DIG Technologie: Digital Animation

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Technologie

Nummer und Typ	BFA-BFA-Te.20H.018 / Moduldurchführung
Modul	Technologie
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Nicola Imwinkelried
Anzahl Teilnehmende	maximal 12
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Unterrichtssprache: Deutsch Technische Affinität, präzises Arbeiten Interesse an Animation und Charakterdesign von Vorteil.
Lehrform	Workshop
Zielgruppen	Nicht offen für Austausch-Studierende
Lernziele / Kompetenzen	Kennenlernen von Animation und deren 12. elementaren Prinzipien Konzepttheorie und Anwendung bei Animation und Design.
Inhalte	<p>In unserem einwöchigen Kurs werden wir, uns der Design und Bewegungstheorie in Animation und Charakter Konzeption widmen. Ihr lernt die Arbeitsprozesse kennen, wie man von der Skizze zur animierten 2D Sequenz voranschreitet. Wir werden uns folgenden Themen widmen;</p> <p>Shapue Langue : Formen werden im Design verwendet, um Themen und Ideen über das Thema zu kommunizieren oder die allgemeine Natur von etwas zu definieren. Formen haben Bedeutungen vorgeschrieben, die bestimmte Emotionen und Gefühle in uns hervorrufen, unabhängig davon, ob wir uns dessen bewusst sind oder nicht.</p> <p>12 Principles of Animation: In ihrem 1981 erschienenen Buch The Illusion of Life stellten die Disney-Animatoren Ollie Johnston und Frank Thomas die zwölf Prinzipien der Animation vor. Das Paar war Teil von Disneys "Nine Old Men", der Kerngruppe der Animatoren, die maßgeblich zur Schaffung des Disney-Animationsstils beigetragen haben. Die zwölf Prinzipien sind mittlerweile allgemein als theoretisches Fundament für alle Künstler anerkannt, die an der animierten Videoproduktion arbeiten.</p> <p>Onion Skinning: In 2D-Computergrafiken wird diese Technik zum Erstellen von Zeichentrickfilmen und zum Bearbeiten von Filmen verwendet, um mehrere Bilder gleichzeitig anzuzeigen. Auf diese Weise kann der Animator oder Editor entscheiden, wie ein Bild basierend auf dem vorherigen Bild in der Sequenz erstellt oder geändert werden soll.</p> <p>Adobe Animate: Importieren von 2D - Zeichnungen und Animieren mithilfe von Joints.</p>

This module is offered twice in the autumn semester. Please enrol only once.

Nicolas Imwinkelried ist 3D-Modeler, Conception Artist und Game Designer. Er ist

unter anderem verantwortlich für die Projektleitung und Iteration von Game Projekten bei Framefarm.

Leistungsnachweis / Testatanforderung	Regelmässige, aktive Teilnahme. 80% Anwesenheitspflicht
Termine	jeweils: 09:15 - 17:00 Uhr KW 46: 09. / 10. / 11. / 12. / 13. November
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden