LOC-Methodik/Technik: Virtual Production Prototyping

Szenen Prototyping in Unreal Engine & cineDESKMontageübung mit Rohmaterial einer anderen Filmschule

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Film > Bachelor Film > Projektstudium > Alle Semester
Bisheriges Studienmodell > Film > Bachelor Film - Production Design > Projektstudium > Alle Semester

Nummer und Typ	BFI-FIPD-MEp-03.21F.003 / Moduldurchführung
Modul	V-Praxis BFI, 3 Credits
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Valentin Huber, Norbert Kottmann
Zeit	5 Tage: Mi 14.4 / Do 15.4. / Fr 16.4. / Mi 21.4. / Do 22.4.2021
Anzahl Teilnehmende	maximal 10
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Keine Vorkenntnisse in 3D Software erforderlich.
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Bachelor Film, Grundstudium / Studierende ab 3. Semester (Wahlpflicht), Bachelor Film Production Design / Studierende ab 3. Semester (Pflicht)
Lernziele / Kompetenzen	Kennenlernen von einfachen Techniken um 3D Welten erstellen und Filmszenen darin vorzuvisualisieren.
Inhalte	Tag 1: Grundlagen: Einführung in Unreal Engine & 3D Welten Tag 2: Scanning: Gegenstände/Modelle/Räume mit LiDAR scannen & Photogrammetrie Tag 3: Prototypen modellierten oder Szene mit bestehenden Assets erweitern Tag 4: Gestalten mit Licht, Materialien, Texturen Tag 5: cineDESK: Mit Kameras und Figuren eine Szene vorvisualisieren.
Bibliographie / Literatur	Unreal Online Learning: https://www.unrealengine.com/en-US/onlinelearning-courses
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Präsenz, aktive Teilnahme
Termine	Mi 14.4 / Do 15.4. / Fr 16.4. / Mi 21.4. / Do 22.4.2021
Dauer	5 Tage
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden