THEMENSCHWERPUNKTE: Einblicke & Ausblicke (Erkenntnis-Visualisierung & Game Design)

Echtzeit-3D – Inszenierung mit Licht und Material

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Master Design > Design interdisziplinär > 1. Semester

Nummer und Typ	MDE-MDE-Themen-1000.18F.003 / Moduldurchführung
Modul	Minor Themen 1.Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Simon Tschachtli, Reto Spoerri
Zeit	Do 12. April 2018 bis Fr 13. April 2018
Anzahl Teilnehmende	8 - 16
ECTS	1 Credit
Voraussetzungen	Besondere Vorkenntnisse: keine Die Teilnehmer bringen einen Laptop mit einigermaßen aktuellem Betriebssystem mit. Alle verwendeten Tools sind Online verfügbar und frei
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Wahlpflichtmodul für 1. Semester Studierende des Masters of Art in Design
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden erhalten Einblick in unterschiedliche Themenfelder und werden für unterschiedliche Perspektiven des Designs sensibilisiert
Inhalte	Sowohl im Game Design als auch in der wissenschaftlichen Visualisierung ist die interaktive Computergrafik nicht mehr wegzudenken. Im zweitägigen Workshop machen wir uns mit den gestalterischen Möglichkeiten der digitalen Beleuchtung und Materialisierung vertraut. In kleinen Teams entwickeln wir Ideen, wie sich eine angestrebte Lichtstimmung / eine gewünschte Bildwirkung optimal erreichen lässt. Obschon die TeilnehmerInnen auch lernen, einfache Objekte zu modellieren, thematisiert der Workshop primär die bewusste Inszenierung räumlicher Situationen. Um den Umgang mit dem Medium Echtzeit-3D spielerisch zu erproben, arrangieren wir 3D-Objekte, evaluieren Kamerapositionen, setzen Lichter und experimentieren mit Oberflächeneigenschaften. Die Arbeiten werden schliesslich als interaktiv navigierbare 3D-Szenen exportiert. In einer kurzen Präsentation stellen die Teilnehmer ihre Resultate vor und besprechen die gewonnenen Erkenntnisse.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Mind. 80% Anwesenheit
Termine	<p>Programm am Donnerstag, 12. April</p> <p>9.00 – 10.00 Einführung (Reto Spoerri & Simon Tschachtli)</p> <p>10.00 – 12.00 Einführung in die 3D-Modellierung mit SketchUp (Reto Spoerri)</p> <p>13.00 – 14.00 Ideenentwicklung im Team (Simon Tschachtli)</p> <p>15.00 – 17.00 Umsetzung, technische Unterstützung (Simon Tschachtli)</p> <p>Programm am Freitag, 13. April</p> <p>9.00 – 12.00 Import in Unity und Export als WebGL / WebVR (Reto Spoerri)</p> <p>13.00 – 13 – 17.00 Publizieren via SketchFab, Präsentation der Arbeiten (Simon</p>

	Tschachtli)
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Studierende können sich für einen von insgesamt drei Parallel-Workshops einschreiben.