

Technologie: Visualisierung im 3D-Raum

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen

Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Grundstudium > Technologie

Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Hauptstudium > Technologie

Nummer und Typ	BKM-BKM-Te.17H.013 / Moduldurchführung
Modul	Technologie
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Yves Niederreuther
Anzahl Teilnehmende	maximal 16
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Computergrundkenntnisse
Lernziele / Kompetenzen	Studierende erlernen die Grundlagen und den Umgang im 3D-Raum mit dem Werkzeug Cinema 4D im Hinblick auf die Anwendung in der eigenen künstlerischen Praxis.
Inhalte	Im projektorientierten Kurs werden Szenen im virtuellen 3D-Raum erzeugt. Zu den Schwerpunkten gehören Konstruktions- und Modelliertechniken, Materialisierung, Lichtgestaltung, Kamerafahrten, Rendering und Ausgabe. In praktischen Anwendungen erhalten die Teilnehmenden ein vertieftes Verständnis der Konzepte von Raum und Objekt, Szene und Präsentation.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Regelmässige, aktive Teilnahme. 80% Anwesenheitspflicht
Termine	Dienstag, 09:15 - 12:45 26.09. / 24.10. / 07., 14., 21.11. / 05., 12., 19.12.
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	InteressentInnen aus anderen Departementen melden sich bitte schriftlich im Sekretariat BKM, irene.sommer@zhdk.ch. Sie kriegen in Woche 36 oder 37 Bescheid, ob eine Teilnahme möglich ist.