

Methodik/Technik: Virtual Production Worldbuilding

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-03.22H.003 / Moduldurchführung
Modul	V-Praxis BFI, 3 Credits
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Norbert Kottmann, Valentin Huber
Zeit	5./6.12. und 19./20.12.2022
Anzahl Teilnehmende	maximal 12
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Keine Vorkenntnisse in 3D Software erforderlich.
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Bachelor Film / 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	5.12 -06.12.. / 19.12. - 20.12.2022
Dauer	4 Tage
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden