

Wahlpflichtmodul: Visual FX, Motion Graphics mit AE

Zielgruppe:

I. 6. Semester Medieninformatik Bachelor, Schwerpunkt Medien **M31**.

Präsenzzeit: 4 Ü

Note: Übungs-/Projektnote



Der Einsatz computergenerierter Bilder eröffnet eine Vielfalt von neuen Möglichkeiten bei der Gestaltung von Filmen, Spielen, Werbespots, Trailern und bietet zudem viele Vorteile in Hinblick auf einen effektiven Produktionsablauf.

Aktuelle Kinofilme kommen ohne den Einsatz von 2D-/3D-Computergrafik kaum noch aus. In Realfilmaufnahmen werden am Computer erzeugte 2D-/3D-Objekte und/oder virtuelle Akteure integriert. Die digitale Bearbeitung von Bildmaterial insgesamt ist heutzutage ein wesentlicher Teilprozess der Filmproduktion u. a.:

- Retusche von Fehlern, die während der Filmaufnahmen entstehen.
- Erschaffung von künstlichen Sets, Effekten und Requisiten, die real nicht zur Verfügung stehen.
- Generieren und Einbinden virtueller Akteure.
- Realisierung von Fiktionen, die das real Machbare übersteigen.

Im Vordergrund steht dabei das Bestreben, die Bilder für das Publikum glaubhaft wirken zu lassen. Die Reduzierung von Produktionskosten ist ein weiterer wichtiger Aspekt.

Inhalte der Veranstaltung:

- Theoretische Grundlagen
- Einführung in AE
- Gestaltung und Planung von Effekt-Szenen,
- Prävisualisierung,
- Aufnahme und Bearbeitung von geeigneten Realfilmsequenzen,
- Herstellung von computeranimiertem Material,
- Compositing
- Finishing.

Die Studierenden konzipieren und realisieren eigene Beispiele mit frei wählbaren Schwerpunkten.