

## Visualisieren im 3D Raum

Einführung in Modell, Licht und Animation im 3D-Raum mit Cinema 4D

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Z-Module

Nummer und Typ	ZMO-ZMO-K153.1.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Visualisieren im 3D Raum
Veranstalter	Z-Module
Leitung	Jonas Christen, Illustrator und wissenschaftlicher Mitarbeiter Knowledge Visualization
Zeit	Mo 14. Februar 2022 bis Fr 18. Februar 2022 / 9:15 - 16:45 Uhr
Ort	ZT 4.C02 IT Werkstatt (21P, VR-Win) Toni-Areal
Anzahl Teilnehmende	8 - 17
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Keine, siehe unter "Zielgruppen"
Lehrform	Inputs, praktische Übungen und Arbeit an einem eigenen Projekt
Zielgruppen	Das Modul ist primär auf Einsteiger ausgerichtet. Auf die Bedürfnisse von erfahrenen 3D-AnwenderInnen kann während der Woche nicht explizit eingegangen werden.
Lernziele / Kompetenzen	Studierende kennen die Grundlagen der 3D-Visualisierung und können diese im Programm Cinema4D anwenden. Sie haben ein Verständnis vom Objekt im Raum, von Licht und Materialität sowie von Präsentation und Rendering. Sie können das Programm für einfache Visualisierungen ihrer Ideen benutzen und selbstständig Objekte erstellen, in Szene setzen und als Bild oder Animation ausgeben.
Inhalte	Inputs wechseln sich ab mit Übungen zu folgenden Themenblöcken: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interface, Navigation und Workflow in Cinema4D</li> <li>- 3D-Modellierung mit unterschiedlichen Techniken, frei oder anhand Bildvorlagen</li> <li>- Erstellung, Anpassung und Anwendung von Materialien</li> <li>- Licht und Schatten für Innen- und Aussenszenen</li> <li>- Kamerafahrten und Animation; die 4. Dimension</li> <li>- Rendering, richtig ausgeben für Photoshop und After Effects</li> <li>- Ausblick, was kann Cinema4D und wo hole ich mir weiteres Wissen?</li> </ul> Während der Woche arbeiten die Studierenden an einem selbst gewählten Objekt. Im besten Fall entsteht bereits ein Rendering, das die eigenen Interessen im Portfolio attraktiv abbildet.
Bibliographie / Literatur	Ressource für weiterführende gratis Tutorials: <a href="http://greyscalegorilla.com/blog/intro-to-cinema-4d">http://greyscalegorilla.com/blog/intro-to-cinema-4d</a> Hersteller der Software, Galerie als Inspiration: <a href="http://www.maxon.net/en/gallery.html">http://www.maxon.net/en/gallery.html</a> Ausgewählte Arbeiten aus früheren Kursen: <a href="https://medienarchiv.zhdk.ch/sets/zmodul_cinema4d">https://medienarchiv.zhdk.ch/sets/zmodul_cinema4d</a>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit Hochladen eines eigenen Renderings auf das Medienarchiv
Termine	FS 22 in KW 7 vom 14.2. - 18.2.2022

Dauer	1 Woche
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	<p>Während der Unterrichtszeiten arbeiten wir auf den Maschinen im Unterrichtsraum. Für das freiwillige Selbststudium auf dem Laptop können Studierende unter folgendem Link die aktuellste Version herunterladen (Achtung, ein paar Tage für die Bearbeitung der Anfrage einrechnen):</p> <p><a href="https://reg.maxon-campus.net/country.php">https://reg.maxon-campus.net/country.php</a></p>