

Technologie: Animation

Übersicht über verschiedene Methoden der Animation

Angebot für

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.014 / Moduldurchführung
Modul	Technologie
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Bertold Stallmach
Anzahl Teilnehmende	maximal 16
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	keine
Lernziele / Kompetenzen	Kennenlernen und Ausprobieren von verschiedenen Animationsfilmtechniken, von Stop-Motion über Zeichentrick bis Computeranimation. Es geht darum, Übersicht über verschiedene Verfahren zu bekommen. Bei Interesse an einer bestimmten Arbeitsweise und/oder Ästhetik können die Kenntnisse individuell vertieft werden.
Inhalte	<p>So frei wie MalerInnen ihre Bilder auf die Leinwand bringen, so schütteln sich AnimationskünstlerInnen ganze Welten aus dem Ärmel. Dann husten sie noch eine kleine Melodie dazu und fertig ist das Gesamtkunstwerk.</p> <p>Die Möglichkeiten sind unendlich, die Schwierigkeiten auch. Wir können SchauspielerInnen, TänzerInnen oder MusikerInnen aus den Gängen der ZHdK zusammentreiben und über das Schüfftan-Verfahren in kleine gebaute Architekturen hineinspiegeln und abfilmen. Wir können gemalte Landschaften auf virtuelle Körper projizieren und mit computergenerierten Figuren bevölkern. Wir können über Stop-Motion tote Materie zum Leben erwecken und vieles mehr.</p> <p>Am ersten Tag zeigen wir uns gegenseitig, was wir schon können und gemacht haben, und entscheiden, was wir an den folgenden sieben Tagen tun möchten. Zum Zeigen eignen sich nicht nur animierte Bewegtbilder, sondern auch Modelle, Installationen, Zeichnungen und Malereien, welche man über verschiedene Verfahren für Animationen weiterverarbeiten kann. Eine Möglichkeit wäre, als Gruppe eine kurze Sequenz aus verschiedenen Komponenten zusammenzufügen. Nicht mit dem Ziel, technisch perfekte Bilder zu produzieren, sondern verschiedene Techniken des Animierens kennenzulernen.</p> <p>Mögliche Verfahren: Stop-Motion (Dragon Frame) Cinema 4d (Übersicht) After Effects (Übersicht) Green Screen Technik (Übersicht) Schüfftan Verfahren</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Regelmässige, aktive Teilnahme. 80% Anwesenheitspflicht
Termine	Dienstag, 09:15 - 12:45 26.09. / 03.10., 17.10., 24.10. / 07.11., 14.11.2017, / 09.01., 16.01.2018
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden