

## LOC Technologie: Maya - Computer Generated Imagery (Doppelmodul)

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Technologie

Nummer und Typ	BFA-BFA-Te.21F.011 / Moduldurchführung
Modul	Technologie (Doppelmodul)
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Nicola Imwinkelried
Anzahl Teilnehmende	maximal 10
ECTS	6 Credits
Voraussetzungen	Unterrichtssprache: Deutsch
Zielgruppen	Technische Affinität, präzises Arbeiten und gutes räumliches Vorstellungsvermögen. Wichtiger Hinweis: Autodesk Maya ist nur als englischsprachige Software erhältlich. BA Fine Arts Studierende Nicht offen für Austausch-Studierende
Lernziele / Kompetenzen	Teilnehmende dieses Seminars: - Kennenlernen der Abläufe einer professionellen Produktion von 3-D Inhalten - Einführung in das Programm und Navigation im 3D Raum - Konzipieren und Erstellen eines Charakters / animierten Videos in Maya
Inhalte	3D ist ein spannendes und vielfältiges Medium, welches dem Künstler ein hervorragendes Werkzeug zur Visualisierung seiner Ideen in die Hand gibt. Von der Fototrigonometry, 3D Druck bis hin zur klassischen CGI ist das Spektrum enorm gross. Zusammen tauchen wir in diese Welt ein und erstellen gemeinsam ein Projekt in Autodesk Maya, eine der wichtigste englischsprachigen Software für computer generated imagery.  The module offers an introduction to Maya, a software, with a wide range of uses, from CGI to 3D-printing.  Nicolas Imwinkelried (*1987) is a 3D modeler, conception artist and game designer. Among other things, he is responsible for project management at Framefarm.ch and works on advertising and applications for well-known Swiss companies.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Regelmässige, aktive Teilnahme. 80% Anwesenheitspflicht
Termine	jeweils: 09:15 - 17:00 Uhr  KW 09: 01. / 02. / 03. / 04. / 05. März KW 11: 15. / 16. / 17. / 18. / 19. März
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden