

Interview Natasja Paulssen

Ik ben begonnen aan fase 3 van mijn onderzoek. Deze fase houdt in dat ik mijn onderzoek en de werkwijze die ik als best heb geacht, ga toetsen door het process zelf te doorlopen en een proof of concept video te maken waarvoor ik een requirements lijst moet opstellen en een storyboard in FrameForge moet maken en de post productie.

hoofdvraag: Hoe kan volumetric het best ingezet worden om (ingewikkelde) camera shots te maken voor film en televisie?

welke camera angles zijn onmogelijk/lastig te filmen met regulier CGI en perfect voor gebruik met volumetric video in 3D?

Zijn er bepaalde bewegingen die je in afgelopen projecten hebt gebruikt die erg rigoureuus waren, zo ja zou je deze na kunnen maken met een normale camera, zou dit evenveel geld/moeite kosten?

Wij hebben de afgelopen twaalf jaar nog geen 2D video gemaakt.

Zijn er dingen die klanten hebben aangevraagd die onmogelijk waren, zo ja waarom kon dit niet? Zo nee, zijn er dingen die echt onmogelijk zijn?

Voor nu is het nog onmogelijk om een groot aantal personen in de studio op te nemen, we hebben laatst een opdracht gekregen waar er 6 personen gefilmd moesten worden. Dit hebben wij opgesplitst in 2x3 personen, nu is het nog de vraag of we dat goed kunnen synchroniseren.

Hebben jullie binnen Dutch Rose Media weleens gebruikt van volumetric video in combinatie met CGI? bijvoorbeeld de qr kaart bij psv? Zo ja, kun je hier meer voorbeelden van geven en zie je hier de meerwaarde van met volumetric video?

Die kaart bij psv hebben wij in 3d gelaten in de applicatie, niet voor film en televisie. Ik denk dat dit in 2d nog een stuk mooier kan, omdat de belichting heel goed gedaan kan worden in Blender. Ik zou wel willen weten of dit ook in 2D kunnen doen. Je kunt dit tracken met unity en die eruit halen om het in blender met de belichting kan doen.

Je hebt bijvoorbeeld ook films tegenwoordig zoals '1917' die het doen lijken of je een gecontinueerd shot hebt. Dit kan natuurlijk vrij makkelijk met in blender met volumetric video. **Wat valt er met volumetric video nog te halen ten opzichte van normale camera technieken/bewegingen?**

Het feit dat je een asset kunt hergebruiken, is heel erg kost effectief. Het nadeel is dat bijvoorbeeld bij een filmpje van 2 jaar terug de kwaliteit een stuk lager ligt, wat wel kan is dat je de camera beelden opslaat, en opnieuw rendered met de nieuwe software.

Wat voor camera bewegingen zou jij nog graag willen zien in mijn proof of concept, waar volumetric video het best tot zijn recht komt om mijn onderzoek te valideren?

Het lijkt mij heel interessant en dat zou ik ook willen laten zien dat je, een actualiteit pakt iets in het nieuws, bijvoorbeeld Limburg overstroomd, en dan een volumetric plaatst in een soort gelijke gebeurtenis uit het verleden, dus de watersnoodramp 1953. Hier kun je de volumetric video goed in verwerken, omdat het beeld materiaal zwart wit en slechte kwaliteit is, als je de volumetric video in dezelfde hoedanigheid plaatst doet dat al heel veel om het geloofwaardig te maken.

CGI leek een aantal jaar geleden een stuk beter dit komt, omdat je bijvoorbeeld vroeger je imperfecties kon verbergen met mist of regen of donkere scènes. **Zou je adviseren om in het shot gebruik te maken van dit soort technieken om het realistischer te maken?**

Absoluut, we hadden laatst een video gemaakt van een freerunner op het dak en ik was er niet erg over te spreken, omdat het een heel erg overbelichte scène was en dan zie je heel snel het verschil tussen de omgeving en de volumetric video.

Ik heb een interview gehad met Guy Meel die had mij verteld dat close ups een 'no go' waren voor volumetric video, omdat de kwaliteit daar nog niet was **Zou je zelf ook adviseren om geen close ups te gebruiken? Aangezien de technologie zo snel ontwikkelt zou de kwaliteit snel omhoog gaan, waar zie je volumetric video over 5 jaar?**

De technologie evolueert echt van dag tot dag, over 5 jaar is het hoogstwaarschijnlijk goed mogelijk om echt een close up te gebruiken waar je naar iemand die aan het praten is kunt kijken. Waar je nu al weg mee weg kunt komen is dat je snel langs een gezicht vliegt met de camera dus ongeveer 1 seconde.