

Weiterbildungen 2016

Hands on xK / VFX / Dokumentarfilm

HFF München
für **Externe**

- Studenten
- Filmtechniker
- Freiberufler
- Filmmacher
- Filmtechnische Betriebe

29.02.- 04.03.2016	Hands on xK Hands on xK Kameraklassen Hands on xK Postproduktionsklassen Hands on xK VFX Hands on xK Morgenakademien Hands on xK Crossover-Workshops
08.03.	TransmediaDay
09.03.	Mixed Reality Day
10.03.	Animation Day
11.03.	VFX-Masterclass
14.03.-16.03.2016	Stoffentwicklung im Dokumentarfilm
17.03.	Individuelle thematische Projektberatung
18.03.	Individuelle technische Workflowberatung

Ansprechpartner:

Alle Fragen zu Buchung und Seminaren

Katrin Richthofer
Studienzentrum für Filmtechnologie der
Hochschule für Fernsehen und Film

Tel: +49-89-68957-9438
sft@hff-muc.de
www.filmtechnologie.de

**Fragen zu Förderfähigkeit/
Bildungsgutschein**

Stefan Hohmann
Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft

Tel. +49-89-44108-414
hohmann.stefan@bbw.de
www.bbw.de



Infos zu Programm und Buchung der kostenfreien



Transmedia-, Mixed Reality- und Animation Days
www.transmedia-day.de



Hands on xK 29.2.-4.3.2016

Technik für alle, die Technik wirklich Be-Greifen und verstehen wollen. Angeboten werden Themen aus den Bereichen Kamera, Kameraassistent, DIT, Schnitt, VFX, Produktion, Herstellungsleitung, Dokumentarfilm, Spielfilm.



Ideal ist eine Belegung des gesamten Seminars mit je 5 Kurstagen in allen Klassen, einzelne Themen können nach Rücksprache auch modular besucht werden. Jeder Tag beginnt mit einer Morgenakademie – ein kurzer Vortrag zu einem aktuellen Filmthema. Danach wird in den Klassen praktisch gearbeitet. Freitagvormittag Cross-Over Angebote, Freitagnachmittag gemeinsame Auswertung aller Ergebnisse.

Die Kurse sind prinzipiell kostenpflichtig – 250,-€/Tag zzgl. 19% MWSt. Wir gewähren Mitgliedern der Verbände der Filmschaffenden, der VERDI-Filmunion und der AG-Dok 33% und Mitgliedern des Fördervereins der HFF 10% Frühbucherrabatt, außerdem können die Kurse zu 100% über Bildungsgutschein bzw. zu 50% über Prämiegutschein cofinanziert werden. Wir beraten sie gerne.

Kamera

Dozenten & Themengebiete

- Uli Mors — EB & 35mm für TV
- Thomas Beckmann – Dokumentarfilm
- Axel Block – Masterclass Lichtgestaltung

Inhalte der Kameraklassen

EB & 35mm TV

- Sony FS7, FS5, F5/55, Canon C300, DSLRs, eigene Kameras: Übersicht über Sensorgrößen - welcher Sensor eignet sich für welchen Einsatz? Wie kann man mit 35mm „EB“-tauglich drehen? Wir schauen uns unterschiedliche Arbeitsweisen und -methoden an und probieren sie aus.
- Optiken für 35mm: Kompromisse zwischen Zoom und Bokeh: Wir testen EF-Optiken an Adaptern wie Metabones Speedbooster, EF Crop Adapter, Nikon G Adapter, PL Mount.
- Optik Spezial: B4 (2/3“) Zooms an 35mm. Wo liegen die Möglichkeiten und Stolperstellen und welche Qualität kann ich erwarten? Test und Dreh mit verschiedenen B4 Adaptern.
- 4K Crop zu HD in der Postproduktion – das Universal-Tool für Interviews? Welche Herausforderungen bringt 4K Crop mit sich – wir drehen Interviews in verschiedenen Lichtsituationen und testen das Material in der Postproduktion
- Motivkontraste erkennen und beurteilen: Wie nutze ich den großen Belichtungsspielraum aktueller Sensoren für die aktuelle Produktion und wie kann ich das besser einschätzen?

- Kleines 1x1 des Belichtungsmessers, der Graukarte und wie das Blendenrad zum Belichtungsmesser wird.
- Cutters going weird: Von LOG und REC709 – Einführung in die Nachbearbeitung von LOG Material ohne Spezialwissen. Für diesen Workshopteil drehen wir gezielte Unter- und Überbelichtungen und zeigen Tools in Premiere und anderen Programmen zur schnellen Sichtung und Nachbearbeitung
- Richtiges Belichten von LOG (z.B. S-Log)
- LOG und LUTs - Filmlook für TV-Drehs: Wie arbeitet man mit LUTs in der Kamera und warum funktionieren LUTs im Fieldmonitor/-recorder anders?
- LUT Spezial: Wir erstellen in DaVinci Resolve ein eigenes Look Up Table und importieren das LUT in die FS7 und in Vorschau-monitore wie Shogun u.a.
- Zeitlupen und flackerndes Licht: Welche Lichtquellen sind geeignet und wie kann ich flackernde Zeitlupen vermeiden?
- Grading für EB: Soviel kann der Cutter, soviel der professionelle Colorist. Wir besuchen mit unserem Material eine Grading-Suite.
- Und wie immer: Viel Hands on und offener Erfahrungsaustausch. Der Workshop lebt vom Mitmachen - eigenes Equipment darf und soll gerne mitgebracht werden.

Dokumentarfilm

- Highspeed mit Sony FS5, FS7, RED, Phantom
flackernde Lichtquellen, Bildqualität bei LowLight
- Reframings mit 4K-Material: Vergleich versch. Objektive (teure/billige)
- Workflow Doku-Alltag:
drehen mit und ohne Color Grading
schneiden/graden "on set"
- LED-Licht für Dokumentarfilm - klein, leicht, günstig?
Vergleich aktueller LED-Licht-Systeme, evtl. CLRS-Spiegellichtsystem

Masterclass Lichtgestaltung

- Lichtsetzen an Originallocations: Stimmungen kreieren durch Licht
- Aufnahme mit Mehrkameratechnik - in diesem Fall verschiedener Hersteller. Vergleich der Arbeitsweisen
- LUTs, Farbkorrekturmöglichkeiten

Postproduktion:

Dozenten

- Michael Radeck – Advanced Post finishing
- Stefan Weiß – Adobe
- Julia Furch, Christine Schorr – AVID, Montage

Inhalte der Postproduktionsseminare

Die Teilnehmer können sich für einzelne Module entscheiden, oder während der Seminartage aufeinanderfolgend den Weg eines kompletten, bewusst „ganz normal chaotischen“ Projekts durch alle Postproduktionsstufen verfolgen.

Die Kurse differenzieren zwischen AVID/Adobe und Teilnehmern verschiedener Wissensstände.

Einige Themen bieten wir je nach Interessenslage an. Hier fragen wir bei den angemeldeten Seminarteilnehmern eine Priorisierung ab.

- Masterclass Advanced Post finishing
- Streaming und Trimedialität
- Wie exportiere ich welche Files/ Datenrate/ Bildgröße/ Filegröße/ ColorRange/Framerate - für welche Player und welche Plattformen: Youtube/ Vimeo etc.- wobei entstehen Abweichungen, wie kann ich das optimieren.
- Urheberrecht bzgl. Streaminginhalten als Filmmacher/ Dokumentarfilmer/Editor
- Tonnachbearbeitung: Vorbereitung für Protools oder „as good as it gets“ für Dokumentarfilmer
- Mehrkamaschnitt in Avid, PP, evtl. auch Resolve

Schnittanfänger (z.B. Dokumentarfilmer/VJs,...)	Editoren	Postproduktionsspezialisten
Codecs, Begrifflichkeiten bei AVID und Premiere– wo stehen wir heute?		
Monitoring basics: Unterschiedliche Displays, Einrichtung, Besonderheiten (M. Radeck)		
Grundlagen Schnitt Einführung und Fragestunde für gelegentliche Nutzer	Material eines typischen Filmprojektes – Probleme besprechen, Sichten	Advanced Post finishing - Überblick
Grundlagen Tonnachbearbeitung: „Was tun, wenns keine Profimischung gibt?“	Grundlagen Adobe	SLOG Material in der Post (Nukoda)
Grundlagen Adobe/AVID Metadaten/Audiosync/Media-Links	AVID: Metadaten/Audiosync/Ama Links LUT/Colour Management	Advanced Post finishing: Colour Grading
Schnitt kreativ: Rohschnitt/Dramaturgie/Montage	Key Compositing VFX/Schnitt Technische Materialverbesserung:	Grundlagen 360° Schnitt für Oculus Rift o.ä.

	<ul style="list-style-type: none"> - Stabilisation - Weißabgleich 	
Monitoring spezial (bei msf): HDR, Wide Gamut/Rec 2020, OLED		
Technische Materialverbesserung: <ul style="list-style-type: none"> - Stabilisation - Weißabgleich 	Audiomischung advanced: Die perfekte Übergabe an Protools	360° Filme schneiden
Grundlagen Effekte im AVID	Effekte advanced – Tracking, 3D	
Finishing: <ul style="list-style-type: none"> - Grading - Colour Correction - Simples Titeldesign - Relinking - Reframing 	Finishing: <ul style="list-style-type: none"> - Grading - Colour Correction - Relinking - VFXen einsetzen - Titeldesign - Grafiken/ Logos - Reframing 	Qualitätsmanagement vom Ingest bis zum Finishing: <ul style="list-style-type: none"> - Colorangeproblematik - VFX - Grading - AfterEffects/ DaVinci/ Vimeo/ Youtube - Sendemaster Fileexports
Fazit: <ul style="list-style-type: none"> - Was läuft in Projekten oft falsch? - Was kann man mit (teils simplen) Verbesserungen der Arbeitsschritte verbessern? - „Toolbox Produktion“ 		

VFX – Workshoptage im Rahmen des Hands on xK

Dozenten

- Michael Coldewey – VFX-Inhalte
- Dorian Knapp - PreViz
- NN – VFX-Supervision, Workflows

Themen VFX

- Workflowtag VFX Theorie
 - Wie plane und kalkuliere ich verschiedene VFX-Projekte?
 - Welche Wege gibt es?
 - Wie sehen die dann im Ergebnis aus?
 - Was kosten sie in etwa?



- **Workflow VFX Praxis**

Idealer Durchlauf einer kurzen Drehszene, von der Planung übers Set bis zum Animieren

- Zusammenarbeit VFX-Team, Set, Postproduktion
- Licht setzen – real und im VFX-Programm
- Metadaten – Erstellen und Retten von der Kamera bis zur Nachbearbeitung
- Dreh Greenscreen – nur etwas für „große Spielfilmproduktionen“!?

Morgenakademien (je 60 min.) – hier werden wir bei den angemeldeten Teilnehmern eine Priorisierung der Interessensgebiete abfragen. Themen z.B.:

- xK, HFR, HDR, Wide Gamut – Qualitätsparameter auf dem Prüfstand
- Extended Color Gamut: What Do Artists Need? (Jan Fröhlich, SMPTE-Award 10/2015)
- Kamera-Charakterisierung: Worin unterscheiden sich Kameras technisch wirklich? (Ingmar Rieger, Andreas Karge) – anschließend Workshoptag
- HDR, Wide Gamut, 360°– aktuelle Film- und Monitortechnologien
- 360° Filmen
- „Das Internet der Dinge“ – was bedeutet das mittelfristig für den Film?
- VR – wie Filme auf Menschen reagieren – und mit welchen Techniken (Peter Dippel)
- Machen Gamer bald Film? Was unterscheidet Ihre Arbeitsweise von VFX?

Crossover-Workshops

Insgesamt ist ein „Hineinschnuppern“ in verschiedene Kurse erlaubt und erwünscht. Freitag Vormittag werden je nach Interesse einige Kurse explizit noch einmal für „Fachfremde“ angeboten, z.B.:

- 360° - Einblicke in Technik, Regie, Schnitt
- Handheld Gimbals
- Copter und Kameradrohnen, Copter 360°
- Highspeed-Dreh Phantom
- CLRS-Spiegellichtsysteme
- Licht und Schatten in Games-Tool, VFX-Tool, Studioset
- Lichtsetzen im Studio für VFXler und Editoren
- ARRI: 3D mit Tiefeninformationen
- RED-aktuelle Themen (gerne auch in den Workshops)
 - Einführung in auswechselbare optische Low-pass-Filter
 - Monochrome & IR-Kinematographie
 - 6K, native RAW Post-Produktion
 - Motion & Still aus 6K

Geplante Abendveranstaltungen im Rahmen des Hands on xK

Gibt es 2020 noch reale Schauspieler?

Gespräch mit Michael Coldewey und Soziologe Prof. Böhle

Wird es zunehmend animierte Schauspieler geben, wenn die VFX es schafft, das Uncanny Valley zu überwinden und den Motion Capture-Gestalten Seele einzuhauchen? Und was macht das ggf. mit uns echten, real alternden Menschen? Dazu/davor z.B.: Screening „The congress“

Vom Creator zum Defender - hat uns die moderne Technik filmisch weiter gebracht?

Agent Provocateur: Tom Fähmann

Wie können Kameraleute heute noch Filme gestalten – mit makellos scharfen Bildern einerseits – wo die Aufgabe des künstlerischen Bildgestaltens doch oft das Verstecken ist – und dem kompletten Verändern der Bildgestaltung durch VFX, Reframing und Farbkorrektur andererseits?

Mi. 17.00 Uhr Gagenworkshop

Rechenexempel für Freischaffende: Altersversorgung, Krankenkasse & Co (Stefan Weiss):

Kann ich mit meiner momentanen Gagensituation betriebswirtschaftlich über die Runden kommen?

Was könnte ich sonst ggf. daran ändern?

Montageforum, VFX-Forum oder Kameraforum

08.03. TransmediaDay

09.03. Mixed Reality Day

10.03. Animation Day

Kostenfreies Angebot Bayerisches Filmzentrum / Mediennetzwerk Bayern

Aktuelle Informationen und Buchung unter www.transmedia-day.de

11.3. VFX-Masterclass mit Michael Coldewey und Dorian Knapp

Professionelle Konzeption einer Autojagdsequenz als VFX: Was wäre eine erwünschte Gestaltung, was davon kann man mit welchem Aufwand umsetzen? Michael Coldewey konzipiert zusammen mit den Kursteilnehmern, Dorian Knapp ist als PreViz-Artist am Laptop dabei, der die Ideen direkt in Maya aufnimmt und kommentiert.

14.03.-16.03.2016 Stoffentwicklung im Dokumentarfilm: Von der Idee zum Exposé mit Knut Karger

Wie komme ich von der ersten Idee zum Film? Recherche-, Schreib- und Stoffentwicklungsarbeit, Werdegang einer Filmidee von der Ideenskizze zum Exposé/Treatment. Schreibarbeit und Diskurs im Plenum über Ideen und Herangehensweisen. (3 Tage Theorie 450,-€, keine Agenturzertifizierung)

17.3. Individuelle thematische Projektberatung für Dokumentarfilmprojekte mit Knut Karger

18.3. Individuelle technische Workflowberatung für Spiel- und Dokumentarfilmprojekte

Möglichkeit für Einzelberatungen, die das im Rahmen der in der Seminargruppen Leistbare sprengen würden. (90 min. Einzelberatung 100,-€, keine Agenturzertifizierung)

Wir freuen uns auf SIE in der neuen HFF!