuierlich Smartphone Quick Reference Survey Camera Photogrammetrie HDRI-Referenz Element Aufnahme Chrome Ball Reflexionen Gray Ball Lighting Reference 360° Camera Environment Bracketed HDR-Range Photogrammetrie Aspekt Beschreibung Overlap 60-80% Coverage Alle Winkel Markers Scale Reference Output 3D-Rekonstruktion Workflow Phase Aktivität Setup Position bestimmen Capture Während Takes Transfer An VFX-Team Archive Für Post Data Management Element Praxis Naming Konsistent Metadata Timecode, Scene Storage Organisiert Delivery An Post Synchronisation Methode Beschreibung Timecode Wenn möglich Clap Sync-Punkt Audio Für Matching Visual Marker im Bild Set Documentation Aufnahme Zweck Before/After Veränderungen Props Position Wardrobe Continuity Lighting Setup VFX Supervisor Needs Anforderung Material Extension Clean Plates Match Move Tracking Points CG Integration Lighting Info Compositing Edge Reference Qualität vs. Zweck Zweck Qualität VFX Integration Höher Documentation Ausreichend Quick Check Basic Photogrammetry Spezifisch Häufige Fehler Fehler Vermeidung Vergessen Checkliste Falsche Settings Voreinstellungen Schlechte Position Planung Fehlende Metadata Workflow Best Practices Praxis Grund Systematic Nichts vergessen Labeled Identifizierbar Multiple Angles Flexibilität Include Scale Referenzobjekte Heute Reference Cameras sind unverzichtbarer Teil moderner VFX-Produktionen. Mit steigendem Einsatz von digitalen Environments, CG-Charakteren und Compositing wird die dokumentierte Set-Realität immer wichtiger. Die Qualität des Referenz-Materials beeinflusst direkt die Qualität und Effizienz der VFX-Arbeit.