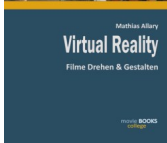
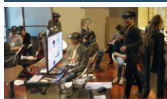
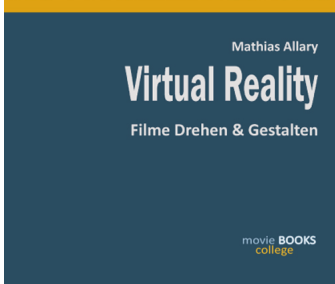


# Virtual Reality- Filme Drehen & Gestalten



**Grundlagenwissen**

Die Idee, die Welt virtuell zu erschaffen, ist ein Schritt in die Zukunft. Sie ermöglicht es, die Welt so zu gestalten, wie wir sie gerne hätten. Die Virtual Reality (VR) ist ein Medium, das es ermöglicht, in eine virtuelle Welt einzutreten. In dieser Welt können wir alles tun, was wir in der realen Welt nicht können. Wir können uns in einer anderen Welt bewegen, wir können mit anderen Menschen interagieren, wir können Dinge tun, die in der realen Welt nicht möglich sind. Die VR ist ein Medium, das es ermöglicht, die Welt so zu gestalten, wie wir sie gerne hätten. Sie ermöglicht es, die Welt so zu gestalten, wie wir sie gerne hätten. Sie ermöglicht es, die Welt so zu gestalten, wie wir sie gerne hätten.

**Erstellungsmethoden**

Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig.

**Erstellungsmethoden**

Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig.

**Erstellungsmethoden**

Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig.

**Erstellungsmethoden**

Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig.

**Erstellungsmethoden**

Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig.

**Erstellungsmethoden**

Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig.

**Erstellungsmethoden**

Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig. Die Erstellung von VR-Filmen ist ein Prozess, der viele Schritte umfasst. Von der Konzeption bis zur Veröffentlichung, jedes Detail ist wichtig.

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

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".