

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Virtual Film Production					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Seminaristische Lehre und Übungen	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler	

Qualifikationsziele

Die Virtual Film Production entsteht im Zusammenspiel von Live-Action-Film und computergenerierten 2D oder 3D Bildräumen. Die Studierenden verstehen grundlegende Fragestellungen und Konzepte der Virtual Film Production und erlernen wesentliche Techniken.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Vermittelt werden Previsualisierungstechniken wie Animatics, Photogrammetry, 3D Laserscanning, die für die Planung von Kamerapositionen benutzt werden können. Ferner Techniken, die Dreharbeiten in virtueller Echtzeit- Umgebung unter Zuhilfenahme von Game-Engines ermöglichen. Dabei können die filmischen Parameter und das CGI Environment in einem kreativen Zusammenspiel zwischen VFX Supervisor und Regie / Kamera aufeinander abgestimmt werden. Die Studierenden planen und erstellen eine kurze Filmsequenz, in der Live-Action-Film mit computergenerierten Bildräumen verbunden wird.

Die Studierenden arbeiten mit folgenden Techniken: Game-Engines, Greenscreen, Real-Time Keying System, Real-Time Performance Capture, Real-Time Camera Tracking, Real-Time Compositing.

Literatur

- Mark Sawicki, Juniko Moody (2020), „Filming the Fantastic with Virtual Technology: Filmmaking on the Digital Backlot“, Routledge
- Noah Kadner (2019), „The Virtual Production Field Guide“, Epic Games
- Tom Shannon (2017), „Unreal Engine 4 for Design Visualization“, Addison Wesley

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler	Virtual Film Production	4