

Atelierkurs 3D Print (Übung)

Atelierkurs 3D Print

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Ästhetische Bildung und Soziokultur > Alle Semester
Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Bildnerisches Gestalten an Maturitätsschulen > Alle Semester
Bisheriges Studienmodell > Art Education > Master Art Education > bilden & vermitteln > Alle Semester

Nummer und Typ	bae-bae-dp706-33.16H.001 / Moduldurchführung
Modul	Atelierkurs 3D Print (Übung)
Veranstalter	Departement Kulturanalysen und Vermittlung
Leitung	Dario Sala
Zeit	Di 20. September 2016 bis Di 20. Dezember 2016 / 15 - 17:30 Uhr
Ort	ZT 3.K12 IT Schulungsraum (21P) ZT 4.T07 Seminarraum (18P) (nur 15.03.+22.03.2016)
Anzahl Teilnehmende	6 - 10
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	BAE-Studierende: allg. gestalterische Kenntnisse
Lehrform	Atelier
Zielgruppen	Wahlpflicht für Studierende des BAE und MAE bilden & vermitteln
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden bauen ein Hintergrundwissen zum 3D-Druck auf und lernen, die 3D-Printer zu bedienen. Sie sind in der Lage ... - den Druck vorzubereiten und zu optimieren mit Cura (Drucksoftware). - einfache Formen mit Tinkercad zu modellieren. - komplexe Formen mit Blender zu modellieren. - ein auf der 3D-Drucktechnologie basierendes gestalterisches Projekt zu entwickeln und zu realisieren.
Inhalte	Das Atelier bietet Raum für das Entwickeln und Realisieren eines eigenen gestalterischen Projekts. Ausgefallene Verbindungen für Möbelsysteme, personalisierte Gebrauchsgegenstände oder komplexe Gussformen sind nur einige der schier endlosen 3D-Druck Anwendungen. Nebst Theorieinputs zum 3D-Druck und Einführungen in die verschiedenen Bereiche der 3D-Druckwerkstatt wird im Atelier die Möglichkeit geboten, die Anwendung der 3D-Modelliersoftware Tinkercad (für einfache Formen) und Blender (für komplexe Gebilde) zu erlernen. Gearbeitet wird im Atelier hauptsächlich am PC/Mac. Obwohl keine Vorkenntnisse nötig sind, wird Interesse an der Arbeit mit Computerprogrammen vorausgesetzt. Alle verwendete Software ist Freeware, könnte also auch später im Unterricht oder in einem Praktikum eingesetzt werden. Auf Wunsch kann aber auch mit einer anderen 3D-Software gearbeitet werden.
Bibliographie / Literatur	Bücher werden im Atelier vorgestellt.

Leistungsnachweis / Testatanforderung	Bewertungsskala: bestanden/nicht bestanden
Termine	Kw 38-51 Di 20.09.-20.12.2016 15.00-17.30h (inkl. Selbststudium)
Dauer	14 Wochen, 14x3 Lekt.
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Eigener Laptop muss mitgebracht werden (Mac OSX/Windows/Linux) Die Materialkosten gehen zu Lasten der Studierenden.