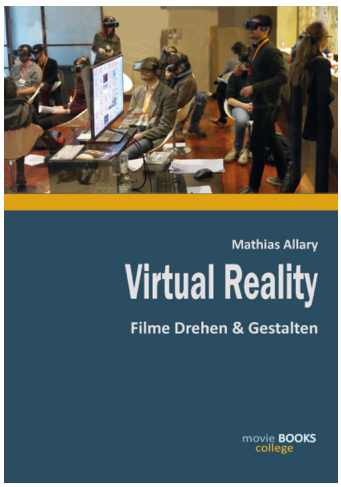
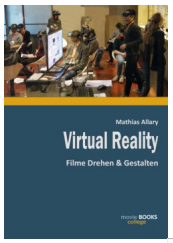
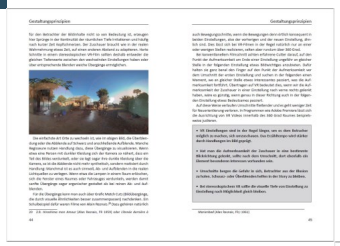
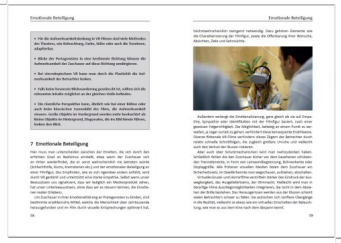
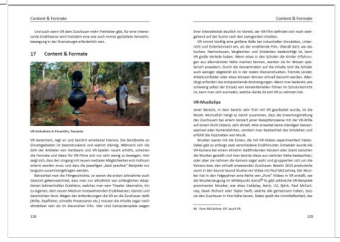
Virtual Reality- Filme Drehen & Gestalten











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".