

Virtual Production für Cine und Broadcast

[Tagungsprogramm - Übersicht](#)



Dipl.-Ing. Claus Pfeifer

Sony Europe B.V.

Claus Pfeifer ist seit 20 Jahren in der Broadcast Branche tätig. Nach dem Studium der Elektrotechnik an der Technischen Universität Dortmund arbeitete er zuerst als Entwicklungsingenieur bei Toshiba Electronics im Bereich Chipdesign und

Middleware um danach zu Sony Professional zu wechseln. Dort war er als Produkt-Manager für Camcorder & Monitore in der DACH-Region tätig, bevor er als Strategic Marketing Manager für Sony Europe alle Live Produktions- sowie Content Creation Produkte betreute. Momentan hat er die Position des Head of Connect Content Acquisition inne und verantwortet alle Camcorder, ProAudio, Recorder und kinematographischen Produkte von Sony Europa.

Kurzfassung des Vortrags

Mittwoch, 5. Juni 2024

9:00 bis 10:40 Uhr

Saal 2: Themenblock Virtual Production

Virtual Production bzw. In-Camera-VFX bezeichnet im Allgemeinen die Produktion von Inhalten mittels großformatiger LED Wände. Diese Produktionsform ist seit der Pandemie und durch „Star Wars Madalorian“ in aller Munde.

Was während der Pandemie mehr aus der Not heraus und mit vorhandenen Mitteln begann, hat sich mittlerweile etabliert und ist mit dedizierten Lösungen verfeinert worden. Die Produktion in sogn. Volumes bietet im Vergleich zu Greenscreen Vorteile für Schauspieler, Kameraleute und Produzenten. Diese Vorteile können nicht nur in der Kinoproduktion sondern auch in Broadcast Studios erreicht werden, wobei sich bei Multicam Virtual Production neue Herausforderungen ergeben.

Der Vortrag beschreibt die notwendigen Komponenten, die (Metadaten) Signalflüsse, sowie die Vorteile und Herausforderungen von ICVFX und Multicam-VP, die im Systemdesign von Studios, in der Aufzeichnung von Inhalten sowie bei der Postproduktion entstehen können. Es werden Vor- und Nachteile diverser Lösungsansätze gegenübergestellt und die Ergebnisse von Proof of Concepts präsentiert. Des weiteren wird auf Umweltaspekte im Vergleich zwischen On-Location und Virtual Production eingegangen, sowie ein Ausblick auf zukünftige Entwicklungen gewagt.

[PDF anzeigen](#)