

Technologie: Cinema 4D Grundkurs

Visualisieren im virtuellen 3D-Raum

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.18H.015 / Moduldurchführung
Modul	Technologie
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Yves Niederreuther
Anzahl Teilnehmende	maximal 13
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Sicherer Umgang mit Mac OS X.
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	BA Kunst & Medien
Inhalte	Im projektorientierten Kurs werden Szenen im virtuellen 3D-Raum erzeugt. Zu den Schwerpunkten gehören Konstruktions- und Modellertechniken, Materialisierung, Lichtgestaltung, Kamerafahrten, Rendering und Ausgabe. In praktischen Anwendungen erhalten die Teilnehmenden ein vertieftes Verständnis der Konzepte von Raum und Objekt, Szene und Präsentation. Yves Niederreuther hat 1997 sein Studium an der ETH Zürich als Architekt abgeschlossen. Mit „edit“ betreibt er eine Firma die sich mit Visualisierungen, Simulationen, 3D-Welten, Animation und Fotografie auseinandersetzt.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Regelmässige, aktive Teilnahme. 80% Anwesenheitspflicht. Evtl. Kurzpräsentation der Arbeiten.
Termine	jeweils Dienstag 09:15 - 12:45 Uhr 25. September 02. / 23. Oktober 06. / 13. / 20. November 04. / 11. Dezember
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden