

---

## Computergenerierte Einstellungen

Geschrieben von horn - 2007/03/04 00:23

---

moien,

mir kam heute während der arbeit heute der gedanke, ob die Computergenerierte Einstellungen auch in der grundfassung nachher unter die CC kommen, oder nur das ergebnis auf film gebannt?

weil mir der gedanke kam, wie cool es wäre, wenn man diese noch nachträglich verändern könnte. wer chicken little oder nightmare before christmas kennt wird vielleicht schon jetzt wissen, worauf ich hinaus will. von beiden filmen wurde nämlich im nachhinein eine 3d fassung erstellt, weil chicken little eh zu 100% aus der conserve kommt und das kaum aufwand war, und bei NBC wurden die 3d-tiefen mit dem pc und einigen anderen tricks hinzugefügt. wenn eure Computergenerierte Einstellungen nun zu 100% aus dem pc kommen und man diese auch mit dem passenden programm verändern darf nach den CC lizenzen, könnte man vielleicht auch dafür 3d-tiefe einbauen. ich fände den psychedelisch den man dann dadruch bekommen könnte erstens passend zu dem thema des films und ausserdem fand ich richtiges 3d mit brillen schon immer toll. es muss ja nun nicht das professionell durch polirisierte projektion an die leinwand werfen (was aber auch möglich wäre, aber nicht überall und teuer), sondern könnte das sehr einfach überal mit den schon aus den b-movie horrorfilmen der 50er/60er mit rot-grün oder blau/grün anaglyphenbrillen.

ist erstmal nur eine idee, die ich hier in den raum werfe, aber wäre echt cool. man könnte das auch wie in einer der "Medium" folgen gezielt für kleinere effekte nutzen.

aber in erster linie würd ich nun gerne wissen, wie ihr das mit den rohdaten machen werdet.

und an alle anderen. würdet ihr 3d auch gut finden? wenn ich eh der einzige bin kann man sich die mühe sparen ;)

grüße, Andreas

=====

## Re:Computergenerierte Einstellungen

Geschrieben von Stefan Kluge - 2007/03/05 09:57

---

Hi Andreas, das klingt nach einer klasse Idee! Wir werden die Rohdaten und Projektdaten jedes einzelnen Departments - wenn du so willst - veröffentlichen. Also vom Schnitt, Compositing, Rendering, Sound - und werden versuchen das ganze einigermaßen uebersichtlich zu halten (soweit das bei dieser Komplexitaet moeglich ist). Wer sich also die 3D-Max-Dateien und Sources runterlaedt, die entsprechenden Plug-Ins am Start hat, der kann dann gerne dran basteln!

Und das Beste ist: da dieser jemand damit dann fuer uns neue Zielgruppen erschliesst, soll er damit auch gerne Geld verdienen, denn die Droge wird unter der CC-BY-Lizenz erscheinen, darf also kommerziell genutzt werden. Ich hoffe wir bringen damit auch Profis dazu, sich mit dem Material zu beschaeftigen - auf die 3D-Brillen-Idee waere ich z.B. nie gekommen. Ich bin gespannt, was das Open Source Filmemachen noch bringt!

Hau rein, Stefan

=====