

3. Semester

MDBA9 Animation

Nr.: MD BA 9	Pflichtmodul: Animation	Sprache: deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 150 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Bewegbildtypografie/Motion Graphics		Prof. Bernd Wolk		S	2
Advanced Animation		Prof. Melanie Beisswenger		L	2
3D-Animation		Prof. Melanie Beisswenger		L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Bewegbildtypografie/Motion Graphics:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Prinzipien der Gestaltung von Motion-Design mit animierter Typografie - Titel in Film- und AV-Bewegtbildzusammenhängen - Typografie und Infodesign - Online-Typografie - Schrift und Zeichen im öffentlichen Raum - Motion und Emotion in der Typoanimation - Trailer- und Teasergestaltung - Dramaturgie, Konzeption und Realisation von Bewegbildtypografie - Praxis mit Compositing-Software wie z.B. After Effects 					
<u>Advanced Animation:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Vertiefung Animationsprinzipien - Animation Workflow - Staging - Hierarchien: Parenting und Constraints - Arbeit mit Video Referenzen - Layout und Kamera - Einführung in Acting und Performance 					
<u>3D-Animation:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Aufbau einer 3D-Szene - Arbeiten mit Character Rigs - Keyframing - Spacing und Timing - Ausgabe - F-Curves und der Graph Editor 					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<u>Bewegbildtypografie/Motion Graphics:</u>					
In der Bewegbildtypografie und dem Motion Graphics erlernen Studierende den Umgang mit Schrift und Typografie im Zusammenhang mit Animationen und AV-Medien. Somit werden sie theoretisch und praktisch in die spezifischen Anforderungen der kinetischen Animation eingeführt. Dabei stehen die Besonderheiten des					

Einsatzes von Typographie im Hinblick auf die gestalterischen Notwendigkeiten und Anforderungen von Bewegtbildmaterial bei Film, Video und Games im Vordergrund. Unter Berücksichtigung unterschiedlicher Animationstechniken und -methoden in theoretischer Hinsicht geht es vor allem um die praktische Realisierung: statische Typen zu animieren.

Advanced Animation:

Im Fach Advanced Animation können die Studierende ihre Kenntnisse anhand von komplexeren Charakteren und Animationsszenarien ausbauen. Sie erlernen den Umgang mit Hierarchien und die Arbeit mit Parenting und Constraints für die Einbindung und Interaktion mit Props. Die Arbeit mit und Analyse von Video Referenzen wird geübt, und der Workflow anhand komplexerer Animationsaufgabenstellungen verbessert. Eine Einführung in Projektorganisation und Datenaustausch für kollaborative Arbeiten runden den Kurs ab.

3D-Animation:

Im Fach 3D-Animation erlernen die Studierenden die Anwendung der Prinzipien der Charakter Animation anhand von verschiedenen komplexen 3D Charakter Rigs: vom einfachen Objekt bis hin zu komplexen menschenähnlichen Charakteren. Der Schwerpunkt liegt auf der Vermittlung der Grundkonzepte der Animation und physischen Bewegungen. Anhand verschiedener Übungen erarbeiten die Studierenden ein Verständnis von Bewegung und Körpermechanik, Animationsworkflow von der Pose zur Bewegung und Techniken der 3D Charakter Animation.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Bewegbildtypografie/Motion Graphics:

Bellantoni, Jeff / Woolman, Matt: Type in Motion. Mainz 1999
 Curran, Steve: Motion graphics: graphic design for broadcast and film. Gloucester 2000
 Diezmann, Tanja / Gremmler, Tobias: Raster für das Bewegtbild. München 2005
 Drate, Spencer / Robbins, David / Salavetz, Judith: Motion by Design. London 2006
 Krasner, Jon: Motion Graphic Design. New York 2013
 Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift: erste Hilfe für den Umgang mit Schriften, was passt – was wirkt –was stört. Mainz 2011
 Woolman, Matt: Motion Design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema and digital interfaces. Mies 2004

Advanced Animation:

Jones, Angie: Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG. Boston 2006.
 Osborn, Keith: Cartoon Character Animation with Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation. Bloomsbury Academic, 2019.
 Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. New York 2012.

3D-Animation:

Rodriguez, David: Animation Methods: The Only Book You'll Ever Need. Create Space Independent Publishing Platform, 2012.
 Kerlow, Isaac V.: The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley 2009⁴
 Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. New York 2012