

Visual Effects für Feature Film

Art	Wahlpflichtfach
Studiensemester	1. o 2.
Häufigkeit des Angebots	jährlich
Modulverantwortliche/r	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober

Workload gesamt	300 Stunden	ECTS-Punkte	10
Präsenzzeit	60 Stunden	SWS gesamt	4
Selbststudienzeit	240 Stunden	Dauer	1 Semester

Teilnahmevoraussetzungen	Zulassung im Schwerpunkt VFX & Animation
Prüfungsform/-dauer	§ 15 Ausarbeitung (A), Ausarbeitung mit Präsentation (AP), Ausarbeitung mit schriftlicher Erläuterung (AE)
Lehr- und Lernmethoden	Seminaristische Lehre und Übungen
Verwendbarkeit	Medienproduktion (M.A.)

Dozent/in	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	Visual Effects für Feature Film	4

Qualifikationsziele

Dieses Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q4, Q5, Q6

Die Studierenden sind in der Lage Visual Effects (VFX), wie sie im Rahmen einer modernen Feature Film Produktion benötigt werden, selbstständig zu planen, zu koordinieren und zu erstellen. Sie verstehen den Ablauf einer Visual Effects Produktion und die Interdependenz der beteiligten Departments.

Die Studierenden entwickeln ein tiefes Verständnis für die technischen und kreativen Herausforderungen einer Visual Effects Produktion. Sie können Drehbücher im Hinblick auf die Einsatzmöglichkeit visueller Effekte analysieren und diskutieren und definieren geeignete Methoden für deren Umsetzung. Sie können unterschiedliche Visual Effects Techniken in Bezug auf ihren Aufwand und die Qualität der Ergebnisse bewerten und eine Kostenkalkulation erstellen. Sie wissen benötigte Ressourcen zu planen und zu optimieren. Sie sind in der Lage das Filmteam während des Drehs zu beraten und dabei zu unterstützen, die Einstellungen optimal für die Visual Effects Bearbeitung einzufangen. Sie können die Umsetzung der Visual Effects qualitativ und kreativ beurteilen und in den Diskurs zu gehen.

Lehrinhalte

Die Art der Visual Effects Produktion hat sich stets gewandelt und weiterentwickelt, und mittlerweile steht ein immenser Fundus an Möglichkeiten zu deren technischer und kreativer Umsetzung bereit. Als Verantwortlicher einer solchen Produktion, sei es als Visual Effects Supervisor, als Visual Effects Producer oder Computer Graphics Supervisor, gilt es die optimalen und effizientesten Umsetzungsstrategien zu definieren, zu selektieren und zu begründen.

In diesem Modul betrachten wir den Einsatz visueller Effekte im modernen Spielfilm, sowohl als Stilmittel in sichtbarer, als auch zur subtilen Unterstützung der visuellen Sprache in unsichtbarer Form. Unterschiedliche Technologien und Konzepte zur erfolgreichen Umsetzung von Visual Effects werden vorgestellt, untersucht und diskutiert.

Dazu beschäftigen sich die Studierenden zunächst mit dem Aufbau einer Visual Effects Prozesskette (Pipeline) und lernen, wie die einzelnen Prozesse aufeinander aufbauen, ineinandergreifen, und welche Abläufe und Abteilungen an der Visual Effects Produktion beteiligt sind. Sie analysieren exemplarisch Drehbücher im Hinblick auf potentielle Einsatzmöglichkeiten visueller Effekte und diskutieren im Plenum Vorteile und Nachteile möglicher Vorgehensweisen. Darauf basierend erarbeiten die Studierenden einen Visual Effects Breakdown, planen die benötigten Ressourcen und erstellen eine Kostenkalkulation. Der Fokus liegt hierbei auf Effizienz und Umsetzbarkeit unter verschiedenen Rahmenbedingungen, beispielsweise Low Budget im Vergleich zu High Budget Produktionen.

Des Weiteren erarbeiten die Studierenden eine Strategie zur Durchführung der Dreharbeiten unter Berücksichtigung der besonderen Herausforderungen, die der Einsatz visueller Effekte mit sich bringt. Sie lernen, welche Rolle sie als Verantwortliche am Filmset übernehmen, und wie sie das Team beim Dreh sowohl unterstützen als auch anleiten können. Anhand historischer und aktueller Werke mit Visual Effects Elementen werden die Studierenden mit verschiedenen Produktionsverfahren, visuellen Strategien und Gestaltungsmitteln tiefer vertraut gemacht. Dabei werden die Beispiele so gewählt, dass ein direkter Bezug zu den aktuellen Arbeiten der Studierenden hergestellt werden kann.

Literatur

Matt Hanson (2004), „The End of Celluloid“, Rotovision

Susan Zwerman, Jeffrey A. Okun (2020), „VES Handbook of Visual Effects“, Routledge

Mark Sawicki (2011), „Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography“, Taylor & Francis Ltd.

Sacha Bertram (2005), „VFX“, UVK

Frank Miller, Robert Rodriguez (2005) „Frank Miller's Sin City“, Troublemaker

Guillermo Del Toro, Mike Mignola (2004) „Hellboy: Art of the Movie (Hellboy S.)“, Titan Books

Eran Dinur (2017), „The Filmmaker's Guide to Visual Effects“, Routledge

Philippe Fontaine (2015), „Adobe After Effects CC“, Rheinwerk Design

Ron Ganbar (2014), „Nuke 101: Professional Compositing and Visual Effects“, Peachpit Press

Allan Brito (2019), „Blender 2.8: The beginner's guide“, Independently published

Kelly Murdock (2019), „Autodesk Maya 2019 Basics Guide“, SDC Publications

Paul Saccone (2017) „The Definitive Guide to DaVinci Resolve 14“, Blackmagic Design

Alexis Van Hurkman, »Color Correction Handbook«, Peachpit Press