

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
3D-Visualisierung/Modelling		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>3D-Visualisierung/Modelling:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Einsatzmöglichkeiten und Konzepte bei der 3D-Visualisierung - Übersicht und Einführung in eine 3D-Anwendung wie Cinema 4D oder Maya - Navigation im 3D-Raum - Modelling - UV-Mapping und Texturing - Materialien - Lighting - Layout und Kamera - Rendering 					
<u>3D-Animation:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Aufbau einer 3D-Szene - Transformation - Deformation - Keyframing - Spacing und Timing - Ausgabe - Einbindung in das Compositing 					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<u>Bewegbildtypografie/Motion Graphics:</u>					

In der Bewegbildtypografie und dem Motion Graphics erlernen Studierenden 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 Bewegbildmaterial 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.

3D-Visualisierung/Modelling:

Ziel der beiden 3D-Fächer ist es, die Studierenden mit den Methoden und Techniken der Animation vertraut zu machen und die Basis für eine weiterführende Beschäftigung mit diesem Thema zu legen. In dem Fach 3D-Visualisierung/Modelling erlernen die Studierenden den Umgang mit 3D-Softwares, wie Maya oder Cineman4D, um im weiteren Verlauf eigenständige 3D-Objekte erstellen und später animieren zu können. Dafür werden ihnen Workflow und die grundlegenden Kompetenzen in den Bereichen Modelling, Texturing/Shading, Lighting und Rendering vermittelt.

3D-Animation:

Im Fach 3D-Animation werden sie dazu befähigt eigenständig Animationsprojekte für lineare und interaktive Medien zu konzipieren und umzusetzen. Die konkreten Einsatzgebiete sind vielfältig und können von einfachen Logoanimationen über Motion Graphics bis hin zu fotorealistischen Elementen für Visual Effects und eigenständigen Animationsfilmen reichen. Für die 3D-Animation werden ihnen vor allem die entsprechenden Fertigkeiten in den Bereichen Rigging und Animation beigebracht, um ihre erstellten 3D-Objekte animieren zu können.

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

3D-Visualisierung/Modelling:

Birn, Jeremy: Digital Lighting and Rendering. Berkeley 2013³

Kerlow, Isaac V.: The art of 3D-computer animation and effects. Hoboken 2009

Palamar, Todd: Mastering Autodesk Maya 2016. Autodesk Official Press. New York 2015

Selby, Andrew: Animation In Process. London 2009

Vaughan, William: Digital Modeling. Berkeley 2012

Zabiegly, Matthias: 3D-Animationen: Grundlagen, Konzepte, Methoden. Saarbrücken 2012

Zeitschrift: Digital Production

Internet: www.creativecrash.com

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