

Technologie: Digital Animation

| | |
|--|---|
| Angebot für | Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Technologie |
| Nummer und Typ | BFA-BFA-Te.21H.009 / Moduldurchführung |
| Veranstalter | Departement Fine Arts |
| Leitung | Nicola Imwinkelried |
| Anzahl Lektionen | 0 |
| ECTS | 3 Credits |
| Voraussetzungen | Unterrichtssprache: Deutsch und Englisch |
| Zielgruppen | BA Fine Arts Studierende Nicht offen für Austausch-Studierende |
| Lernziele / Kompetenzen | <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Animation und deren elementaren Prinzipien • Konzepttheorie und Anwendung bei Animation und Design • Erlernen der Arbeitsprozesse von der Skizze bis zur animierten 2D-Sequenz |
| Inhalte | <p>Im Modul 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: Shapue Languge: Formen werden im Design verwendet, um Ideen über ein Thema zu kommunizieren oder die allgemeine Natur von etwas zu definieren. Formen haben Bedeutungen, die bestimmte Emotionen und Gefühle in uns hervorrufen, unabhängig davon, ob wir uns dessen bewusst sind oder nicht. 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. Die zwölf Prinzipien sind mittlerweile allgemein als theoretisches Fundament für alle Künstler anerkannt, die an der animierten Videoproduktion arbeiten. 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. Adobe Animate: Importieren von 2D - Zeichnungen und Animieren mithilfe von Joints.</p> <p>The module will look at design and movement theory in animation and character conception.</p> <p>Nicolas Imwinkelried 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.</p> |
| Bibliographie / Literatur | Wird während des Kurses ausgehändigt |
| Leistungsnachweis / Testatanforderung | Regelmässige, aktive Teilnahme. 80% Anwesenheitspflicht |
| Termine | jeweils: 09:15 - 17:00 Uhr KW 50: 13. / 14. / 15. / 16. / 17. Dezember |