

Vragen voor Guy over unreal engine

1. Gebruik unreal engine 4 of 5 en waarom heb je voor deze gekozen wat zijn de plus/min punten volgens jou?
2. Heb je voor de achtergrond omgeving quixel megascans gebruikt of heb je handmatig de achtergrond assets gemaakt? Waarom heb je gekozen om dit te doen?
3. Hoe moet je het volumetric bestand toevoegen aan de 3d omgeving?
4. Hebben jullie in de pre productie gebruikt gemaakt van storyboarding?
5. Heb je gebruik gemaakt van 'nodes'?
6. Hoe heb je de camera andres (mats) laten volgen?
7. Heb je bij het maken van de video gebruik moeten maken van c++

4D Studio oppoets programma

Verschillende kleuren betekenissen

- Rood
- Groen
- Roze

Stagebezoek docent

Kennismaken: bedrijfsbegleider kent mijke niet, belangrijk dat bedrijf aanspreekpunt heeft.

Mijke stelt zich voor daarnaast hoe kijkt fontys tegen stage: hoe werkt de beoordeling.

Kijken naar het projectplan: kijken of het af is, kijken of het probleem en de vragen goed beschreven zijn.

2^e assessor kijkt ook naar het project plan: ik heb geen kennis ga ik het snappen?

Verwachtingsmanagement

Wat kun je voorbereiden: wat zien jullie als het zwakste punt in mijn plan?

Beoordeling formulier staat in canvas kijken welke punten beoordeeld worden.

Notities Guy meeting

Technologie is nog niet ver genoeg voor echt in films te gebruiken.

De character models zijn nog niet kwalitatief niet goed genoeg

Expressies zie je niet goed in het gezicht

Volumetric is wel interessant voor de rug shots en ver weg

Mocap bestanden zijn heel groot, maar wel een stuk beter qua kwaliteit.

Volumetric bewegingen zijn veel natuurlijker en sneller te maken.

Voor in musea gidsen, youtube goed, maar in film en serie niet goed genoeg

Het werkt als zowel de omgeving en de persoon in dezelfde kwaliteit zijn.

Beide in dezelfde art style niet gras in dezelfde stijl bv als het personage.

Maakt gebruik van unreal engine 4, maakt gebruik van assets, mega scans worden veel gebruikt, want dat is fotorealistisch

EXPRESSIE van een persoon is heel belangrijk

Metahuman zo fotorealistisch mogelijk maken van een persoon.

Deepfake op een avatar dat is geloofwaardig.

Renderfarm werkt voor hun niet omdat je op een uur tijd beslissingen kunt nemen, bijvoorbeeld ergens een shot tussen steken.

Nodes gebruikt om het autootje rond te laten rijden.

Kan de volumetric niet in-game laten bewegen. Dan moet je per frame kijken waar in de tijdlijn. Kijken naar de bewegingen van de persoon en waar die op de baan is de frames aan elkaar koppelen.

Bovenop of ergens in bijvoorbeeld een bezemsteel of een kart met props. Dan moet je als compositor zelf de afstand gaan berekenen hoever zijn ze dan in virtual space daadwerkelijk verder.

Denk aan niet personen, bijvoorbeeld een vaas word op iemands zijn hoofd kapot geslagen dat de vaas in volumetric is.

Rook of een ontploffing is heel moeilijk in vfx in volumetric is dat een goed idee. Daar kun je ook met 360 omheen gaan.

Conclusie interview guy:

Hoofdvraag: hoe kijk jij aan tegen het gebruik van volumetric video in film en televisie, en hoe ga je hier in te werk.

Guy verteld dat de kwaliteit van volumetric video er vooral in de kleine details nog niet is, je zou volgens hem niet een close up van het gezicht kunnen gebruiken, omdat mensen getraind zijn op het herkennen van gezichten, valt het meteen op als er iets niet helemaal klopt. Wat erg belangrijk is dat je de omgeving aanpast op de volumetric. Als je dus een fotorealistisch persoon hebt opgenomen dan is het, het meest geloofwaardigs als je de omgeving ook fotorealistisch maakt. Guy zegt dat de meeste CGI projecten gemaakt worden door renderfarms, deze hebben ontzettend veel rekenkracht om fantastische beelden te berekenen, echter werken ze niet fijn als bijvoorbeeld last minute nog iets snel wilt aanpassen. Verder maakt Guy gebruik van Unreal engine dit is een game engine van Epic

Games, hij verteld dat je volumetric video niet in je viewport in beweging kunt zien dit is enorm vervelend, omdat je dan met de hand moet berekenen welke beweging de volumetric video maakt om te kijken waar hij precies zou moeten staan in de omgeving. Verder opperde Guy dat het wellicht een goed idee was om te kijken naar niet alleen personen in de studio, maar ook objecten of bijvoorbeeld rook.