

BRIDGING THE GAP | FMX 2019

STUTTGART, GERMANY
APRIL 30 - MAY 03



Pressemitteilung #5 - Doug Chiang, *Tools of Tomorrow* und *The State of VFX*

Mit der Bitte um Veröffentlichung

FMX 2019

Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media

30. April bis 3. Mai, Stuttgart, Haus der Wirtschaft

Ludwigsburg, 21. Februar 2019. Das Ziel der diesjährigen FMX ist es, Brücken zu bauen zwischen Projekten, Technologien und Menschen in der weltweiten Animations-, Effects-, Games- und Immersive Media-Community. **Doug Chiang** (Lucasfilm) wird auf der FMX 2019 sprechen. Er hat Generationen von Filmfans zusammengebracht, indem er das **Star Wars**-Universum seit Episode 1 und 2 prägte. Weitere Programmhilights sind **The Lego Movie 2**, **The Meg** und das Aktuellste aus dem Bereich der **Lichtfeldtechnologie**.

Sie können sich jetzt Ihre **Presseakkreditierung** sichern – bitte stellen Sie Ihren Antrag [hier](#).

► **Concept Art – Doug Chiang (Lucasfilm) auf der FMX 2019**

Doug Chiang, oscarprämiiert sowie Vice President und Executive Creative Director von Lucasfilm, wird die FMX-Bühne für den diesjährigen **Concept Art**-Track betreten. Doug hat sich als Künstler, Drehbuchautor und Produktionsdesigner einen Namen gemacht, vor allem mit seiner Arbeit zu **Star Wars: Episode I** und **II** als Leiter des Art Departments von Lucasfilm. Bis heute gestaltet er das Design des Star Wars-Imperiums und betreut alle neuen Franchise-Entwicklungen wie Filme, Freizeitparks, Games und neue Medien.

Neben **Doug Chiang** holt der Kurator **Patrick Hanenberger** (Production Designer & World Builder, The Neuland) zwei weitere Künstler für den Track **Concept Art** an Bord: **Peter Popken** hat an mehr als 40 Spielfilmen mitgewirkt, darunter **Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald** und **Blade Runner 2049**. **Bobby Chiu** (Imaginism Studios) hat für seine Konzept- und Charakterentwürfe eine Reihe von Auszeichnungen erhalten, darunter einen Emmy für seine Arbeit an der erfolgreichen Animationsserie **Niko and the Sword of Light**.

► **The Art of Animation & The State of VFX**

Patrick Hanenberger selbst wird ebenfalls auf der Bühne stehen - im Track **The Art of Animation** gibt er Einblicke in **The Lego Movie 2**, der vor wenigen Tagen in den Kinos weltweit angelaufen ist.

Der Track **The State of VFX** bietet einen Einblick in die Entstehung einiger der überzeugendsten Effekte, die im vergangenen Jahr auf der Leinwand zu sehen waren. Die Künstler und Techniker, die an VFX arbeiten, schaffen es immer wieder, die Lücke zu schließen zwischen einer künstlerischen Vision und der Technologie, die die Erstellung dieser Bilder ermöglicht und vereinfacht. Die für den Emmy Award nominierte VFX Supervisorin **Sue Rowe** (Sony Pictures Imageworks) kann als Referentin für diesen Track angekündigt werden. Sie wird dem Publikum von ihrer Arbeit an der chinesisch-amerikanischen Koproduktion **The Meg** erzählen.

► **Tools of Tomorrow – Light Fields**

Der Track **The Tools of Tomorrow** – kuratiert von **Volker Helzle** (Leiter Forschung und Entwicklung, Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg) - ist in diesem Jahr den **Light Fields** gewidmet. Diese neue Technologie wird die Branche mit neuer Kamerahardware und ganz neuen Möglichkeiten für die Postproduktion beeinflussen. Lichtfelder bieten das Potenzial, physikalisch unmögliche Kameralinsen zu verwenden, Greenscreen-Anwendungen bei der VFX zu umgehen und vieles mehr.

Paul Debevec von Google VR wird deren neueste Kamera-Rigs und Rendering-Algorithmen für Light Field-Still und Videos vorstellen, darunter ein Making-of von **Welcome to Light Fields**, das auf Steam VR verfügbar ist. **Valérie Allié** (Technicolor) wird sich auf Light Field-Video als Voraussetzung für eine echte volumetrische Videoerfassung und die erforderlichen Syntheselösungen für virtuelle Ansichten konzentrieren sowie Experimente mit CG- und Realvideo-Inhalten vorstellen. **Thorsten Wolf** und **Joachim Keinert** (Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen) sprechen über Light Field-Produktionsabläufe für Virtual Reality-Anwendungen mit realem Filmmaterial, die mit ihrem Software-Tool-Set **Realception** erstellt werden können. **Thorsten Herfet** (Universität des Saarlandes), **Simon Spielmann** und **Jonas Trottnow** (beide Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg) präsentieren Einblicke in die im Rahmen des Forschungsprojekts **SAUCE** (Smart Assets for reuse in Creative Environments) entwickelte Light Field-Produktion **Unfolding**. Die Produktion dient als Testumfeld für die Entwicklung einer Reihe professioneller Werkzeuge und Techniken, die es der Kreativbranche ermöglichen, die Postproduktion mit neuen Möglichkeiten und Workflows zu bereichern.

► **FMX Forum – Main Partner**

Mackevision wird erneut einer der FMX-Main Partner sein. Die CGI-Experten heißen das Publikum im Recruiting Hub willkommen. Mit **Panono**, **Qualisys** und **Rokoko** nehmen drei weitere Unternehmen am Marketplace teil. **Maxon** bietet einen Workshop an. **DNEG** ist mit einer Company Suite vor Ort. Der Recruiting Hub wird erweitert durch **Ilion Animation Studios**, **Pixomondo**, **Studio Isar Animation**, **Sumo Digital** und **Weta Digital**. Weitere Bestätigungen für den School Campus erfolgen durch die **Fachhochschule Salzburg**, die **University of South Wales** und **The Animation Workshop**.

Tickets für die FMX 2019 sind über die [FMX-Webseite](#) erhältlich - noch bis 15. März zum Early Bird-Tarif.

► Pressekontakt

press@fmx.de

Nora Hieronymus

Public Relations & Presse
+49 (0)7141 969828-70

Franziska Ullrich

Public Relations & Social Media
+49 (0)7141 969828-76

Bitte richten Sie Ihre Interviewanfragen gerne vorab an

Nicola Steller

Conference Press Coordinator
+49 (0)7156-350616

► Presseakkreditierung

Ihre Presseakkreditierung für die FMX 2019 können Sie über die [FMX-Website](#) anfragen.

► Pressebilder

Auf der Website der FMX steht für Journalisten im Media-Bereich das diesjährige [FMX 2019-Logopakete](#) und die [CI-Richtlinien](#) zum Download bereit.

► Impressum

Die FMX wird vom [Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg](#) und dem [Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg](#), der [MFG Filmförderung Baden-Württemberg](#) und der [Stadt Stuttgart](#) unterstützt, und findet in Kooperation mit der [Visual Effects Society \(VES\)](#) und der [ACM Siggraph](#) statt. Die FMX ist ein Event der [Filmakademie Baden-Württemberg](#), der vom [Animationsinstitut](#) organisiert wird. Gemeinsam mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart ([ITFS](#)) veranstaltet die FMX die Animation Production Days 2019 ([APDs](#)), die sich an ein Fachpublikum richten.

Weitere Informationen unter: www.fmx.de