



Programm Hands on xK
20.-24.März 2017

HFF München

Stundenplan Hands on xK 2017 für Montag 20.3.2017

	Advanced Post Finishing	Schnitt für Editoren	Schnitt für Editoren	360°/ VR	Crossover: VJ/ One Person Show	Kamera-Optik-Licht	EB- & TV-Produktion	Masterclass Kamera/ Licht
	M. Radeck	S. Weiß	J. Furch	K. Müller/ C. Kempel	C. Schorr	T. Beckmann	U. Mors	A. Block
Raum	3.55 VFX 3 (DDP)	3.20 Multimediaraum (NAS)	3.30 AVID 1	3.53 VFX 1 (NAS/DDP) Videokino	3.54 VFX 2 (HFF-NAS und DDP)	Basis: Kl. Filmstudio	Basis: Kl. TV-Studio	Basis: Gr. TV-Studio

9.00 Begrüßung und Einführung in das Programm Slansky/Richthofer
Morgenakademie Workflows: Welche Workflows funktionieren wie, wie gewährleisten wir Wiederauffindbarkeit und Sicherung der Daten, welche Codecs können bearbeitet werden, wo lauern Fallstricke in der Postpro?
 Bessere Zusammenarbeit der Gewerke – aber wie? J. Furch, C. Fuchs; U. Mors, Kevin Müller; AudimaxX

10.15	CODECS I: Aktuelle Systeme und Normen; Seminarraum 1 - Vermittlung von Grundlagen der HD-Technik - Versuch einer Aufklärung des täglichen Formatschungels (1080i50,720p50, AVCHD, RAW, ProRes 422, XDCAM, 60i oder doch besser 1080i25?) - Codec-Grundlagen: Wie funktioniert welcher Codec und warum? - Media Composer (J. Furch) und Premiere (S. Weiß)	360° Film and where Virtual Reality begins 360° Film - a game changer?	Roundtrip durch Produktion und Postproduktion: Vorstellung der Themenkomplexe, Klärung der Interessenschwerpunkte: (Schnittprogramme, Workflow Produktions-Alltag, Postproduktion)	Überblick über die Kamerasysteme und Objektive (angefragt, Details s. Geräteliste) - ARRI Amira/Alexa Mini - Canon C300 Mk II/ C700 - Black Magic Design URSA MINI - Panasonic Varicam/ AG-DVX200/HC-X1000 - RED Weapon/Raven - Sony FS7 Mk II/ FS5 <i>Es können gerne eigene Kameras zum Vergleich mitgebracht werden.</i>	Vorstellung des Workshops und aktueller Kameras für EB und TV z.B. - DSLR-Kameras - Canon EOS C300 - Sony FS5 - Sony FS7, FS7 mk2 - Sony F5/ F55 - aktuelle 2/3“ 4K Kamera Überblick über verfügbares Equipment, Nachbearbeitungsmöglichkeiten, Optiken. <i>Es können gerne eigene Kameras zum Vergleich mitgebracht werden.</i>	Vorstellung des Workshops und einiger Kamerasysteme, die für Kinofilme interessant sind : (angefragt, Details s. Geräteliste) - ARRI Alexa/ ARRI Mini - Panasonic Varicam - RED Dragon, Monochrome, Weapon - Sony F65 / F55 Besichtigung und Besprechung der Drehorte: Studio & Originalschauplätze an der HFF Grundsätzliche Gedanken über Licht
-------	--	--	--	---	--	---

12.30 **Mittagspause**

13.15-16.00	Advanced Monitoring Ausblick kommende Technologien, neue und aktuelle Farbräume, HFR, HDR,... Monitorkalibrierung	Codecs für Editoren II Seminarraum 1 Begrifflichkeiten bei AVID und Premiere – wo stehen wir heute? Welche Kamera? Welches Schnittsystem? - Wie entscheide ich mich richtig? Wie definiere ich vor dem Dreh einen geeigneten Workflow? Media Composer (J. Furch) und Premiere (S. Weiss)	360° Film Storyboarding and Production	Ton Basics: (Andrew Mottl)? - Der „gute Ton“ - O-Ton, Atmos, Musik – - Fallstricke Ton bei Consumerkameras - Tonaufnahme mit <ul style="list-style-type: none"> ○ Kameraton ○ einfachen Mikros ○ professionellen Mikros 	Dreh, Vergleich verschiedener Objektive und Kameras Kameraschwerpunkt ARRI (Amira/Alexa Mini) Einleuchten eines Sets im Studio mit hohem Kontrastumfang. Wir wollen versuchen, die Kameras an ihre Grenzen zu bringen. Über-/Unterbelichten Rauschverhalten bei Lowlight etc.	Format- und Codecübersicht Was geht in welchem Format? Welche Rolle spielt heute XDCAM HD422 noch? Hands-on und Vergleich: - 50i vs 25p - 25p vs 50p - HD/2K/UHD/4K Warum ist 50p bei 4K wichtig? Flackern bei LED/NEON, Digitale Deflicker-Methoden 4K Crop für Interviews: Wir richten ein Interview/einen Dialog ein und vergleichen die Bildqualität verschiedener 4K Crops Optikauswahl und Hands-on: Test verschiedener Festbrennweiten, Kinozooms, EB-Zooms, Budgetzooms, Foto-Zoom Sind Adapter die Lösung? B4 an Großsensorkameras - Hands on und Beurteilung	Einleuchten Gr. TV-Studio o. Bar Gedanken zu Belichtungsmessung und Lichtgestaltung, Stimmungslicht Was bleibt von 14 Blenden am Set in TV und Kino?
16.15-17.30	Advanced Post Finishing 2k, 4k, 8k, Xk Pro und Kontra mehr oder bessere Pixel?, Folgen für die Postworkflows und Systemanforderungen.	Codecs für Editor III Probleme filebasierter Workflows: Was verändert sich in der Produktionsweise? Diskussion eigener Erfahrungen und Probleme der Teilnehmer Materialanalyse aus dem Alltag Material eines typischen Filmprojektes – Probleme erkennen, besprechen, Sichten Fluch oder Segen? Vor- und Nachteile filebasierter Arbeitsabläufe Media Composer (J. Furch) und Premiere (S. Weiß)	360° Best-Practice & Behind the Scenes of 360 Productions				

Abendveranstaltung: 17.45 – 18.45 Uhr
Postproduktionsfokus: AVID (Blaues Kino) (angefragt) / Kamerafokus Panasonic (AudimaxX) (angefragt)

Kameraportrait am Abend (Blaues Kino)
 19.00 Uhr Kameraportrait: Gernot Roll (Klassische analoge Filmtricks) Film + 15 min Gespräch, Moderation Peter C. Slansky

Stundenplan Hands on xK 2017 für Dienstag 21.3.2017

	Advanced Post Finishing	Schnitt für Editoren	Schnitt für Editoren	360°/ VR	Crossover: VJ/ One Person Show	Kamera-Optik-Licht	EB- & TV-Produktion	Masterclass Kamera/ Licht
	M. Radeck	S. Weiß	J. Furch	K. Müller/ C. Kempel	C. Schorr	T. Beckmann	U. Mors	A. Block
Raum	3.55 VFX 3 (DDP)	3.20 Multimediaraum (NAS)	3.30 AVID 1	3.53 VFX 1 (NAS/DDP) Videokino	3.54 VFX 2 (HFF-NAS und DDP)	Basis: Kl. Filmstudio	Basis: Kl. TV-Studio	Basis: Gr. TV-Studio
9.00	Monitoring Basics - Unterschiedliche Displays, Einrichtung, Besonderheiten, HDR, HFR, REC 2020 (Michael Radeck) / Kino Blau							
10.15	HFR/HDR: <ul style="list-style-type: none"> - Monitoring - Finishing - Grading 	Grundlagen Premiere Pro: Die 3 wichtigsten Tipps für einen guten und erfolgreichen Projektstart <ul style="list-style-type: none"> - Projekt richtig aufsetzen - Mediamanagement - Ingest und Materialvorbereitung mit Prelude - Neue Tools - Nützliche Settings - Individuelle Gestaltungsmöglichkeiten der Oberfläche 	MediaComposer Tips <ul style="list-style-type: none"> - Projektorganisation - Binorganisation - Audiosync - Autosync - Ingest / Linking - Metadaten - wichtige Settings - neue Menus 	Kameras 360° <ul style="list-style-type: none"> - 360° Camera Flavours: Strategies, Layouts & Future trends - 360° Cameras: How to choose the right one 	Grundlagen Codecs: Bildkompressionen, Formate, Bittiefe, Group of Pictures, Color-Subsampling. was bedeutet das für meine Arbeit an der Kamera und im Schnitt	Einleuchten und Dreh einer Szene mit verschiedenen Kameras Kameraschwerpunkt: Panasonic Varicam AG-DVX200/HC-X1000 (angefragt)	Großer Belichtungsspielraum & Beleuchtung: Gr. TV-Studio: Licht messen, Kontraste verstehen Kleines 1x1 des Belichtungsmessers, der Graukarte und wie das Blendenrad zum Belichtungsmesser wird. 14 Blenden Dynamikumfang der Kameras vs. 6 Blenden im TV - Motivkontraste erkennen und beurteilen: Wie nutze ich den großen Belichtungsspielraum aktueller Sensoren für die aktuelle TV-Produktion und wie kann ich das besser einschätzen? Was bleibt von „14 Blenden“ übrig - (Herstelleraussage)? Aufnahmen und Auswertung verschiedener Kamerasysteme	Originallocation Kellergang - Minimierendes Beleuchten?! Alle haben auf hochempfindliche Kameras gewartet, um weniger Licht zu brauchen – und leuchten heute wie früher mit 5kWs. Wie weit kann ich hier Masse reduzieren und dennoch noch mit Licht gestalten? Einleuchten Stimmungslicht sehr dunkle Lichtsituation , Dreh
12.30	Mittagspause							
13.15 – 14.15	Basics für alle: Log vs. Preset: Historie und Entwicklung Log und LUTs, Aufwand, Vorteile, Nachteile C/Log (Uli Mors) / Kino blau							
14.20-15.30	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 auf dem eigenen Laptop.	Colorcorrection Praxis: Basic Colorcorrection für Editoren (Media Composer/Premiere) Messgeräte lesen, verstehen und richtig interpretieren Color Effekte richtig einstellen (Media Composer und Premiere Pro im Vergleich) LUT/Look Management in Premiere/ LUTs im Media Composer-automatisch/ manuell/ extern und projektübergreifend Material analysieren und die richtigen Schlüsse ziehen. Wie viel Spielraum bleibt im jeweiligen Beispiel noch für die Nachbearbeitung?	360° Shoot Hands on – verschiedene Möglichkeiten und Arbeitsweisen verschiedener Kamerasysteme , Dreh mit 3 Systemen (Gopro Omni, Back2Back System, Nokia Ozo, Samsung Gear 360, Blackmagic Design, Zcam S1, A7sII)	Workflow im Schnitt (Premiere o. Media Composer) wahlweise an Hand von vorhandenem oder eigenen Material. Projekt richtig anlegen, Sequenz richtig anlegen. Welche Überlegungen muss ich für den weiteren Arbeitsprozess anstellen./Grundsätzliches zum Aufbau von Schnittprogrammen Wo liegen welche Daten, wie werden sie verwaltet? Einrichtung des Projektes: welche Settings sollte ich wie einrichten? Wie lege ich ein meinem Bildmaterial entsprechendes Projekt an: was mache ich bei unterschiedlichen Kameras, Formaten, Framerrates? Was darf ich daher wie drehen? Schnitttools Media Composer/Premiere Vorstellung der Oberflächen, Anwenderfragen: was mache ich, wenn ich das Material nicht öffnen kann, wenn die Wiedergabe stottert, offene Fragestunde	Schwerpunkt Licht LED-Licht für Dokumentarfilm und EB klein, leicht, günstig? (Gr./Kl. TV-Studio) Vergleich aktueller LED-Licht-Systeme Einleuchten mit verschiedenen LED Lichtern, Dreh Flackernde Lichtquellen Bildqualität bei LowLight Objektiv-Vergleiche	Editors 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 auf dem eigenen Laptop. <i>Hands On:</i> Richtiges Belichten von LOG (z.B. S-Log) z.B., Gegenlichtsituation, starke Kontraste, reflektive Situationen, situative Drehs, Vorschläge der Teilnehmer (Fortsetzung am Mittwoch mit anderen Motiven)	Originallocation (Sozialraum 1. Stock) Mischlicht “Available Light Plus“ Einleuchten von 2 unterschiedlichen Lichtstimmungen in einer Originallocation Dreh mit Mehrkameratechnik, Kamera-Vergleich (im Hinblick auf Hauttonwiedergabe , Schärfe, Lowlight-Verhalten, Highspeed-Möglichkeiten und natürlich Handling)	
15:45-17.30		Dreh einer kleinen Szene (N, HN, T), die dann jede/r mit Boardmitteln AVID/ Adobe bestmöglich gradet –Mittwoch vergleichend Grading auf Nucoda						
Abendveranstaltung: 17.45 – 18.45 Uhr Postproduktionsfokus: ADOBE (Blaues Kino) (angefragt) / Kamerafokus: Sony (AudimaxX)								
Kameraforum am Abend (AudimaxX) 19.00 Uhr Peter Zeitlinger/Werner Herzog (angefragt)								

Stundenplan Hands on xK 2017 für Mittwoch 22.3.2017

	Advanced Post Finishing	Schnitt für Editoren	Schnitt für Editoren	360°/ VR	Crossover: VJ/ One Person Show	Kamera-Optik-Licht	EB- & TV-Produktion	Masterclass Kamera/ Licht
	M. Radeck	S. Weiß	J. Furch	K. Müller/ C. Kempel	C. Schorr	T. Beckmann	U. Mors	A. Block
Raum	3.55 VFX 3 (DDP)	3.20 Multimediaraum (NAS)	3.30 AVID 1	3.53 VFX 1 (NAS/DDP) Videokino	3.54 VFX 2 (HFF-NAS und DDP)	Basis: Kl. Filmstudio	Basis: Kl. TV-Studio	Basis: Gr. TV-Studio

9.00 Morgenakademie : Computational Imaging und Lichtfeldkameras– neue Möglichkeiten der Bildgestaltung, neue Rolle des DOP (Dr. Johannes Steurer, ARRI)

10.15	Advanced Post Finishing Bei msf (Jürgen Pertack/ Michael Sänger) Michael Sänger Film Tengstrasse 22 10.30 Uhr Professionelle Post: Material retten und verschönern - Entrauschen - Stabilisieren - Colour Grading	Praxis Colorcorrection Nukoda Gradingsuite (C. Fuchs) ggf. NN 2. System blaues Kino) Farbkorrekturmöglichkeiten am Nukoda – selbe Szene nochmal „professionell“ graden	360° Shoot: Hands on Lichtsetzen 360° (zusammen mit Masterclass Licht A. Block) Practicals als einzige mögliche Lichtquelle ? Vom Einbauen und Verstecken von Licht Dreh (Gopro Omni, Back2Back System, Nokia Ozo, Samsung Gear 360, Blackmagic Design, Zcam S1, A7sII)	Schnitt Ingest und Schnitt des gedrehten oder mitgebrachten eigenen Materials, Beurteilung Tonqualitäten, Bildqualitäten, Schnittfunktionen Premiere/ Media Composer nach Bedarf	Kamerafocus SONY (Jin Koide o. Sebastian Leske) FS7 Mk II FS5	Dreh mit 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 Vorschaumonitor wie Shogun u.a. Dreh von Material für Grading am Nachmittag (DSLR, FS5, FS7)	Licht setzen für Dreh 360° (gr. Studio) Practicals als einzige mögliche Lichtquelle ? Vom Einbauen und Verstecken von Licht. Dreh (Gopro Omni, Back2Back System, Nokia Ozo, Samsung Gear 360, Blackmagic Design, Zcam S1, A7sII)
-------	--	--	---	--	--	--	---

Mittagspause

13.15 - 15.30	Lichtgestaltung im Grading (Kino blau /Da Vinci vom Laptop) Simple und fortgeschrittene Materialrettung – was ist mit welchem Aufwand machbar? Re-Framing und Stabilisierung von 4K-Material, VFX Material die allerbeliebtesten Fehler im Zusammenspiel der Gewerke	Grundkurs After Effects: Schnelleinstieg für Neulinge Komposition und Unterkompositionen anlegen Systemressourcen effizient nutzen Maskierungen Parenting Null-Objekt Mit Build-In-Presets schnell zum Ziel Template-Projekte einsetzen	Einsatz von Effekten am Media Composer - Effektbearbeitung, - Templates ablegen, - nützliche Effekte für den Schnittaltag - Pre-Grading - Stabilize und Tracking - Titel gestalten mit dem New Blue Titler Pro	360° Post-Production Pipeline Rough Stitching, Editorial, Clean-Up, Finishing/Grading	Kreativer Schnitt und Montage Grundlagen und Tipps Schnitt / alternativ: Kameravortrag Einführung in die Basics	Kamerafocus Canon Canon 5D MK IV Canon C300 Mk II C700 (angefragt)	Gemeinsame Auswertung und Auswahl des Materials vom Vormittag für Gradingsuite (s.u.)	Einleuchten und Dreh Verschiedene Lichtsituationen im großen Studio OnSet Grading
15:45- 17.30	Titel-Roundtrip Advanced: Qualitätsmanagement vom Ingest bis zum Finishing: - Colorangeproblematik - VFX - Grading - AfterEffects/ DaVinci/ Vimeo/ Youtube - Sendemaster Fileexports - Export auf Youtube und Vimeo		Grundlagen Tonnachbearbeitung am Media Composer: „Was tun, wenn es keine Profimischung gibt?“ - Abhören am Media Composer - nützliche User-Settings - Tonfilter (EQ, Audio Suite und RTAS) - nested AudioFX - DupeDetection für Ton - Audio-Ducking - „automatisierte“ Audiomixdowns - (Sendeton/IT)- R128 - plug in	360° Post-Production Hands on Stitching (Autopano Video, Samsung Creator, Nokia Ozo, Nuke Cara)			Colour Grading Nukoda (Kinograding HFF, Raum 3.51) (C. Fuchs) Was kann eine Editorin am Nucoda aus unserem Material herausholen? Erfahrungsaustausch mit einer Coloristin.	

Abendveranstaltung: 17.45 – 18.45 Uhr

Postproduktionsfocus: Pomfort (Blaues Kino) (angefragt)

/

Kamerafocus: RED (AudimaxX) (angefragt)

Abendveranstaltungen:

19.00 -20.00 Uhr **Gagenworkshop (Blaues Kino): „Lasst uns auch mal über Geld reden...!“ - Rechenexempel für Freischaffende**

Altersversorgung, Krankenkasse & Co: Kann ich mit meiner momentanen Gagensituation betriebswirtschaftlich über die Runden kommen? Was könnte ich sonst ggf. daran ändern? (Stefan Weiss):

(Ausführliches Seminar mit individueller Beratung: Sa./So. 26./27.3.2017, HFF München, Sabine Brose/Stefan Weiß)

Kameraportrait am Abend (Blaues Kino)

19.00 Uhr Kameraportrait: Albert Maysles – Pionier des Direct Cinema + 15 min Gespräch, Moderation Peter C. Slansky

Stundenplan Hands on xK 2017 für Donnerstag 23.3.2017

	Advanced Post Finishing	Schnitt für Editoren	Schnitt für Editoren	360°/ VR	Crossover: VJ/ One Person Show	Kamera-Optik-Licht	EB- & TV-Produktion	Masterclass Kamera/ Licht
	M. Radeck	S. Weiß	J. Furch	K. Müller/ C. Kempel	C. Schorr	T. Beckmann	U. Mors	A. Block
Raum	3.55 VFX 3 (DDP)	3.20 Multimediaraum (NAS)	3.30 AVID 1	3.53 VFX 1 (NAS/DDP) Videokino	3.54 VFX 2 (HFF-NAS und DDP)	Basis: Kl. Filmstudio	Basis: Kl. TV-Studio	Basis: Gr. TV-Studio

9.00 Morgenakademie: Grading: On Set und in der Post (NN) (AudimaxX)

10.15	360° Dreh für Advanced Postproklasse (Foyer)	Tonbearbeitung advanced Audiobearbeitung mit Premiere Pro: - Sequenz richtig einstellen - Pre-Mix und komplexe Mehrspur-Mischungen - Automatisierungen auto Gain, Clip Gain - Submixe verstehen und anwenden Vorbereitung für die Mischung und perfekte Übergabe an Protools oder Audition	Workflows für offline/ online Output und Übergaben - online/offline Workflows /4k - Relinking aufs Original! - Filetransfers für Farbkorrektur und Mischung - Export für verschiedene Medien	360° Post-Production: Hands on Editing (Adobe Premiere)	Einfache Farbkorrekturmöglichkeiten im Schnitt Was geht mit Bordmitteln? Wo sind die Grenzen? Media Composer/ Premiere alternativ: Kameravortrag Einführung in die Basics	Kamerafokus RED - Einführung in auswechselbare optische Low-pass-Filter - Monochrome & IR-Kinematographie - 6K, native RAW Post-Produktion - Motion & Still aus 6K	Fortsetzung von Mittwoch Nachmittag Colour Grading Nukoda (3.51) (C. Fuchs) Was bleibt von 14 Blenden in TV und Kino? Hauttonwiedergabe. 8bit Codec vs. 10bit vs. RAW.	Dreh mit Mehrkameratechnik, Kamera-Vergleich (im Hinblick auf Hauttonwiedergabe, Schärfe, Lowlight-Verhalten, Highspeed-Möglichkeiten und natürlich Handling)
-------	--	---	---	---	---	---	--	---

12.30 Mittagspause

13.15 - 17.30	360° VR Postproduction Kurzer Einblick 3.55 VFX 3	4K Produktion Workflowdesign und -planung 4K – Möglichkeiten und Fallstricke einer 4K-Postproduktion	Multikameraschnitt am Media Composer Speicherplatz vs. Geschwindigkeit Syncen Grouping Linecut PGM reparieren mit abgesteckten Kameras Demo & praktische Übungen	360° Post-Production: Hands on Clean-Up (Autopano Video, After Effects, Nuke Cara)	Roundtrip Basic: Auf diesem Weg kommt man selbst mit einfachen Mitteln zum Ziel: Material mit „Bordmitteln“ finishen - Reframing - Basics Colour Correction - Simples Titeldesign Exportvariante fürs Netz erstellen	Colour Grading Nukoda (Kinograding HFF, Raum 3.51) (C. Fuchs) Was bleibt von 14 Blenden in TV und Kino? - Rauschverhalten - Hauttonwiedergabe - Wie deutlich sieht man die Unterschiede verschiedener Codecs/Bitraten etc. in der Bildqualität?	Offene Werkstatt Dieser Zeitslot bleibt offen für gemeinsame Themen, die während der Woche aufkommen, z.B.: - Vergleich Sony FS / Arri Amira - LED Licht: LED Leuchten beurteilen und auf andere Quellen filtern. - SYNC von Kameras ohne Zeitcode am Beispiel von DSLR, FS7, Audiorecorder (Zoom/Tascam) und TENTACLE SYNC. - nach Absprache -	LUTs und Farbkorrekturmöglichkeiten on Set Optik-Test zur Hauttonwiedergabe - von der Aufnahme über die Farbkorrektur
---------------	---	--	---	--	---	--	---	---

Abendveranstaltung: 17.45 – 18.45 Uhr

Postproduktionsfocus: Reflect - 360° Software (Blaues Kino) (angefragt)

/

Kamerafocus: CANON (AudimaxX) (angefragt)

Abendvortrag: 19:00 – 20:00 Uhr (Blaues Kino)

Digitale Filmkameras in der Astronomie: Zwischen Sonnenfinsternis, Polarlichtern und Meteoren (Prof. Peter C. Slansky)

Ab 20.00 Pizza Party

Stundenplan Hands on xK 2017 für Freitag 24.3.

	Advanced Post Finishing	Schnitt für Editoren	Schnitt für Editoren	360°/ VR	Crossover: VJ/ One Person Show	Kamera-Optik-Licht	EB- & TV-Produktion	Masterclass Kamera / Licht
	M. Radeck	S. Weiß	J. Furch	K. Müller/ C. Kempel	C. Schorr	T. Beckmann	U. Mors	A. Block
Raum	3.55 VFX 3 (DDP)	3.20 Multimediaraum (NAS)	3.30 AVID 1	3.53 VFX 1 (NAS/DDP) Videokino	3.54 VFX 2 (HFF-NAS und DDP)	Basis: Kl. Filmstudio	Basis: Kl. TV-Studio	Basis: Gr. TV-Studio
9.00-13.00	Handheld Gimbals, Copter und Kameradrohnen, Copter 360°, Oculus Rift (Michael Radeck)	Interessengruppe: Zusammenschnitt „Making of“ und Vorbereitung Präsentationsclip des Materials		360° Post-Production: Hands on Finishing/Grading (Resolve) 360° Delivery & Platforms o. bei Bedarf gestrafftes Programm bis Do. und hier 1 Tag 360° für alle	Schnitt für Kameraleute/ offene Fragestunde	Bearbeitung des Materials und Vorbereitung für die Auswertung	Bearbeitung des Materials AB 10:00 OFFENE SYNC Werkstatt: Arbeiten mit Tentacle Sync, TC-Klappe, Sync Software (Tentacle)	9.00-11.00 Colour Grading Nukoda (Kinograding HFF, Raum 3.51(C. Fuchs)) Farbkorrektur am Nukoda , Analyse & Grading ausgewählter Materialien der Kameraklasse Wie hilfreich/ irritierend ist On-Set Grading fürs spätere Grading?
9.00-13.00	<p>Parallel Angebote für alle (s. auch oben):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamera, Licht Ton Basics für Editoren (Thomas Beckmann) - Einfache Schnitttools für Kameraleute – Farbkorrektur, Auto-Correction (Christine Schorr o. Julia Furch) - Handheld Gimbals, Copter und Kameradrohnen, Copter 360°, Oculus Rift (Michael Radeck) - ab 10:00 (kl. TV-Studio) Sync-Werkstatt mit Tentacle Sync: Synchronisieren via TC, Audio IN, TC-Klappe (Ulrich Mors) - ab 11.00 Uhr Sehübungen. Filme schauen und besprechen mit Axel Block 							
13.00	Mittagspause							
13.45 - 15.00	Fortsetzung Morgenveranstaltungen							
15.15-17.00	<p>Gemeinsame Abschlusspräsentation, Auswertung und Besprechung der Ergebnisse aller Klassen (AudimaxX)</p> <p>Fazit Schnitt z.B. unter den Aspekten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was läuft in Projekten oft falsch? - Was kann man mit (teils simplen) Verbesserungen der Arbeitsschritte verbessern? - „Toolbox Produktion“ <p>Fazit Kamera, z.B. unter den Aspekten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie relevant ist das jeweilig eingesetzte System für die Qualität? - Welche Systeme haben sich wofür besonders bewährt? - Alle haben auf hochempfindliche Kameras gewartet, um weniger Licht zu brauchen – und leuchten heute wie früher mit 5kWs. Wie weit kann ich hier Masse reduzieren? - Zusammenspiel Workflows - 							