

Modulbezeichnung	6.4. Stereografie und immersive Medien (CDE)
Kürzel für Stundenplan	SgiM
Semester	6. Semester
Modulverantwortliche(r)	Dipl. Des. Ralf-Ingo Koch
Dozent(in)	Dipl. Des. Ralf-Ingo Koch
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtmodul Vertiefungsrichtung CDE
Lehrform / SWS	Vorlesung 3 SWS, Praktikum 1 SWS
Arbeitsaufwand	48 h Vorlesungen + 16 h Praktika + 32 h Vor- und Nachbereitung der Vorlesung + 32 h Vor- und Nachbereitung der Praktika + 112 h Bearbeitung der Projektaufgabe = 240 h
Kreditpunkte (gem. ECTS)	8
Voraussetzungen	Module der vorhergehenden Semester
Lernziele / Kompetenzen	<p>Dieses Modul soll die Studierenden mit der Konzeption, Gestaltung und Produktion stereografischer und immersiver 360-Grad-Fulldome-Produktionen – vertraut machen. Letztere werden in Kooperation mit dem Planetarium Hamburg entwickelt.</p> <p>Entlang definierter Projektaufträge werden Produktbeispiele, der Produktionsprozess, die theoretischen, gestalterischen und technischen Grundlagen und Produktionsverfahren, sowie exemplarische Werkzeuge und Materialien vorgestellt und das Gelernte in konkreten Produkten umgesetzt.</p> <p>Lernziele: Die Studierenden kennen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die theoretischen Grundlagen und Prinzipien des stereografischen, filmischen Erzählens und können diese zur Filmanalyse und zur Gestaltung eigener linearer Projekte nutzen. • die theoretischen Grundlagen und Prinzipien immersiver Medien und können diese zur Gestaltung eigener Projekte nutzen. • die technischen und gestalterischen Grundlagen des Stereobildes und immersiver Fulldome-Produktionen und können diese in eigenen Projekten anwenden. • das stereografische Kameraequipment und den Sterotec Stereo-Calculator und können diesen bedienen. • das Aufnahmeequipment und die Software zu Erstellung immersiver Fulldome-Produktionen und können dieses bedienen. • die branchenspezifischen und ökonomischen Aspekte der stereografischen Filmproduktion und der

Modulbezeichnung	6.4. Stereografie und immersive Medien (CDE)
	Produktion von Fulldome-Shows kennen.
Inhalt	<p><u>Vorlesung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Theoretische, technische Grundlagen der Stereografie • Dramaturgische und filmbildnerische Grundlagen für den stereografischen Film • Theoretische Grundlagen der Immersion • Dramaturgische und filmbildnerische Grundlagen für Fulldome-Produktionen. <p><u>Praktikum:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Drehvorbereitung (Drehbuch, Storyboard, Tiefenskript, Drehplan) • Einführung in die stereografische Kameratechnik • Einführung in die Planetariums-Software E&S Digistar 5, dem WideFieldCam-PlugIn für Maxon Cinema 4D und dem Fulldome-PlugIn für Adobe After Effects. • Einarbeitung in die stereografische Produktion mit Maxon Cinema 4D und After Effects und AVID Media Composer
Literatur	<p>Bernhard Mendiburu: 3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen (Focal Press 2009)</p> <p>Adrian Pennington: Exploring 3D: The New Grammar of Stereoscopic Filmmaking (Focal Press, 2012)</p> <p>Bernhard Mendiburu: 3D TV and 3D Cinema: Tools and Processes for Creative Stereoscopy (Focal Press, 2011)</p> <p>Holger Tauer: Stereo-3D (Schiele & Schoen, 2010)</p> <p>Ray Zone: 3-D Filmmakers: Conversations with Creators of Stereoscopic Motion Pictures (The Scarecrow Press, 2005)</p> <p>Institut für Immersive Medien: Jahrbuch immersiver Medien 2012: Bildräume - Grenzen und Übergänge (Schüren Verlag, 2012)</p> <p>Susanne Acers: Charlotte A. Davies: Osmose und Ephémère: Zwei immersive virtuelle Umgebungen aus den Jahren 1995 und 1998 (Südwestdeutscher Verlag für Hochschulschriften, 2010)</p> <p>Parfen Laszig: Blade Runner, Matrix und Avatare: Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film (Springer Verlag 2012)</p> <p>Brenda Laurel: Computers as Theatre (Addison-Wesley Longman, Amsterdam, 1993)</p> <p>Janet H. Murray: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (The Mit Press, 1998)</p> <p>David East: Media Composer X: Professional Effects and</p>

Band 6: Studiengang Informationstechnologie und Design (ITD)

Modulbezeichnung	6.4. Stereografie und immersive Medien (CDE)
	Compositing (Cengage Learning, neueste Auflage) Woody Lidstone: Media Composer X: Professional Picture and Sound Editing (Cengage Learning, neueste Auflage)
Studien-/Prüfungsleistungen	Portfolioprüfung