

Waarom is volumetric video beter om te gebruiken dan normaal CGI?

De voornaamste redenen dat volumetric in combinatie met een Game engine beter geschikt is dan regulier CGI:

- Tijd
- Moeilijke camera bewegingen

Tijd:

Als je gebruik maakt van CGI en motion capture dan het maken van een realistisch 3d model enorm veel tijd. Volumetric video werkt anders, deze technologie maakt van een opname gelijk een 3d model dit model heeft gelijk dezelfde kleren en accessoires die de persoon in de studio aan/vast had. Dat je na de opnames relatief weinig hoeft te doen aan volumetric video scheelt heel erg veel tijd, daarentegen is er bij motion capture na de opnames nog heel veel werk vereist om tot een viabel eindproduct te komen zoals: het skelet oppoetsen op foutjes, een personage eroverheen maken, texture clipping (als er 2 textures door elkaar heen schuiven).

Camera angles:

Als je een scene probeert te filmen waarin de camera bijzonder verrichtingen uitvoert, dan kan dit bij een normale opname al snel een behoorlijke uitdaging worden. Bij gebruik van een volumetric video en een game engine kun je met de camera elke manoeuvre maken die je maar kunt bedenken, ook kun je een shot maken waar de camera bijvoorbeeld door het personage heen vliegt.

Conclusie:

Om meteen te verkondigen dat in alle opzichten volumetric video beter is dan regulier CGI blijkt voorbarig. In verschillende opzichten heeft volumetric zeker de overhand, echter als je echt het beste van het beste wilt dan ben je in de huidige hoedanigheid van volumetric capture nog niet aan het juiste adres. Als je er in het geval van Marvel en Disney genoeg tijd en geld in investeert dan zul je nu met CGI nog een veel mooier resultaat bereiken. Waar volumetric video vooral de overhand heeft is voor een ander medium en een ander publiek. Marvel fans zijn tegenwoordig erg verwend in de zin dat ze een film in gaan met verwachtingen om verbluft te staan van alles wat op het scherm plaats vindt hier zou volumetric video de fervent Marvel fan teleurstellen, maar waar het wel heel goed ingezet zou kunnen worden is bij bijvoorbeeld: kinderfilms/series op televisie denk hierbij aan Nickelodeon, Disney XD of Studio100. Bij dit publiek is het niet essentieel dat de hoogste productie waarde gebruikt wordt, maar wel op scherm zichtbaar en duidelijk is wat de bepaalde scene voor moet stellen. In dit geval is de tijd die het kost om een scene met volumetric te maken een groot pluspunt voor de studios die niet zoveel budget hebben als bijvoorbeeld Disney.

Bronnen:

[https://www.google.com/url?](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=video&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjwzc-zpr_7AhXlqqQKHfbedYcQtwJ6BAgGEAI&url=https%3A%2F%2Fwww.reddit.com%2F%2Fmovies%2Fcomments%2F47cn6a%2Fq_why_does_cgi_cost_so_much%2F&usg=AOvVaw3uX2iWcrGGeil1stl-8dGU)

[sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=video&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjwzc-zpr_7AhXlqqQKHfbedYcQtwJ6BAgGEAI&url=https%3A%2F%2Fwww.reddit.com%2F%2Fmovies%2Fcomments%2F47cn6a%2Fq_why_does_cgi_cost_so_much%2F&usg=AOvVaw3uX2iWcrGGeil1stl-8dGU](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=video&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjwzc-zpr_7AhXlqqQKHfbedYcQtwJ6BAgGEAI&url=https%3A%2F%2Fwww.reddit.com%2F%2Fmovies%2Fcomments%2F47cn6a%2Fq_why_does_cgi_cost_so_much%2F&usg=AOvVaw3uX2iWcrGGeil1stl-8dGU)

<https://mountcg.com/why-is-cgi-so-expensive/>