

Modul:IAM (SPO 2018):2D/3D-Animation

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

Studiengang	Interaktive Medien (IAM (SPO 2018))
Studienabschnitt	Spezialisierungsphase
Modulkatalog	Raum und Zeit
Name	2D/3D-Animation
Alternativname	2D-Animation & Motion Graphics
Name (englisch)	2D/3D Animation
Kürzel	sg.an
Unterrichtssprache	Deutsch
Voraussetzungen	Empfohlene Vorkenntnisse: Grundlagen audiovisueller Gestaltung
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Interaktive Medien
Turnus	Üblicherweise im Semesterzyklus; die Lehrveranstaltung wird nur angeboten, wenn sich genügend Teilnehmer anmelden.
Modulart:	Wahlpflichtmodul
Wird gehalten:	jedes Semester
Studiensemester	IAM 3
Dauer	1 Semester
Lehrformen	Seminaristischer Unterricht
Credits	8
SWS	6 (Lehre: 2, Praktikum: 4)
Workload	Präsenzstudium: 90 h (durchschnittlich 6 h pro Woche) Eigenstudium: 110 - 150 h (durchschnittlich 7,3 - 10 h pro Woche)
Modulkoordinator(en)	Robert Rose , Jens Müller
Lehrende(r)	Rosa Rohm
Homepage	https://hsa.incom.org/workspace/271

Die Prüfung wird in diesem Semester angeboten.

Prüfungsnr. B. A.	1917310
Prüfungsnr. B. Sc.	1917321
Prüfer	Rosa Rohm
Zweitprüfer	Robert Rose

Prüfungsart	Studienarbeit
Prüfungsdetails	Dauer: 110 - 150 h Die Gewichtung der Studienarbeit und ihrer Teilaufgaben sowie der Dokumentation und Präsentation wird zu Beginn des Semesters an Hand der konkreten Aufgabe festgelegt.
Hilfsmittel	
Zeugnisgewichtung	100 %
Benotung	Kommanote

1 Lernergebnisse/Qualifikationsziele

Kenntnisse:

Grundlegende Kenntnisse in der Geschichte des Animationsfilms und der Visual Effects
 Prinzipien der Animation
 Kenntnis des Workflows für Animationsfilme (Previz, Preproduction, Production und Postproduction)

Fertigkeiten:

Umsetzung einer vorgegebenen Idee im Team
 Umgang mit professioneller Software und Produktionstechnik entsprechend dem Rahmenthema
 Dokumentation und Präsentation der eigenen Arbeit

Kompetenzen:

einen Animationsfilm analysieren und bewerten
 aus einem Briefing eine eigenständige Filmidee entwickeln
 einen Animationsfilm dramaturgisch im Team planen und umsetzen

2 Inhalte

Es wird ein Rahmenthema vorgegeben, innerhalb dessen verschiedene Übungen stattfinden. Die Inhalte der Übungen werden im Semester schrittweise bekannt gegeben. Die Rahmenthemen umfassen u.a. die Bereiche Bewegtbild, Motion Graphics, 2D-Animation, 3D-Animation und 3D-Charakteranimation.

WiSe 2019/20 (Schwerpunkt 2D-Anwendung)

Ausdruck in der Bewegung: Wir knüpfen an unseren Grundlagen-Kurs im 2. Semester an und werden tiefer in die Ausdruckspotentiale der Animation eintauchen. Dazu arbeiten wir sowohl digital (AE/PR) wie auch analog (StopMotion/DragonFrame).

Das gemeinsame Arbeiten und kritische Reflektieren stehen im Vordergrund. Wir werden sowohl konzeptionelle und ergebnisorientierte wie auch freie und experimentelle Workshops bearbeiten.

Die Workshops werden von Vorlesungen und einer Studioeinführung begleitet und unser Dachthema wird das Semesterprogramm zu einem Endergebnis verknüpfen:

kunstOFF - Das Gestalterkino wird neu gestaltet und veranstaltet /organisiert.

SoSe 2020 (Schwerpunkt 3D-Anwendung)

Im Sommersemester 2020 wird das Modul ebenfalls angeboten, dann allerdings mit Schwerpunkt 3D.

3 Literatur

JOHNSTON, T. (1981): The Illusion of Life. New York, Abbeville Press

WILLIAMS, R. (2009): The Animators Survival Kit, Faber & Faber, London

KERLOW, I. V. (2009): The Art of 3-D Computer Animation and Imaging. Toronto: John Wiley & Sons

POCOCK, L; ROSEBUSH, J. (2001): The Computer Animators Technical Handbook. San Diego: Morgan Kaufmann.

Osipa, J (2003): Stop Staring.

Kategorie:
ModulNeu

Diese Seite wurde zuletzt am 24. September 2019 um 16:55 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

