

**MDBA20 Strukturelles Design**

<b>Nr.:</b> MD BA 20	<b>Pflichtmodul:</b> Strukturelles Design	<b>Sprache:</b> deutsch		<b>Credits:</b> 7	
		<b>Häufigkeit:</b> jährlich im WS		<b>Semesterlage:</b> 5	
		<b>Workload:</b> 210 h		<b>Prüfungsform:</b> PA / EW	
	<b>Voraussetzungen für die Teilnahme:</b> keine	<b>Präsenz:</b> 60 h	<b>Selbststudium:</b> 150 h		
<b>Veranstaltungen</b>		<b>Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)</b>		<b>Lehr- und Lernformen</b>	<b>Umfang (SWS)</b>
Visual Development		Prof. Melanie Beisswenger		L	2
Autorensysteme/Crossmediales Design		Prof. Games (N.N.)		L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
<b>Inhalte</b>					
<u>Visual Development:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concept Art</li> <li>- Characterdesign</li> <li>- Animatics</li> <li>- Layout</li> <li>- Modelling</li> <li>- Look Development</li> <li>- Rigging</li> <li>- Animation</li> <li>- Lighting, Farbanpassung</li> <li>- Compositing</li> <li>- lineare und interaktive Produktionsstufen</li> </ul>					
<u>Autorensysteme/Crossmediales Design:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konzepte für die Präsentation crossmedialer Inhalte</li> <li>- Asset Management und Arbeitsorganisation/Planung</li> <li>- Authoring- und Präsentations-Medien, Formate und Materialtransfer</li> <li>- Medienspezifische Anforderungen und Medienoptimierung</li> <li>- Portfolio-Erstellung und Interfaces</li> <li>- Mediale Erscheinungsformen</li> <li>- Editorial</li> <li>- Praxis im Umgang mit professionellen Authoringssystemen und Crossmedia</li> </ul>					
<b>Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen</b>					
<u>Visual Development</u>					
Ziel dieses Moduls ist die Vertiefung und Anwendung von Kenntnissen der theoretischen und praktischen 2D- und 3D-Animation im Hinblick auf Concept Art und interdisziplinäre Design-Aspekte. Visual Development als Festlegung eines visuellen Stils und einer visuellen Identität im Hinblick auf die Narration/Story gewinnt bei der Umsetzung von Animation genauso an Bedeutung wie bei Games und interaktiven Apps. Die Kreation eines visuell ansprechenden Looks steht als zentrales Thema im Vordergrund. Ausgehend von Storyboards und gezeichneten Bewegungen werden die bereits erworbenen Fähigkeiten weiter vertieft. Interaktive Anwendungen wie Spiele und lineare Formate wie Filme haben große Ähnlichkeiten in der Produktion, jedoch auch einige sehr gravierende Unterschiede. Diese Unterschiede und Gemeinsamkeiten und den damit verbundenen Stärken und Schwächen der jeweiligen Medien gilt es für die Studierenden auszuloten und zu erkennen.					
<u>Autorensysteme/Crossmediales Design:</u>					
Ergänzend steht das Labor Autorensysteme/ Crossmediales Design für die weitere Ausführung und den Einsatz					

in diversifizierten Gestaltungszusammenhängen, die sich durch die fortschreitende Fragmentierung der technisch-medialen Präsentationformen ergeben.

Die Studierenden sollen ein solides Fundament an Mitteln und Methoden erlernen, die es ihnen ermöglicht, eigenständig animierte Stile und Inhalte zu generieren und crossmedial auf unterschiedlichen Endgeräten und Designumgebungen zu präsentieren, beispielsweise auch für Virtual oder Augmented Reality-Projekte. Parallel wird mit diesem Modul die Möglichkeit geschaffen, neue mediale Erscheinungsformen genauer zu untersuchen und mit ihnen im experimentellen Kontext zu gestalten.

### **Literatur und Arbeitsmaterialien**

#### Visual Development:

Amidi, Amid; Lasseter, John: The Art of Pixar, The complete Color Scripts and select Art from 25 years of Animation. San Francisco 2011

Arrington, Michael / Pardew, Les: Game Character Animation All in One. Wil 2006

Bancroft, Tom: Character Mentor: Learn by example to use Expressions, Poses, and Staging to bring your Characters to Life. New York 2012

Blättermann, Maik: Grundlagen der 3D-Charakterentwicklung und Animation: Von der Skizze zur dreidimensionalen Figur. Saarbrücken 2010

Canemaker, John: Before the Art begins: The Art and Lives of Disney Inspirational Sketch Artists. New York 1996

Hart, Christopher: How to draw Animations: Learn the Art of Animation from Character Design to Storyboards and Layouts. New York 1997

Heller, Sabine: Charakter-Animation in Film und Fernsehen: Analyse und Entwicklung von zwei- und dreidimensionalen Charakteren. München 2009

Kalmus, Natalie M.: Color Consciousness, Journal of the Society of Motion Picture Engineers, Volume XXV, Number 2, 1935

Pardew, Les: Character Emotion in 2D and 3D Animation. Wil 2007

Pfeffer, Melina: Anthropomorphisierung im Animationsfilm. München 2012

Pohlmann, Klaus: Der computeranimierte Spielfilm: Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms. Bielefeld 2007

Robertson, Scott: How to Design: Concept Design Process, Styling, Inspiration and Methodology. Hunt Valley/USA 2019

#### Autorensysteme/Crossmediales Design:

Baron, Cynthia L.: Designing a Digital Portfolio. Berkeley 2010

Cajelli, Diego, Toniolo, Francesco: Storytelling crossmediale. Mailand/Italien 2018

Clazie, Ian: Digitale Design-Portfolios. München 2011

Kremers, Rudolf: Level Design: Concept, Theory and Practice. London 2009

Skolnick, Evan: Video Game Storytelling. New York 2014

Steinberg, Daniel/Dudney, Bill: Core Animation for MacOS X and the iPhone: Creating Compelling Dynamic User Interfaces. 2008