
Motivation und Danksagung

Am 24. April 2014 thematisierten im Rahmen einer Podiumsdiskussion der FMX-Konferenz Vertreter von DreamWorks Animation, Google ATAP, Weta Digital, des USC's Institute for Creative Technologies (Los Angeles), der Filmakademie Baden-Württemberg und der Bournemouth University die problematische Beziehung von akademischer Ausbildung zu den eigenen Forschungseinrichtungen der contentproduzierenden Medienindustrie. Die Klage der namhaftesten Vertreter aus Medienindustrie und Lehre über das mangelnde Verständnis für die Arbeit und Problemstellungen der jeweils anderen Seite spiegelte unsere eigenen Erfahrungen aus mehreren Jahrzehnten Lehre am Fachbereich Informatik und Medien an der Technischen Hochschule Brandenburg wieder.

Die Vermittlung eines stimmigen Ganzen aus künstlerisch-theoretischen Grundlagen einerseits und technischen Workflows andererseits stellt die gegenwärtig vermutlich größte Herausforderung der Lehre im Bereich der Bewegtbildmedienproduktion dar. Um zumindest für den deutschsprachigen Raum den Mangel an entsprechend ausgerichteter Literatur zu beheben, haben wir uns zum Verfassen des vorliegenden Lehrwerks entschlossen. Sein Grundgedanke ist, einen Überblick über die wichtigsten technischen Aspekte der digitalen Produktionspipeline von der Aufnahme bis zur Auslieferung zu geben. Wir konzentrieren uns weniger auf die Studioteknologie (Hardware, Interfaces, Beleuchtung, Set- und Studioaufbauten) als auf die kameratechnische Seite der Aufnahmen und insbesondere den folgenden Workflow in der Postproduktion. In diesem Zusammenhang werden auch die visuellen Effekte mit ihrer szenenlinearen (szenenbezogenen) Farbpipeline berücksichtigt.

Um den Rahmen der Publikation nicht zu sprengen, waren wir gezwungen, einige Bereiche der Bewegtbildproduktion auszusparen. Dies sind vor allem künstlerisch inspirierte Themen, die in der Regel bereits gut dokumentiert sind und durch die digitale Herangehensweise keinen grundsätzlichen Änderungen unterworfen wurden. Ein guter Schnitt folgt den gleichen inhaltlichen Prinzipien, unabhängig davon, ob er auf der digitalen oder der analogen Ebene ausgeführt wird. Auch grafikorientierte Anwendungen wurden ausgelassen. Hier sei auf die entsprechende Fachliteratur verwiesen, wie die Arbeiten von Chris und Trish Meyer für den Motion-Graphics-Bereich. Schweren Herzens haben wir auch auf Animationen und Simulationen verzichtet, obwohl die Beschäftigung mit diesen Aspekten der Produktion wichtige Bausteine in der Ausbildung unseres Fachbereichs sind.

In den Beschreibungen der Konzepte und der Darstellung der Vorgänge haben wir es so weit wie möglich vermieden, proprietäre Lösungen der einzelnen Softwareanwendungen zu darstellen und uns auf allgemeingültige Lösungen konzentriert. So wurden beispielsweise keine Abbildungen des Nodegraphs des Compositing-Programms Nuke verwendet, sondern eigene Flow-Charts entwickelt, die besser verdeutlichen, was in den einzelnen Farbkanälen tatsächlich stattfindet. In den Fällen, in denen wir Screenshots von Softwareanwendungen verwendet haben, wurden diese aufwendig nachbearbeitet, um wichtige Informationen (Kamerapyramide, 3D-Gitter) besser verdeutlichen zu können.

In die Publikation sind die Auseinandersetzung mit Tausenden von Videotutorials professioneller Learning-Plattformen, wie – in alphabetischer Reihenfolge – cmiVFX, CG Society, Digital Tutors, FXPHD, The Gnomen Workshop u. a., Hunderte von Vorträgen auf den Konferenzen eDIT, FMX und Animagor eingegangen.

Die Autoren verfügen über eine langjährige Lehrerfahrung an Hochschulen mit Schwerpunkt an der TH Brandenburg. Professor Eberhard Hasche forscht und arbeitet unter anderem über Image Compositing und Pipeline-Arbeit, ist Autor der Kapitel 1, 2, 4, 9, 10 und – gemeinsam mit Patrick Ingwer – Verfasser der Kapitel 5, 7 und 8.

Patrick Ingwer arbeitet seit mehr als 10 Jahren als freier Kameramann und Techniker im öffentlich-rechtlichen Fernsehen für den RBB, sowie für die ARD – „Das Erste“. Er beschäftigt sich als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der TH Brandenburg mit Digital Compositing, Stereo3D, 3D-Scanning und – Processing, und schrieb die Kapitel 3 und 6.

Besonders danken möchten wir Micha für ihre Geduld und Guido Ingwer für seine konstruktiven Anregungen. Dank geht an Tina für ihre inspirative und fundierte Begleitung der Arbeiten an dieser Publikation. Großen Anteil am Entstehen der Publikation haben Aaron Hasche mit seinen Formulierungsvorschlägen, Christoph Hasche mit den vielen praxisnahen Diskussionen, Jonathan Karafin (RealD, senior scientist) für seine Expertise in der Stereo3D-Technologie und Steve Wright für die tiefgründigen Diskussionen über digitales Compositing sowie last but not least Ina Ruderisch-Lönnig für die Rechtschreibkorrektur. Wir möchten uns an dieser Stelle auch bei allen Studenten des Fachbereichs Informatik und Medien der TH Brandenburg bedanken, die über die Jahre unseren Blick auf die Thematik durch ihre Fragen, Anregungen und Diskussionen bereichert und erweitert haben. Einige unserer Studenten standen für die vorliegende Publikation vor der Kamera oder haben ihre Arbeiten als Beispiele zur Verfügung gestellt, wofür wir ihnen nicht nur danken, sondern auch Punkte im Medienproduktionskonto gutschreiben. Viele Punkte und Dank bekommen auch Borka, Stephan, Tommi, Marcus und vor allem Reinhard.

Wir danken darüber hinaus den Kollegen und Mitarbeitern des Fachbereichs Informatik und Medien an der Technischen Hochschule Brandenburg für ihre Unterstützung, vor allem Thomas Ranglack, Reiner Creutzburg und Thomas Schrader. Dank sagen möchten wir abschließend dem Springer-Vieweg-Verlag und Herrn Engesser für die Bereitschaft diese Publikation zu realisieren, großen Dank schulden wir Frau Glaunsinger für ihre konstruktiven Hinweise und nicht zuletzt ist im Text eine kleine Referenz an Wolf Haas und somit eine Hommage an den deutschsprachigen Film eingearbeitet.

Game of Colors: Moderne Bewegtbildproduktion
Theorie und Praxis für Film, Video und Fernsehen
Hasche, E.; Ingwer, P.
2016, XXIX, 401 S. 608 Abb. in Farbe., Hardcover
ISBN: 978-3-662-43888-6