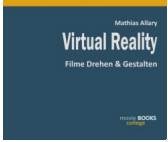
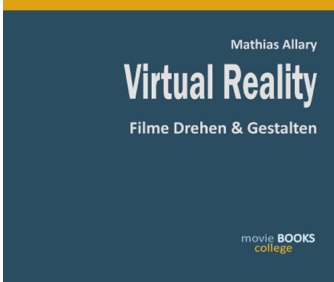


Virtual Reality- Filme Drehen & Gestalten



Einleitung

Die Idee, die Welt virtuell zu erleben, ist ein Traum, der sich in den letzten Jahren zu einer Realität verwandelt hat. Durch die Entwicklung von Virtual Reality (VR) können wir nun in eine andere Welt eintauchen, die wir selbst kreieren können. Diese Technologie eröffnet neue Möglichkeiten für die Filmindustrie, um Geschichten zu erzählen und die Zuschauer in eine immersive Welt zu versetzen.

1.1 Die Grundlagen der VR

Die Grundlagen der VR sind die Hardware und die Software. Die Hardware besteht aus einem VR-Headset, das die Augen und Ohren des Benutzers mit virtuellen Bildern und Sounds versorgt. Die Software ist das Programm, das die virtuelle Welt erzeugt und steuert.

1.2 Die Entwicklung der VR

Die Entwicklung der VR hat eine lange Geschichte. Von den frühen VR-Experimenten in den 1960er Jahren bis zu den modernen VR-Headsets der Gegenwart, hat die Technologie immer wieder Sprünge gemacht.

2.1 Die Grundlagen der VR

Die Grundlagen der VR sind die Hardware und die Software. Die Hardware besteht aus einem VR-Headset, das die Augen und Ohren des Benutzers mit virtuellen Bildern und Sounds versorgt. Die Software ist das Programm, das die virtuelle Welt erzeugt und steuert.

2.2 Die Entwicklung der VR

Die Entwicklung der VR hat eine lange Geschichte. Von den frühen VR-Experimenten in den 1960er Jahren bis zu den modernen VR-Headsets der Gegenwart, hat die Technologie immer wieder Sprünge gemacht.

3.1 Die Grundlagen der VR

Die Grundlagen der VR sind die Hardware und die Software. Die Hardware besteht aus einem VR-Headset, das die Augen und Ohren des Benutzers mit virtuellen Bildern und Sounds versorgt. Die Software ist das Programm, das die virtuelle Welt erzeugt und steuert.

3.2 Die Entwicklung der VR

Die Entwicklung der VR hat eine lange Geschichte. Von den frühen VR-Experimenten in den 1960er Jahren bis zu den modernen VR-Headsets der Gegenwart, hat die Technologie immer wieder Sprünge gemacht.

4.1 Die Grundlagen der VR

Die Grundlagen der VR sind die Hardware und die Software. Die Hardware besteht aus einem VR-Headset, das die Augen und Ohren des Benutzers mit virtuellen Bildern und Sounds versorgt. Die Software ist das Programm, das die virtuelle Welt erzeugt und steuert.

4.2 Die Entwicklung der VR

Die Entwicklung der VR hat eine lange Geschichte. Von den frühen VR-Experimenten in den 1960er Jahren bis zu den modernen VR-Headsets der Gegenwart, hat die Technologie immer wieder Sprünge gemacht.

5.1 Die Grundlagen der VR

Die Grundlagen der VR sind die Hardware und die Software. Die Hardware besteht aus einem VR-Headset, das die Augen und Ohren des Benutzers mit virtuellen Bildern und Sounds versorgt. Die Software ist das Programm, das die virtuelle Welt erzeugt und steuert.

5.2 Die Entwicklung der VR

Die Entwicklung der VR hat eine lange Geschichte. Von den frühen VR-Experimenten in den 1960er Jahren bis zu den modernen VR-Headsets der Gegenwart, hat die Technologie immer wieder Sprünge gemacht.

6.1 Die Grundlagen der VR

Die Grundlagen der VR sind die Hardware und die Software. Die Hardware besteht aus einem VR-Headset, das die Augen und Ohren des Benutzers mit virtuellen Bildern und Sounds versorgt. Die Software ist das Programm, das die virtuelle Welt erzeugt und steuert.

6.2 Die Entwicklung der VR

Die Entwicklung der VR hat eine lange Geschichte. Von den frühen VR-Experimenten in den 1960er Jahren bis zu den modernen VR-Headsets der Gegenwart, hat die Technologie immer wieder Sprünge gemacht.

7.1 Die Grundlagen der VR

Die Grundlagen der VR sind die Hardware und die Software. Die Hardware besteht aus einem VR-Headset, das die Augen und Ohren des Benutzers mit virtuellen Bildern und Sounds versorgt. Die Software ist das Programm, das die virtuelle Welt erzeugt und steuert.

7.2 Die Entwicklung der VR

Die Entwicklung der VR hat eine lange Geschichte. Von den frühen VR-Experimenten in den 1960er Jahren bis zu den modernen VR-Headsets der Gegenwart, hat die Technologie immer wieder Sprünge gemacht.

8.1 Die Grundlagen der VR

Die Grundlagen der VR sind die Hardware und die Software. Die Hardware besteht aus einem VR-Headset, das die Augen und Ohren des Benutzers mit virtuellen Bildern und Sounds versorgt. Die Software ist das Programm, das die virtuelle Welt erzeugt und steuert.

8.2 Die Entwicklung der VR

Die Entwicklung der VR hat eine lange Geschichte. Von den frühen VR-Experimenten in den 1960er Jahren bis zu den modernen VR-Headsets der Gegenwart, hat die Technologie immer wieder Sprünge gemacht.

1	Einleitung	1
2	1.1 Die Grundlagen der VR	1
3	1.2 Die Entwicklung der VR	1
4	2.1 Die Grundlagen der VR	1
5	2.2 Die Entwicklung der VR	1
6	3.1 Die Grundlagen der VR	1
7	3.2 Die Entwicklung der VR	1
8	4.1 Die Grundlagen der VR	1
9	4.2 Die Entwicklung der VR	1
10	5.1 Die Grundlagen der VR	1
11	5.2 Die Entwicklung der VR	1
12	6.1 Die Grundlagen der VR	1
13	6.2 Die Entwicklung der VR	1
14	7.1 Die Grundlagen der VR	1
15	7.2 Die Entwicklung der VR	1
16	8.1 Die Grundlagen der VR	1
17	8.2 Die Entwicklung der VR	1
18	9.1 Die Grundlagen der VR	1
19	9.2 Die Entwicklung der VR	1
20	10.1 Die Grundlagen der VR	1
21	10.2 Die Entwicklung der VR	1
22	11.1 Die Grundlagen der VR	1
23	11.2 Die Entwicklung der VR	1
24	12.1 Die Grundlagen der VR	1
25	12.2 Die Entwicklung der VR	1
26	13.1 Die Grundlagen der VR	1
27	13.2 Die Entwicklung der VR	1
28	14.1 Die Grundlagen der VR	1
29	14.2 Die Entwicklung der VR	1
30	15.1 Die Grundlagen der VR	1
31	15.2 Die Entwicklung der VR	1
32	16.1 Die Grundlagen der VR	1
33	16.2 Die Entwicklung der VR	1
34	17.1 Die Grundlagen der VR	1
35	17.2 Die Entwicklung der VR	1
36	18.1 Die Grundlagen der VR	1
37	18.2 Die Entwicklung der VR	1
38	19.1 Die Grundlagen der VR	1
39	19.2 Die Entwicklung der VR	1
40	20.1 Die Grundlagen der VR	1
41	20.2 Die Entwicklung der VR	1
42	21.1 Die Grundlagen der VR	1
43	21.2 Die Entwicklung der VR	1
44	22.1 Die Grundlagen der VR	1
45	22.2 Die Entwicklung der VR	1
46	23.1 Die Grundlagen der VR	1
47	23.2 Die Entwicklung der VR	1
48	24.1 Die Grundlagen der VR	1
49	24.2 Die Entwicklung der VR	1
50	25.1 Die Grundlagen der VR	1
51	25.2 Die Entwicklung der VR	1
52	26.1 Die Grundlagen der VR	1
53	26.2 Die Entwicklung der VR	1
54	27.1 Die Grundlagen der VR	1
55	27.2 Die Entwicklung der VR	1
56	28.1 Die Grundlagen der VR	1
57	28.2 Die Entwicklung der VR	1
58	29.1 Die Grundlagen der VR	1
59	29.2 Die Entwicklung der VR	1
60	30.1 Die Grundlagen der VR	1
61	30.2 Die Entwicklung der VR	1
62	31.1 Die Grundlagen der VR	1
63	31.2 Die Entwicklung der VR	1
64	32.1 Die Grundlagen der VR	1
65	32.2 Die Entwicklung der VR	1
66	33.1 Die Grundlagen der VR	1
67	33.2 Die Entwicklung der VR	1
68	34.1 Die Grundlagen der VR	1
69	34.2 Die Entwicklung der VR	1
70	35.1 Die Grundlagen der VR	1
71	35.2 Die Entwicklung der VR	1
72	36.1 Die Grundlagen der VR	1
73	36.2 Die Entwicklung der VR	1
74	37.1 Die Grundlagen der VR	1
75	37.2 Die Entwicklung der VR	1
76	38.1 Die Grundlagen der VR	1
77	38.2 Die Entwicklung der VR	1
78	39.1 Die Grundlagen der VR	1
79	39.2 Die Entwicklung der VR	1
80	40.1 Die Grundlagen der VR	1
81	40.2 Die Entwicklung der VR	1
82	41.1 Die Grundlagen der VR	1
83	41.2 Die Entwicklung der VR	1
84	42.1 Die Grundlagen der VR	1
85	42.2 Die Entwicklung der VR	1
86	43.1 Die Grundlagen der VR	1
87	43.2 Die Entwicklung der VR	1
88	44.1 Die Grundlagen der VR	1
89	44.2 Die Entwicklung der VR	1
90	45.1 Die Grundlagen der VR	1
91	45.2 Die Entwicklung der VR	1
92	46.1 Die Grundlagen der VR	1
93	46.2 Die Entwicklung der VR	1
94	47.1 Die Grundlagen der VR	1
95	47.2 Die Entwicklung der VR	1
96	48.1 Die Grundlagen der VR	1
97	48.2 Die Entwicklung der VR	1
98	49.1 Die Grundlagen der VR	1
99	49.2 Die Entwicklung der VR	1
100	50.1 Die Grundlagen der VR	1
101	50.2 Die Entwicklung der VR	1

Das Buch erläutert die kreative Seite von Virtual Reality Filmen und stellt sie in Kontext mit den technischen Möglichkeiten und Limitierungen

Bewertung: Noch nicht bewertet

Preis

Basispreis inkl. Steuern 24,80 €

Verkaufspreis inkl. Preisnachlass

Verkaufspreis 24,80 €

Netto Verkaufspreis 23,18 €

Steuerbetrag 1,62 €

[Ask a question about this product](#)

Beschreibung

Das Buch aus dem "Movie-College Books" Verlag, erläutert die kreative Seite von VR Filmen und stellt sie in einen Kontext zu den technischen Möglichkeiten und Limitierungen.

Diskussionen rund um VR-Filme beschäftigen sich meist mit Kamera,- und Brillentechnologie. Wie man kreativ, auf Möglichkeiten und Grenzen von VR abgestimmt erzählt, wird meist außer Acht gelassen. Virtual Reality wird nur dann breite Beachtung finden, wenn überzeugend gestaltete Inhalte und Formen entstehen.

Das Buch erläutert die kreative Seite von VR Filmen und stellt sie in Kontext zu den technischen Möglichkeiten und Limitierungen.

Dramaturgie, Produktion, Regie, Schauspiel, Kamera,Licht, Ton, Szenenbild und Postproduktion in VR werden behandelt. Wie Spiel,- und Dokumentarformen, Bildung, Industrie, Psychologie, Medizin oder Journalismus mit VR überzeugend arbeiten können, vermittelt der Autor anschaulich und unter professionellen Aspekten. Das Standardwerk zum Gestalten in Virtual Reality.

Der Autor, Mathias Allary ist Hauptautor des Movie-College und hat als Professor einen Filmstudiengang für Film und Fernsehen an einer privaten Filmhochschule aufgebaut. Das Fachbuch zeigt Chancen und Möglichkeiten auf und liefert jede Menge Knowhow.

Der Autor behandelt das Thema in großer Breite und setzt die verschiedenen Aspekte von VR jeweils in einen Kontext mit bereits existierenden gestalterischen Werkzeugen. Nach einer kurzen Einführung behandelt das Buch unter anderem folgende Inhalte:

Erweiterte Berührbarkeit

Erzählen und Wahrnehmen

Gestaltungsprinzipien

Einstellungsgrößen und Abstände

Bildgestaltung

Tongestaltung

Art-Work

Aufmerksamkeitslenkung

Schauspielarbeit: Spiel, Staging und Raum

Montage versus individuelle Entdeckung

Interfaces / Erweiterte Interaktivität

Regie und Erzählposition

Postproduktion

Content & Formate

Grenzen und Ethik

Die Inhaltsangabe sowie Leseproben von sechs Seiten können Sie oben als Abbildungen anklicken.

176 Seiten, Paperback, über 60 farbige Fotos und Abbildungen, zahlreiche Info-Boxen mit Quick Tipps zur direkten Umsetzung. Über Direktlinks können darüber hinaus künftige Aktualisierungen, die der raschen technischen Entwicklung Rechnung tragen, online abgerufen werden. Erschienen im November 2019. ISBN Nummer: 978-3-947262-00-7

Bitte wählen Sie bei Ihrer Bestellung innerhalb Deutschlands als Versandart "Maxibrief oder Päckchen Deutschland". Bei Bestellungen innerhalb Europas wählen Sie bitte "Päckchen Europa".