

VFX - Berufsbilder

Erstellt von: idagrove academy
<http://www.idagrove.de>

Visual Effects Supersisor

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Der Verantwortungsbereich des Visual Effects Supervisors umfasst alle Effekte eines Film- oder Fernsehprojekts, ob nun digitale oder konventionelle Effekte, also 2D- und 3D-Effekte, die im Computer erstellt werden, als auch Pyroeffekte, Make-up Effekte, Miniaturmodelle und so weiter.

Unter Visual Effects sind hierbei alle Effekte zu verstehen, die später im Film sichtbar sind (im Gegensatz zu Sound-Effects).

Der Visual Effects Supervisor begleitet die Produktion von Anfang an und erstellt einen "Breakdown" aller möglicher Effekte des Drehbuchs. Daraus entsteht anschließend die Kalkulation - meist in Zusammenarbeit mit einem "Visual Effects Producer". Dabei plant er den Einsatz von Effekten und bestimmten Techniken in Abstimmung mit dem Budget und dem angestrebten "Look" des Filmes.

Der Visual Effects Supervisor ist an allen Phasen der Produktion beteiligt. Während des Drehs stellt er sicher, dass das gedrehte Material später in der Postproduction im Sinne der in der Preproduction erstellten Kalkulation verwendbar ist und sichert so die Einhaltung des Budgets.

In erster Linie ist der Visual Effects Supervisor jedoch der Garant für die Qualität der Effekte und ist der kreativ Verantwortliche.

Der Visual Effects Supervisor ist meist dem Visual Effects Producer unterstellt, der eine eher kaufmännische Position innehat.

Ihm unterstellt sind bei größeren Produktionen gegebenenfalls weitere Supervisor verschiedener Teilbereiche, z.B. cgi Supervisor (für alle digitalen Effekte - cgi = computer generated imagery), SFX Supervisor (für Pyro-Effekte und mechanische Effekte), Motion Control Supervisor, Model Supervisor (für Miniaturmodelle), Filmscan Supervisor etc.

Ausbildung und Werdegang

Der Verantwortungsbereich des Visual Effects Supervisors umfasst alle Effekte eines Film- oder Fernsehprojekts, ob nun digitale oder konventionelle Effekte, also 2D- und 3D-Effekte, die im Computer erstellt werden, als auch Pyroeffekte, Make-up Effekte, Miniaturmodelle und so weiter.

Unter Visual Effects sind hierbei alle Effekte zu verstehen, die später im Film sichtbar sind (im Gegensatz zu Sound-Effects).

Der Visual Effects Supervisor begleitet die Produktion von Anfang an und erstellt einen "Breakdown" aller möglicher Effekte des Drehbuchs. Daraus entsteht anschließend die Kalkulation - meist in Zusammenarbeit mit einem "Visual Effects Producer". Dabei plant er den Einsatz von Effekten und bestimmten Techniken in Abstimmung mit dem Budget und dem angestrebten "Look" des Filmes.

Der Visual Effects Supervisor ist an allen Phasen der Produktion beteiligt. Während des Drehs stellt er sicher, dass das gedrehte Material später in der Postproduction im Sinne der in der Preproduction erstellten Kalkulation verwendbar ist und sichert so die Einhaltung des Budgets.

In erster Linie ist der Visual Effects Supervisor jedoch der Garant für die Qualität der Effekte und ist der kreativ Verantwortliche.

Der Visual Effects Supervisor ist meist dem Visual Effects Producer unterstellt, der eine eher kaufmännische Position innehat.

Ihm unterstellt sind bei größeren Produktionen gegebenenfalls weitere Supervisor verschiedener Teilbereiche, z.B. cgi Supervisor (für alle digitalen Effekte - cgi = computer generated imagery), SFX Supervisor (für Pyro-Effekte und mechanische Effekte), Motion Control Supervisor, Model Supervisor (für Miniaturmodelle), Filmscan Supervisor etc.

Aufgaben

- Visual Effects Breakdown in der Preproduction
- Dramaturgische Auflösung mit dem Regisseur zur Erstellung von Storyboards
- Visual Effects Breakdown aller Effekte im Drehbuch
- Planung der technischen Umsetzung aller Effekte
- Koordination verschiedener Abteilungen, die mit Effekten in Berührung kommen (z.B. Setbau, Ausstattung, Kostüm, Make-up, Kamera...)
- Streamlining eines Drehbuchs vor Produktionsbeginn im Hinblick auf Visual Effects
- Set-Supervision, d.h. Überwachung der Dreharbeiten im Hinblick auf die spätere Verwendbarkeit des gedrehten Materials in der Postproduction
- Optimierung der Faktoren Produktionszeit, Produktionskosten und Qualität der Effekte

Visual Effects Producer

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Der Verantwortungsbereich des Visual Effects Producers umfasst alle Effekte eines Film- oder Fernsehprojekts, ob nun digitale oder konventionelle Effekte, also 2D- und 3D-Effekte, die im Computer erstellt werden, als auch Pyroeffekte, Make-up Effekte, Miniaturmodelle und so weiter.

Unter Visual Effects sind hierbei alle Effekte zu verstehen, die später im Film sichtbar sind (im Gegensatz zu Sound-Effects).

Der Visual Effects Producer begleitet die Produktion von Anfang an und erstellt mit dem Visual Effects Supervisor einen "Breakdown" aller möglicher Effekte des Drehbuchs. Daraus entsteht anschließend die Kalkulation - meist ebenso in Zusammenarbeit mit einem "Visual Effects Supervisor". Dabei plant er den Einsatz von Effekten und bestimmten Techniken in Abstimmung mit dem Budget und dem angestrebten "Look" des Filmes, der natürlich in erster Linie von dem zur Verfügung stehenden Budget beeinflusst wird.

Die Aufgabe des Visual Effects Producers ist dabei hauptsächlich auf der kaufmännischen und projektplanerischen Seite der Effektproduktion zu sehen.

Der Visual Effects Producer ist an allen Phasen der Produktion beteiligt, trifft also auch wichtige kaufmännische Entscheidungen am Set - jedoch immer in Abstimmung mit dem Visual Effects Supervisor, der für den Look des Filmes kreativ verantwortlich ist. Dem Visual Effects Producer ist meist der Visual Effects Supervisor unterstellt, der eine eher kreativ-technische Position innehat.

Ausbildung und Werdegang

Viele Visual Effects Producer waren früher im Bereich digitaler Effekte ausführend tätig und haben anschließend diese leitende Position eingenommen.

Es gibt keinen vorgegebenen Ausbildungsgang für Visual Effects Producer, jedoch haben viele auch einen kaufmännischen Background bzw. haben davor als Projektmanager in anderen Bereichen gearbeitet.

Das Berufsbild Visual Effects Producer ist in Deutschland eher selten. Oftmals sind es Visual Effects Supervisor, die das Producing mit übernehmen. In den meisten Fällen ist es aber sinnvoll, diese beiden Positionen zu trennen, vor allem bei größeren Produktionen.

Der Visual Effects Producer sollte in hohem Maße organisiert sein, ein Gespür für Kosten haben und die technischen Möglichkeiten und Limitierungen verschiedener Techniken kennen.

Ferner ist selbstverständlich ein technisches, kreatives und arbeitsorganisatorisches Wissen des Filmherstellungsprozesses unerlässlich, da der Visual Effects Supervisor in hohem Maße interdisziplinär tätig ist.

Aufgaben

- Nach Möglichkeiten der Kostenreduktion suchen und Alternativen anbieten
- Budgetplanung und -Einhaltung
- Projektplanung und -Leitung im Bereich Visual Effects
- Zuteilung von Arbeitspaketen an verschiedene Teams
- Optimierung der Faktoren Produktionszeit, Produktionskosten und Qualität der Effekte
- Häufig: Recruiting und Teamzusammenstellung

Filmscan Operator

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Der Filmscan Operator ist zuständig für die korrekte hochaufgelöste Abtastung des belichteten und entwickelten Filmmaterials zum Zwecke der Speicherung auf Festplatte oder Bandmedien für die digitale Weiterverarbeitung.

Er ist verantwortlich für die technisch korrekte Ausführung des Scanprozesses mit einem Filmscanner.

Ausbildung und Werdegang

Viele Filmscan Operator haben einen Background als Ingenieure oder Techniker oder entwickeln sich aus anderen Bereichen digitaler Effekte zum Filmscan Operator.

Aufgaben

- Korrektes Handling von teurem und oft einzigartigem Filmmaterial ohne Beschädigung; z.B. beim Einlegen in den Filmscanner
- Programmieren, Durchführen und Überwachen des Scanvorgangs
- Oftmals auch die Ausbelichtung digitaler Daten auf Film nach der Nachbearbeitung

Telecine Operator

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Der Telecine Operator ist zuständig für die korrekte Abtastung des belichteten und entwickelten Filmmaterials in Fernsehauflösung zum Zwecke der Speicherung auf digitalen Videokassetten für die Weiterverarbeitung.

Er ist verantwortlich für die technisch korrekte Ausführung des Abtastvorgangs mit einem sogenannten Telecine.

Ausbildung und Werdegang

Viele Telecine Operator haben einen Background als Ingenieure oder Techniker oder entwickeln sich aus anderen Bereichen digitaler Effekte zum Telecine Operator.

Aufgaben

- Korrektes Handling von teurem und oft einzigartigem Filmmaterial ohne Beschädigung; z.B. beim Einlegen in das Telecine
- Programmieren, Durchführen und Überwachen des Scanvorgangs
- Oftmals gleich Farbkorrektur während der Telecine-Abtastung

Digital Colorist

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Der Digital Colorist ist zuständig für die korrekte Abtastung des belichteten und entwickelten Filmmaterials zum Zwecke der Speicherung auf digitalen Videokassetten oder anderen Bandmedien für die Weiterverarbeitung.

Er ist verantwortlich für die technisch korrekte Ausführung des Abtastvorgangs mit einem sogenannten Telecine oder Filmscanner.

Während des Vorganges der Filmabtastung oder des Filmscans können bereits Farbkorrekturen zum Einsatz kommen. Dies ist ein kreativer Prozeß und stellt besondere Anforderungen an Farbwahrnehmung und ästhetisches Verständnis. Der Digital Colorist ist eine besondere Form des „Telecine Operators“, oder des „Filmscan Operators“, da seine Tätigkeit nicht nur auf die technische Abwicklung des Abtastvorgangs beschränkt ist.

Auch nach einem Filmscan oder einem Telecine-Transfer ist die Farbkorrektur durch einen Digital Colorist noch möglich; entweder Band-zu-Band (Video) oder mit hoch aufgelösten Filmbildern im Computer.

Der Digital Colorist beeinflusst mit seiner Arbeit die Stimmung, „Look“, und „Feel“, eines Filmes maßgeblich.

Ausbildung und Werdegang

Wie in so vielen Bereichen der Filmproduktion gibt es für den Digital Colorist keinen vorgegebenen Werdegang.

Doch oftmals entwickeln sich Telecine Operator oder Filmscan Operator zum Digital Colorist weiter.

Aufgaben

- Farbkorrektur von gedrehtem Material
- Maßgebliche Beeinflussung der Stimmung eines Filmes
- Ggf. Korrekturen einer technisch nicht einwandfreien Aufnahme

Technical Director

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Der Technical Director ist hauptsächlich im Bereich digitaler Effekte, dort speziell in der 3D-Computeranimation tätig. Sein Aufgabengebiet umfasst sowohl die technische Arbeitsorganisation, als auch diverse Programmierarbeiten und z.B. die Entwicklung neuer Effekte oder Technologien.

Der Technical Director ist verantwortlich für Serverstrukturen, technische Infrastruktur einer Produktion und technische Umsetzung von Effekten mit Hilfe eigener Softwareentwicklung wenn es bestimmte Werkzeuge noch nicht gibt.

Typische Grenzbereiche existierender Softwarepakete im 3D-Computeranimations Bereich sind bestimmte "Shader" (Beschreibung einer Oberfläche für einen Computer, z.B. mgl. realistische Haut), Partikelanimationen (Dampf, Rauch, Feuer, Explosionen und sonstige dynamische Effekte) und Animation digitaler Charaktere.

Ist ein gewünschter Effekt mit existierenden Standard Softwarepaketen nicht zu realisieren, so entwickelt der Technical Director dafür eine Lösung.

Dem Technical Director unterstellt sind in der Regel mehrere 3D Artists in verschiedenen Bereichen, als auch Computergraphics Software Developer für die ausführende Programmierarbeit.

Ausbildung und Werdegang

Viele Technical Directors kommen aus dem Bereich 3D-Animation und haben jahrelang mit mächtigen Softwarewerkzeugen gearbeitet.

Ein Background in Informatik Programmierung ist jedoch unerlässlich, d.h. z.B. ein Studium der Informatik oder Medieninformatik.

Einen vorgegebenen Ausbildungsgang gibt es jedoch auch beim Technical Director nicht.

Aufgaben

- Organisation der technischen Infrastrukturen des Projekts (z.B. Serverstrukturen)
- Programmierung von Software oder Leitung der Entwicklung eigener Software, Shader oder 3D-Set-Ups.

Computergraphics Software Developer

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Der Computergraphics Software Developer ist ein Softwareentwickler im Bereich der Computergraphik.

Immer, wenn ein bestimmtes Werkzeug fehlt, um einen Effekt oder die Arbeitsorganisation an einem Projekt effizient durchzuführen, so wird der Computergraphics Software Developer entsprechend eines vom Technical Director erstellten Anforderungsprofils ausführend programmiererisch tätig.

Der Computergraphics Software Developer ist also in erster Linie ein Programmierer, der dem Technical Director unterstellt ist.

Ausbildung und Werdegang

In der Regel sind Computergraphics Software Developer Programmierer mit einem Background in Informatik oder Programmierung und Spezialisierung auf den Computergrafik-Bereich.

Viele Computergraphics Software Developer haben ein abgeschlossenes Studium der Informatik oder Medieninformatik. Programmiersprachen sind u.a. z.B. C/C++, MEL (Maya).

Aufgaben

- Programmierung von Werkzeugen für Computergrafik

2D Artist

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

2D-Artist ist der Überbegriff für alle Artists im Computergrafik-Bereich, die zweidimensional arbeiten. Darunter fallen u.a. der Digital Film Compositor, der Screen Designer und der Digital Matte Painter.

Digital Film Compositor

Der Digital Film Compositor ist zuständig dafür, separat gedrehte oder erstellte Bildelemente zu einem Bild zusammenzufügen. Dies können separat vor einem Green- oder Bluescreen gedrehte Elemente sein, die miteinander oder mit im Computer erstellten Bildteilen kombiniert werden.

Screen Designer

Screen Designer kommen eigentlich aus dem Bereich Computerspiele oder Internet. Sie gestalten Bildschirme nach den Grundlagen der Ästhetik und der Benutzerführung. Für bestimmte Bereiche der Filmproduktion kann Screen Design jedoch auch zum Einsatz kommen: z.B. immer dann wenn Computermonitore ins Bild kommen oder im Science-Fiction.

Digital Matte Painter

Der Digital Matte Painter erstellt Hintergründe für oft real gedrehte Szenen. Wenn z.B. die Schauspieler vor einem großen Gebäude stehen, welches so nicht existiert, kann das Gebäude als zweidimensionales "Gemälde" entstehen. Früher wurden Matte Paintings mit Acrylfarben hinter Glas gemalt. Heutzutage entstehen Matte Paintings in einem Computer mit Grafik-Tablett und Scanner. So können auch verschiedene real fotografierte Texturen und Objekte mit digitaler Bildretusche ins Bild eingearbeitet werden. Die Anforderung an alle Matte Paintings ist stets der größtmögliche Photorealismus.

Die so generierten Hintergründe sind jedoch flach im Gegensatz zur 3D-Animation.

Ausbildung und Werdegang

Digital Compositor

Der Werdegang des Digital Film Compositors ist ganz unterschiedlich. Mancher hat studiert (z.B. Medientechnik, Audiovisuelle Medien, Medieninformatik oder Neue Medien), es gibt - wie überall im Film - viele Quereinsteiger. So manch einer hat sich vom Praktikanten am Copy-Rack zum Digital Compositor weiterentwickelt, es gibt aber auch viele Cutter, die Digital Compositor wurden.

Die am weitesten verbreiteten Softwarepakete sind Discreet Logic "Combustion", "Flint", "Flame" oder "Inferno", Adobe "AfterEffects" oder Nothing Real "Shake".

Screen Designer

Die meisten Screen Designer haben eine Ausbildung im Bereich der Neuen Medien bzw. haben als Illustrator gearbeitet. Gebräuchlichste Werkzeuge von Screen Designern sind z.B. Adobe "Photoshop" und "AfterEffects", oftmals kommen hier jedoch auch 3D-Techniken zum Einsatz.

Digital Matte Painter

Meist kommen Matte Painter aus dem Bereich der Illustration, haben also einen zeichnerisch künstlerischen Background und haben ggf. Bildende Kunst studiert. Dies ist sozusagen die Grundqualifikation; hinzu kommt der Umgang mit Computern und der entsprechenden Software, z.B. Adobe "Photoshop". Oftmals kommen hier jedoch auch 3D-Techniken zum Einsatz.

Aufgaben

- Künstlerisch-kreative Umsetzung von 2D-Effekten (auch z.B. photorealistisch)

3D Artist

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Unter dem Sammelbegriff "3D-Artist" verbergen sich einige Berufsbilder im 3D-Bereich: so zum Beispiel der 3D Character Animator, 3D Modeler, 3D Lighter, 3D Texturer, FX Animator. Es gibt natürlich den 3D-Artist, der als Generalist viele der in den Subkategorien genannten Techniken beherrscht. Doch bei großen Produktionen wird meist streng arbeitsteilig gearbeitet. Auch steigt der Umfang der Softwarepakete ständig, so dass man nicht in allen Bereichen "Meister" sein kann. 3D-Animation bezieht sich auf alle Effekte, die dreidimensional im Computer erstellt werden, d.h. räumlich angelegt werden (Stichwort: Drahtgittermodell).

3D Modeler

Der 3D Modeler ist für die Konstruktion von 3D-Objekten in einer 3D-Software verantwortlich. Ähnlich wie in einem CAD-Programm (Computer Aided Design) werden Drahtgittermodelle erstellt, die später mit Texturen versehen, bewegt und von virtuellen Lichtquellen beleuchtet werden.

3D Texturer

Der 3D Texturer versieht die vom 3D Modeler erstellten Drahtgittermodelle mit Texturen. Diese können entweder gezeichnet oder fotografiert sein; je nach visueller Gestaltungsvorgabe.

3D Animator

Dieser Begriff wird oft als Überbegriff verwendet, im Sinne des 3D Artist. In einer arbeitsteiligen Arbeitsumgebung ist hierunter jedoch derjenige zu verstehen, der vom 3D Modeler erstellten Modellen Leben einhaucht, indem er eine Bewegung dafür programmiert. So können z.B. verschiedene Positionen ("Key-Frames") abgespeichert werden. Der Computer berechnet die Zwischenphasen und macht so daraus eine flüssige Bewegung.

3D Character Animator

Da die Animation von Charakteren in 3D sehr anspruchsvoll ist, gibt es unter dem 3D Animator einen spezialisierten Character Animator, der nur Bewegungen von Charakteren programmiert.

3D Lighter

Der 3D Lighter setzt in die modellierte, texturierte und animierte Szene virtuelle Lichtquellen, um eine möglichst realistische Beleuchtung zu gewährleisten - wenn dies gewünscht wird. Er entspricht sozusagen dem Beleuchter bei der Produktion.

FX Animator / Particle Animator

Die Tätigkeit eines FX Animators oder Particle Animators beschränkt sich meist auf die Animation von Partikeleffekten und dynamische Simulationen.

Ausbildung und Werdegang

Meist sind 3D Artists bereits vorher in einem künstlerisch/kreativen Bereich tätig gewesen bevor sie sich auf 3D Animation spezialisiert haben.

Mittlerweile gibt es viele Studiengänge, die neben anderen Techniken auch 3D Animation lehren. So zum Beispiel Medieninformatik oder Audiovisuelle Medien. 3D Artists sind jedoch - wie der Name schon sagt - in erster Linie Künstler und selten Techniker. Die eingesetzte Software ist das Werkzeug. Ein reines Informatikstudium zielt möglicherweise am Ziel vorbei.

Die eingesetzte Software ist Maya, SoftImage XSI, 3D Studio Max, Cinema 4D. (Stand: Januar 2003)

Aufgaben

- Erstellung von 3D Computeranimationen in Visual Effects Produktionen

Digital Matchmover

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Oftmals wenn verschiedene Bildteile miteinander kombiniert werden sollen (Compositing), wird es notwendig, die Bewegung eines Bildteils auf den anderen zu übertragen. Setzt man zum Beispiel im Compositing ein Monitorbild auf eine am Set gedrehte Monitoratruppe ein, so muss sich im kombinierten Endbild das Monitorbild genau so bewegen wie der Monitor. Dieser Vorgang geschieht meist halbautomatisch durch "Tracking" durch den Digital Compositor.

Ist ein automatisches Tracking so einfach jedoch nicht möglich, muss die Position des eingesetzten Bildes im schlimmsten Fall in jedem Einzelbild des Shots manuell angepasst werden. Diese Tätigkeit wird durch den Digital Matchmover ausgeführt.

Ausbildung und Werdegang

Meist werden Hilfskräfte für diese Aufgabe angestellt, da dies selten ein kreativer Vorgang ist. Und doch ist das Digital Matchmoving ein kritischer Vorgang, verraten sich hier doch schlecht gematchte Visual Effects Shots sehr schnell durch Wackeln der Bildteile gegeneinander.

Gebräuchlichste Software ist "Commotion". (Stand: Januar 2003)

Aufgaben

- Digital Matchmoving für den Compositor

Rotoscoping Artist

Tätigkeit und Verantwortungsbereich

Ein Rotoscoping Artist hat die Aufgabe, real gedrehte Elemente, die nicht vor einem Blue- oder Greenscreen gedreht wurden, freizustellen.

Nicht selten ist es hierbei oftmals notwendig, einzelbildweise Masken für Objekte zu ziehen, d.h. die Umrisslinie eines Objekts nachzuziehen, um das Objekt auszuschneiden. Dies geschieht meist, um ein anderes Objekt in den Hintergrund einfügen zu können.

Ausbildung und Werdegang

Meist werden Hilfskräfte für diese Aufgabe angestellt, da dies selten ein kreativer Vorgang ist. Und doch ist das Rotoscoping ein kritischer Vorgang, verraten doch schlecht freigestellte Elemente sehr schnell, dass ein Visual Effect zum Einsatz kam. Gebräuchlichste Software ist "Commotion". (Stand: Januar 2003)

Aufgaben

- Rotoscoping/Freistellen von Bildteilen für Visual Effects