

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-K153.2.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Visualisieren im 3D Raum
Veranstalter	Z-Module
Leitung	Jonas Christen, wissenschaftlicher Mitarbeiter, Fachrichtung Knowledge Visualization David Schürch, lehrt in der Fachrichtung Knowledge Visualization
Zeit	Mo 5. September 2022 bis Fr 16. September 2022 / 9:15 - 16:45 Uhr 2 Wochen
Ort	ZT 4.C02 IT Werkstatt (21P, VR-Win) Toni-Areal
Anzahl Teilnehmende	8 - 20
ECTS	4 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 Bilder und Animationen richtig ausgeben um sie in ihren Arbeitsprozesses einzubinden und für die Visualisierung ihrer Ideen zu benutzen.
Inhalte	Inputs wechseln sich ab mit Übungen zu folgenden Themenblöcken: <ul style="list-style-type: none"> - Interface, Navigation und Workflow in Cinema4D - 3D-Modellierung mit unterschiedlichen Techniken?- Licht und Schatten für Innen- und Aussenszenen - Kamerafahrten und Animation: die 4. Dimension?- Erstellung, Anpassung und Anwendung von Materialien - Rendering, richtig ausgeben für Photoshop und After Effects?- Bearbeitung der Renderings zu fertigen Visualisierungen - Ausblick, was kann Cinema4D und wo hole ich mir weiteres Wissen? Während der Woche arbeiten die Studierenden an einem selbst gewählten Projekt. Im besten Fall entsteht bereits eine Visualisierung, die die eigenen Interessen im Portfolio attraktiv abbildet.
Bibliographie / Literatur	Ressource für weiterführende gratis Tutorials: http://greyscalegorilla.com/blog/intro-to-cinema-4d Hersteller der Software, Galerie als Inspiration: http://www.maxon.net/en/gallery.html Ausgewählte Arbeiten aus früheren Kursen: https://medienarchiv.zhdk.ch/sets/zmodul_cinema4d
Leistungsnachweis /	80% Anwesenheit

Testatanforderung	Hochladen einer eigenen Visualisierung auf das Medienarchiv
Termine	HS 22 in KW 36/37 vom 5.9. - 16.9.2022
Dauer	2 Wochen
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	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): https://www.maxon.net/de/training/bildungslizenzen/studierende-und-dozenten/