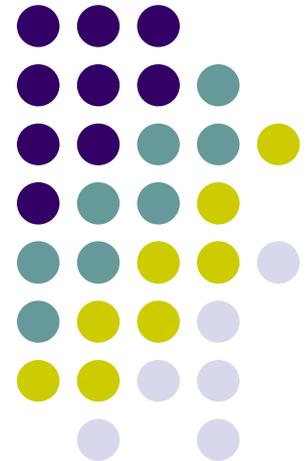
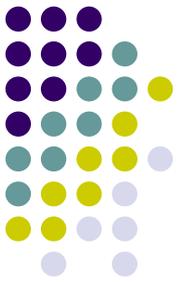


Kolloquium von Claudia Glade

Thema:

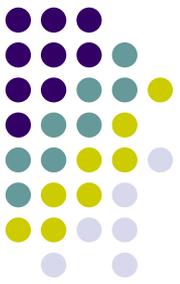
Über die Entstehung der Visuellen Effekte in dem Film
„Die Frau vom Checkpoint Charlie“





Inhalt

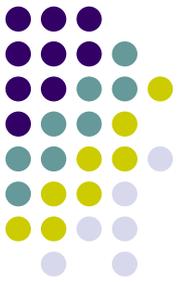
- Aufgabenstellung
- Analoge und Digitale Visuelle Effekte im Film
- Projektmanagement
- Vorbereitung
- Umsetzung
- Ausblick
- Fazit

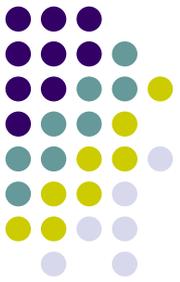


Aufgabenstellung

- Frühjahr 2006
- Beschreibt die erforderlichen Arbeitsschritte und -abläufe
- „Die Frau vom Checkpoint Charlie“
- Aufgaben:
 - Osten am Berliner Grenzübergang digital ergänzen
 - Verschiedene Tageszeiten, Wetterbedingungen, Jahreszeiten
 - Flugzeug der Luftlinie PAN AM
 - Greenscreen-Szenen
 - Retusche

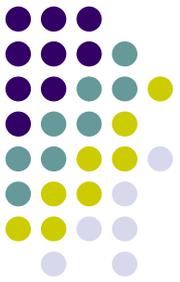
Aufgabenstellung





Analoge und Digitale Visuelle Effekte im Film

- Analoge und digitale Techniken und Methoden
 - Entstehung und Entwicklung
 - Beispiele:
 - Einzelbildaufnahme
 - Kameramasken
 - Matte Paintings
 - Motion Control
 - Rotoscoping



Projektmanagement

- Gesamtüberblick (Postproduktion)
- Firmenintern bei Fritz Stoiber Productions
 - Programm von „missing link Software Solutions GmbH“
 - Zugriff:
 - Regisseur
 - Kameramann
 - Szenenbildner
 - Produktion
 - Mitarbeiter
 - FX_Nr. vergeben
 - Anhand: DVD, BetaSP, Timecodelisten, EDL
 - Tabelle ausfüllen

Projektmanagement



Customer: Fritz Stoiber Productions | Projekt: Fritz Stoiber - Checkpoint Charlie | User: Fritz Stoiber | Role: Admin | Administration: YES

28.11.2006, 09:46:04

FRITZ STÖIBER PRODUCTIONS

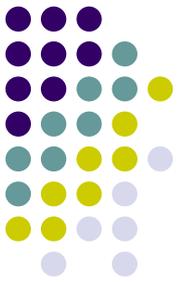
Workflow Module

Open Workflow Edit Workflow Folder Define Workflow Workflow Templates Mail Editor

Workflow: Checkpoint Charlie

Add Item Edit Item Item Batch Workflow Filter Item Group Workflow List Workflow Update Select: Studio ALL

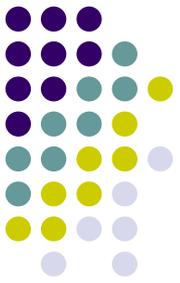
FX Shot	General Scene Information						General VFX Information			Approval			Studio Work							
	Thumbnails	Latest Pictures	Scene Nr.	Scene Description	Duration in sec.	Frames	additional Info	Abtastung	VFX Description	Priority	VFX Progress	internal approval	director approval	producer approval	internal notes	Tracking	Modeling	Animation	Rendering	Compositing
01: FX_009			I/ 100/ 3/3	Leute steigen aus der Iljuschin	09:01 13:14	35 339	ext/day	scanned	Entfernen von 2 Baukränen hinter dem Flugzeug	normal	all done	all done	-	-		OK	OK	OK	OK	OK
02: FX_010			--	Boeing 737 - 100 der PAN AM fliegt L/R durchs Bild	07:24	199	ext/day	--	Modelling, Texturing und Animation einer BOEING 737 vor realem BG	normal	all done	all done	-	-		OK	OK	OK	OK	OK
03: FX_020			II/ 30/1/ 4	Checkpoint Charlie Lange Kameraeinstellung beginnt oben rechts und fährt nach unten links, dann auf Schienen vorwärts.	33:01	826	ext/day	scanned	Tracking, Einsetzen der digitalen Modellhäuser, Fahne, Lampen, Autos etc. Himmel, Dunst, Patina, Entfernen der Kameravibrationen, Compositing	normal	all done	all done	-	-		OK	OK	OK	OK	OK
04: FX_030			II/ 30/4/ 3	Touristen an Sektorenschild, die Gruppe wird auf Sara aufmerksam	05:24	149	ext/day	scanned	Tracking, Einsetzen der digitalen Modellhäuser, Fahne, Lampen, Autos etc. Himmel, Dunst, Patina, Compositing	normal	all done	all done	-	-		OK	OK	OK	OK	OK
05: FX_034			II/ 31/1/ 2	P.O.V Sandow durch Fernglas - Totale Sara vor Hausfassade und Menschengruppe	04:16	116	ext/day	scanned	Maske für Fernglas erstellen und Compositing	normal	all done	all done	-	-		OK	OK	OK	OK	OK
06: FX_040			II/ 31/2/ 4	Sandow & Lienig an Glasscheibe, Sandow nimmt das Fernglas herunter	08:07	207	ext/day	scanned	Tracking, Modelling BG, Keying, Compositing	normal	all done	all done	-	-		OK	OK	OK	OK	OK



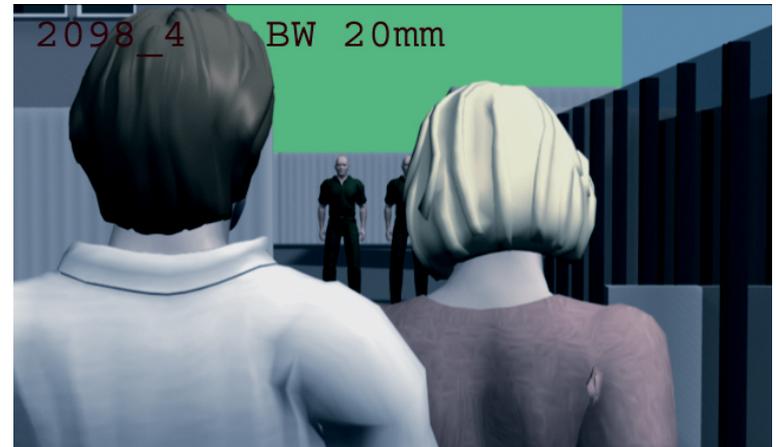
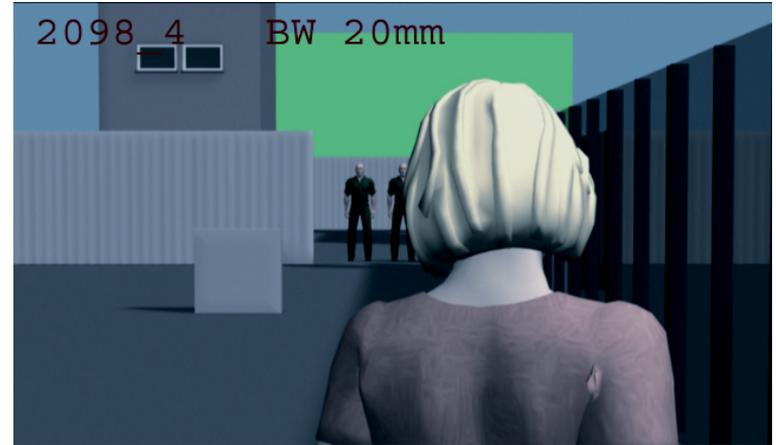
Vorbereitung

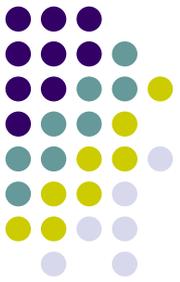
- Animatics anhand von Storyboards anfertigen
 - Set mit einfachen Geometrien nachgebaut
 - DXF-Dateien vom Szenenbildner
 - Zweck: an welchen Stellen Greenscreen?





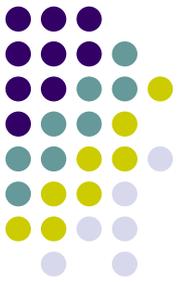
Vorbereitung





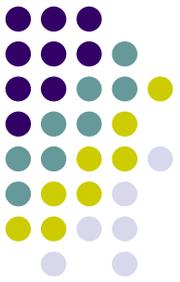
Vorbereitung

- 3D-Trackingtest
 - Vergleich
 - Modul Maya Live
 - 3D-Equalizer
 - Häuser nachbauen
 - Texturen anfertigen



Umsetzung

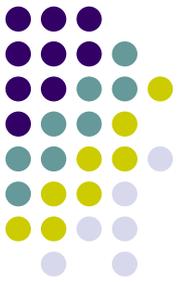
- Allgemeine Gegebenheiten
- Tracking & Stabilizing
- Computeranimation
- Compositing
- Schnitt



Umsetzung - Allgemeine Gegebenheiten

- Super 16
- Filmkorn

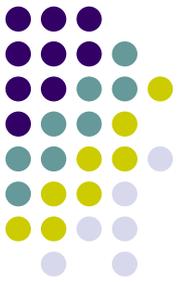




Umsetzung – Tracking & Stabilizing

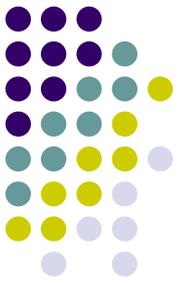
- Tracking:
 - Aufgabe: Bewegungspfad der Kamera erstellen
 - Realaufnahmen und CG-Objekte bewegen sich synchron
- 2D-Tracking:
 - 2 Marker setzen





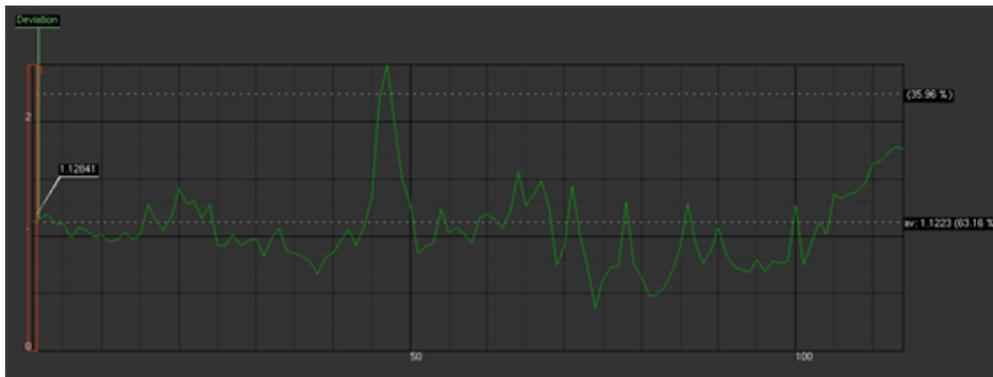
Umsetzung – Tracking & Stabilizing

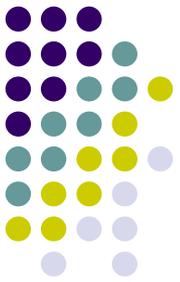
- 3D-Tracking:
 - 3D-Equalizer
 - Arbeitsablauf:
 - Projekt anlegen: Sequenz mit Blur
 - „camera point group“ erstellen
 - Marker-Tracking
 - Kameraparameter einstellen
 - Berechnung



Umsetzung – Tracking & Stabilizing

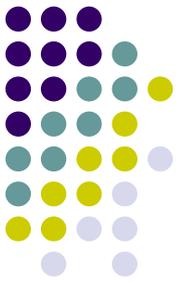
- Durchschnittliche Abweichung $< 0,5$
- Abweichung der einzelnen Punkte korrigieren





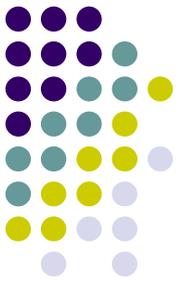
Umsetzung – Tracking & Stabilizing

- Punkte eine Gewichtung zuweisen oder löschen
 - Sehr zeitaufwendig
 - Abhängig von der Länge der Sequenz
 - Abhängig von der Qualität des Materials
 - Im Maya-Format exportieren
-
- Stabilizing
 - Man erhält ein völlig stillstehendes Bild
 - Vertikal oder horizontal stabilisieren
 - Vertikal und horizontal stabilisieren und Bewegung nachempfinden



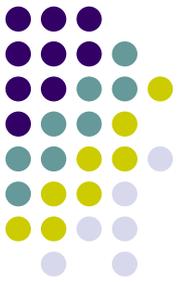
Umsetzung - Computeranimation

- **Modelling**
 - Einfache Geometrien
 - Platzieren
- **Texturierung**
 - Texturen in Photoshop erstellt
- **Beleuchtung**
 - HDRI (High Dynamic Range Imaging) und Punktlichter



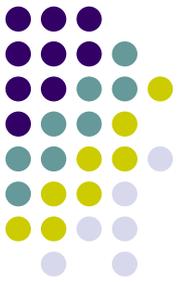
Umsetzung - Computeranimation

- Animation
 - Kamera und Lokator importieren als Mel-Script
 - ImagePlane mit Szene zur Orientierung
 - Geometrien anpassen (aus Sicht der Kamera)
- Rendering
 - In Layern mit Alphakanal
 - Tiefenkanal
 - MentalRay und Algorithmus „Final Gather“
 - Software-Renderere



Umsetzung - Compositing

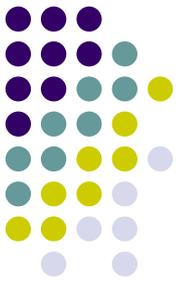
- Alle Ebenen übereinander legen
 - Masken erstellen
 - Alphakanal
 - Luma- oder Chromakey
- Farbkorrektur
- Korn hinzufügen
- Rendern
- Alles läuft zum Schluss über den Avid|DS Nitris HD
- Beispiele:



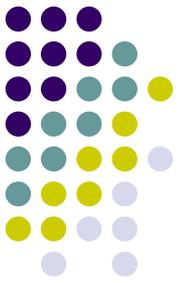
Umsetzung - Compositing



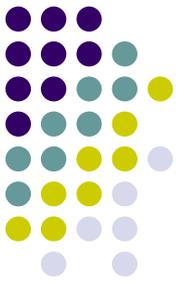
Umsetzung - Compositing



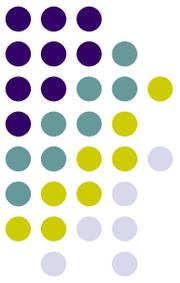
Umsetzung - Compositing

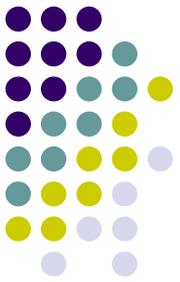


Umsetzung - Compositing



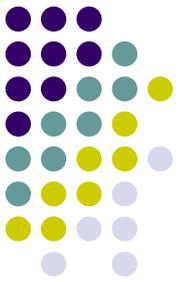
Umsetzung - Compositing





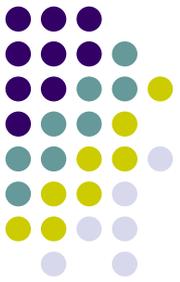
Umsetzung - Schnitt

- EDL in den Avid importieren
- Material von der BetaSP einlesen
- Effekt-Szenen darüber legen
- Kontrolle
 - Bearbeitete Bilder im Ablauf sehen
 - Länge der Einstellungen vergleichen



Ausblick

- Erstvorführung in Berlin im Dezember 2006
 - Für die Verantwortlichen der Produktion
 - Einige Schauspieler
- Den Zuschauern sind keine Effekte aufgefallen
- Der voraussichtlich erste Sendetermin: 3. Oktober 2007



Fazit

- Kurze Kommunikationswege
- Angenehmes Arbeitsklima
- Sehr gute Unterstützung
- Anspruchsvolle Aufgaben
- Viele Bereiche des Studiums inbegriffen

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

