

CG object simulation

eigentlich: *computer-generated object simulation*;

Moderne Computertechnik ermöglicht der Filmindustrie, Verfahrensweisen der sogenannten *Augmented Reality* („erweiterte Realität“) zur Anreicherung bzw. zum Ersatz natürlicher Szenen oder Szenarien zu nutzen (*computer-generated props*). Das kann allein aus Kostengründen geschehen oder bedingt sein durch die Unzugänglichkeit der Originalgegenstände. Es können jedoch auch am Computer entworfene, völlig realistisch anmutende Gegenstände in Szenen montiert werden, in denen sie in der Natur nie oder nicht in der angestrebten Darstellungsweise vorkommen. Ein solches Verfahren ist zudem gut geeignet zur Dokumentation von futuristischen Entwürfen (Science Fiction) und bei Rekonstruktionsversuchen historischer Ereignisse. Geradezu selbstreflexiv findet es immer häufiger eine Thematisierung in Modellierungs- und Simulationsszenen in den beliebten Profiler-Filmen und Fallanalytiker-Serien des modernen TV-Krimi-Genres (z.B. *CSI: NY*); gelegentlich kann es sogar zu philosophischen Reflexionen über die mediale Konstruktion von Wirklichkeit führen (wie z.B. in der *Matrix*-Trilogie).

Referenzen

[Computer-Animation I: Geschichte](#); [Computer-Animation II: Verfahren](#); [CG actor](#); [CGI Blockbuster](#); [CG character](#); [CGI \(=Computer Generated Imagery\)](#)

From:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/c:cgobjectsimulation-4862>

Last update: **2012/01/14 00:25**

