

Modul:IAM (SPO 2018):Grundlagen dreidimensionaler Gestaltung

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

Studiengang	Interaktive Medien (IAM (SPO 2018))
Studienabschnitt	Grundlagen- und Orientierungsphase
Name	Grundlagen dreidimensionaler Gestaltung
Name (englisch)	Fundamentals of 3D Design
Kürzel	go.3d
Unterrichtssprache	Deutsch
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Interaktive Medien
Turnus	Jahreszyklus (jeweils im Wintersemester)
Modulart:	Pflichtmodul
Wird gehalten:	Wintersemester
Studiensemester	IAM 1
Dauer	1 Semester
Lehrformen	Seminaristischer Unterricht, Praktikum
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)	Jens Müller
Lehrende(r)	Brünja Wollny , Rainer Schicht , Arne Menzel

Die Prüfung wird in diesem Semester angeboten.

Besondere Regelungen	Bei der Prüfung handelt es sich um eine Grundlagen- und Orientierungsprüfung . Eine erfolgreiche Teilnahme an der Prüfung ist überdies Voraussetzung für den Eintritt in die Vertiefungsphase.
Prüfungsnummer	1917020
Prüfer	Brünja Wollny , Rainer Schicht , Arne Menzel
Zweitprüfer	
Prüfungsart	Studienarbeit

Prüfungsdetails	Dauer: 110 - 150 h Die Studienarbeit besteht aus 5 Teilaufgaben, Dokumentation und Präsentation. Gewichtung der Einzelleistungen: <ul style="list-style-type: none"> • Teilaufgabe 1: Faktor 1,0 • Teilaufgabe 2: Faktor 1,0 • Teilaufgabe 3: Faktor 1,0 • Teilaufgabe 4: Faktor 1,0 • Teilaufgabe 5: Faktor 2,0 • Dokumentation: Faktor 0,5 • Präsentation: Faktor 0,5
Hilfsmittel	künstlerische Materialien (Skizzenbuch, Stifte und Farben), 3D-Programme (z.B. Maya, Arnold Renderer, Unreal Engine)
Zeugnisgewichtung	50 %
Benotung	Kommanote

1 Lernergebnisse/Qualifikationsziele

Kenntnisse:

Die Studierenden kennen

- historische und aktuelle Beispiele der 3D-Animation,
- unterschiedliche Methoden und Werkzeuge für das Modellieren, Texturieren, Beleuchten, Animieren und Simulieren,
- geeignete Workflows zur Bewältigung künstlerisch und technisch komplexer Aufgaben für die 3D-Gestaltung.

Fertigkeiten:

Die Studierenden könne

Objekte und Strukturen für vorgegebene Szenarien identifizieren und entwerfen
reale und fiktive Szenarien /skizzenhaft darstellen und präsentieren,
3D-Werkzeugen zielgerichtet einsetzen,
kurze 3D-Animationen strukturiert konzipieren, planen und umsetzen.

Kompetenzen:

Die Studierenden können

mittels zeichnerischer Techniken Vorlagen (Blueprints) und Storyboards erstellen,
eigener Entwürfe mittels 3D-Programmen umsetzen,
vorgegebene Aufgaben künstlerisch originell interpretieren,
3D-Anwendungssoftware (z.B. Maya) für vorgegebene Aufgaben nutzen,
einen Workflow zur Erstellung von 3D-Animationen erstellen und bewerten,
können die künstlerische und technische Qualität der eigenen Arbeit bewerten.

2 Inhalte

Zeichnen nach der Natur und der Vorstellung
Figürliche Darstellung, Proportion, Komposition, Perspektive

Skizzieren von Ideen im Entwurfsprozess

Prinzipien des Modellierens, Texturierens, Beleuchtens, Animierens, Simulierens und Renderns unter Verwendung von 3D-Programmen

Prinzipien und Werkzeuge zur Erstellung von 3D-Animationsfilmen

3 Literatur

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.

BIRN, Jeremy (2005): Digital Lighting and Rendering, New Riders

BEANE, Andy (2012): 3D Animation Essentials, Sybex, John Wiley & Sons, Limited, West Sussex PO19 8SQ, UK

BLANK, Richard (2009): Film & Licht, Alexander Verlag, Berlin

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

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

Kategorie:

ModulNeu

Diese Seite wurde zuletzt am 28. September 2022 um 11:28 Uhr bearbeitet.

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

