

# Lehrveranstaltungshandbuch POP

Postproduction

Version: 2 | Letzte Änderung: 16.09.2019 09:51 | Entwurf: 0 | Status: vom verantwortlichen Dozent freigegeben

## – Allgemeine Informationen

<b>Langname</b>	Postproduction
<b>Anerkennende LModule</b>	<u>POP_BaMT</u>
<b>Verantwortlich</b>	Axel Gärtner <small>Lehrkraft für besondere Aufgaben Fakultät IME</small>
<b>Gültig ab</b>	Sommersemester 2022
<b>Niveau</b>	Bachelor
<b>Semester im Jahr</b>	Sommersemester
<b>Dauer</b>	Semester
<b>Stunden im Selbststudium</b>	78
<b>ECTS</b>	5
<b>Dozenten</b>	Axel Gärtner <small>Lehrkraft für besondere Aufgaben Fakultät IME</small>
<b>Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Mediengestaltung 1 + 2, Passion für VFX
<b>Unterrichtssprache</b>	deutsch und englisch
<b>separate Abschlussprüfung</b>	Ja

### Literatur

Wird regelmässig in den Vorlesungsfolien veröffentlicht und aktualisiert.

### Abschlussprüfung

#### Details

Projektarbeit: Die im Rahmen der Veranstaltung erstellten Aufnahmen werden zu einer finalen Produktion finalisiert. Das Ergebnis wird präsentiert und inklusive einer schriftlichen Dokumentation bewertet.

#### Mindeststandard

Alle Unterlagen müssen vollständig eingegangen sein. Die finale Produktion muss einen ausreichenden gestalterischen und technischen Standard aufweisen.

#### Prüfungstyp

Abschlussarbeit

## – Vorlesung / Übungen

### Lernziele

Zieltyp	Beschreibung
Kenntnisse	<p>-Bedeutung der Postproduction: Definition des Begriffes, Einordnung in die Productionpipeline, Rückblick, Postproductionworkflow</p> <p>-Preproduction: Briefing, Projektmanagement mit Fokus auf die Postproduction, Look Development, Previsualisationsmethoden, Kameraführung, Prove of Concept</p> <p>- Setsupervision: Vorbereitungen für den Dreh in Bezug auf VFX, Herausforderungen am Set, Nachbereitung</p> <p>-Einführung in Compositing und Motiongraphics: Definition der Bereiche, Techniken, Betrachtung diverser Programme</p>
Fertigkeiten	<p>- Postproductionworkflow und - prozesse analysieren, optimieren und verstehen.</p> <p>- Postproductionsequipment und - komponenten kennen und positionieren können.</p>

### Besondere Voraussetzungen

keine

<b>Begleitmaterial</b>	Vorlesungsfolien als PDF
------------------------	-----------------------------

<b>Separate Prüfung</b>	Nein
-------------------------	------

### Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Vorlesung	2
Übungen (ganzer Kurs)	0
Übungen (geteilter Kurs)	0
Tutorium (freiwillig)	0

## – Übungen / Praktikum

### Lernziele

Zieltyp	Beschreibung
Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"><li>- Konzeption für Medienprojekte</li><li>- Previsualisierung</li><li>- Produktion und Dreh von Filmproduktionen mit VFX</li><li>- Postproduction für VFX</li><li>- Finalisierung</li></ul>

### Besondere Voraussetzungen

keine

**Begleitmaterial** undefined

**Separate Prüfung** Ja

### Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Übungen (ganzer Kurs)	2
Übungen (geteilter Kurs)	0
Praktikum	0
Tutorium (freiwillig)	0

### Separate Prüfung

**Prüfungstyp** praxisnahes Szenario bearbeiten (z.B. im Praktikum)

**Details** Praxisnahe VFX Szenen sind zu erstellen und zu bearbeiten.

**Mindeststandard** Aufzeigen, dass das Prinzip verstanden wurde und Abgabe des Ergebnisses.