

Animation 3D Herbstsemester 2011

3. BA-Jahr

DK.AR_Vertiefung_Special Effects / Compositing

DK.AR09.09

27.09.2011-04.11.2011

Zielsetzung:

Fachkompetenz: Wissen über Animationstechniken und Ausdrucksformen in der 3-D Animation; Wissen über die besonderen Eigenschaften von Techniken und Materialien, die häufig eingesetzt werden; Wissen über Arbeitsetappen und Ablauf bei der Produktion eines Figurenanimationsfilms von der Erarbeitung einer Drehvorlage, der Wahl der gestalterischen Form über das Entwickeln von Dekor und Figuren bis hin zur Fertigstellung eines kurzen Filmes. Fertigkeiten im Entwurf eines Puppentrick Sets und in der handwerkliche Umsetzung. Fertigkeiten in der Figurenentwicklung und im Puppenbau inclusive Latexschaumabgüsse. Anwendungswissen für die für die Umsetzung in digitales Video nötigen Softwareprogramme wie Frame Thieff, Fotoshop und Finalcut sowie die Handhabung von Licht und Kamera. Wissen und Fertigkeit Bewegung im Sachtrick umzusetzen und darzustellen. Das heisst im Detail, Wissen und Fähigkeit, Figuren zu animieren, Bewegungsabläufe zu analysieren und in eine Bild für Bild-Folge umzusetzen. Die Fähigkeit, eine kurze filmische Arbeit zu realisieren, die über einen zusammenhängenden dramaturgischen Bogen verfügt und eine einfache Geschichte oder Handlung gut lesbar abbilden kann.

Methodenkompetenz: Fähigkeit der selbständigen Planung eines kurzen Filmprojektes im Bereich 3D-Animationsfilm. Fertigkeiten im Formulieren von Fragen zu Problemstellungen. Die Fähigkeit das Verhältnis von nötigem Aufwand und vorhandener Zeit richtig einzuschätzen, zu planen und umzusetzen.

Sozialkompetenz und Selbstkompetenz: Kritik annehmen und abgeben können, Fähigkeit zur Entwicklung von Problemlösungsstrategien, Kommunikationsfähigkeit, Wissen über mögliche Herausforderungen in der Zusammenarbeit (Teamwork und Networking), Wissen über Methoden der Selbstanalyse und -einschätzung, Fähigkeit in der Gruppe Problemlösungen zu erarbeiten, Selbststrukturierung, Das Verhältnis von nötigem Aufwand und vorhandener Zeit muss eingeschätzt, geplant und umgesetzt werden können.

Inhalt:

Das Doppel-Modul gibt Einblick in den 3D-Animationsfilm. Es wird ein Überblick über die Produktionsabläufe im Sachtrick gegeben und die Visualisierung einer Filmidee im Sachtrick in Form eines Storyboardes vermittelt. Nach der Ideenfindungsphase gibt es eine Einführung in die Techniken des Puppenbaus und Set-Designs. Die Umsetzungen werden im Team realisiert. Das Doppel-Modul umfasst fünf aufeinander aufbauende Kurse:
DK.AR05D_K01.09-DK.AR_Einf. 3D-Animationstechniken
DK.AR05D_K02.09-DK.AR_Storyentwicklung für 3D Animation
DK.AR05D_K03.09-DK.AR_Puppenbau / Setdesign
DK.AR05D_K05.09-DK.AR_Filmaufnahme Figurentrick
DK.AR05D_K06.09-DK.AR_Postproduktion Figurentrick
Parallel zur praktischen Arbeit wird in Vorlesung und Video/DVD-Präsentation die Geschichte und die Ästhetik des Animationsfilms vermittelt.

Besondere Eintrittsvoraussetzungen: erfolgreicher Besuch des Moduls DK.AR03.09

Lehr- und Lernmethoden: Seminar, Vorlesung, selbständiges Bearbeiten einer Aufgabe in der Gruppe, Team-Teaching

Unterrichtsunterlagen/Literatur: Pia Müller-Tamm, Katharina Sykora: Puppen, Körper, Automaten: Phantasmen der Moderne
Peter Lord & Brian Sibley; Cracking Animation - The Aardman Book of 3-D Animation

Leistungsnachweis(e): Präsentation des fertiggestellten Filmclips

Leistungsbewertung/Testanforderung(en): Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien

Dozierende: Robi Müller, Jürgen Haas, Gesine Richter, Otto Alder

Jürgen Haas

DK.AR_Vorbereitung Abschlussarbeit

DK.AR10.09

08.11.2011-16.12.2011

Zielsetzung:

Fachkompetenz: Wissen über Animationstechniken und Ausdrucksformen in der 3-D Animation; Wissen über die besonderen Eigenschaften von Techniken und Materialien, die häufig eingesetzt werden; Wissen über Arbeitsetappen und Ablauf bei der Produktion eines Figurenanimationsfilms von der Erarbeitung einer Drehvorlage, der Wahl der gestalterischen Form über das Entwickeln von Dekor und Figuren bis hin zur Fertigstellung eines kurzen Filmes. Fertigkeiten im Entwurf eines Puppentrick Sets und in der handwerkliche Umsetzung. Fertigkeiten in der Figurenentwicklung und im Puppenbau inclusive Latexschaumabgüsse. Anwendungswissen für die für die Umsetzung in digitales Video nötigen Softwareprogramme wie Frame Thief, Fotoshop und Finalcut sowie die Handhabung von Licht und Kamera. Wissen und Fertigkeit Bewegung im Sachtrick umzusetzen und darzustellen. Das heisst im Detail, Wissen und Fähigkeit, Figuren zu animieren, Bewegungsabläufe zu analysieren und in eine Bild für Bild-Folge umzusetzen. Die Fähigkeit, eine kurze filmische Arbeit zu realisieren, die über einen zusammenhängenden dramaturgischen Bogen verfügt und eine einfache Geschichte oder Handlung gut lesbar abbilden kann.

Methodenkompetenz: Fähigkeit der selbständigen Planung eines kurzen Filmprojektes im Bereich 3D-Animationsfilm. Fertigkeiten im Formulieren von Fragen zu Problemstellungen. Die Fähigkeit das Verhältnis von nötigem Aufwand und vorhandener Zeit richtig einzuschätzen, zu planen und umzusetzen.

Sozialkompetenz und Selbstkompetenz: Kritik annehmen und abgeben können, Fähigkeit zur Entwicklung von Problemlösungsstrategien, Kommunikationsfähigkeit, Wissen über mögliche Herausforderungen in der Zusammenarbeit (Teamwork und Networking), Wissen über Methoden der Selbstanalyse und -einschätzung, Fähigkeit in der Gruppe Problemlösungen zu erarbeiten, Selbststrukturierung, Das Verhältnis von nötigem Aufwand und vorhandener Zeit muss eingeschätzt, geplant und umgesetzt werden können.

Inhalt:

Das Doppel-Modul gibt Einblick in den 3D-Animationsfilm. Es wird ein Überblick über die Produktionsabläufe im Sachtrick gegeben und die Visualisierung einer Filmidee im Sachtrick in Form eines Storyboardes vermittelt. Nach der Ideenfindungsphase gibt es eine Einführung in die Techniken des Puppenbaus und Set-Designs. Die Umsetzungen werden im Team realisiert. Das Doppel-Modul umfasst fünf aufeinander aufbauende Kurse:

DK.AR05D_K01.09-DK.AR_Einf. 3D-Animationstechniken

DK.AR05D_K02.09-DK.AR_Storyentwicklung für 3D Animation

DK.AR05D_K03.09-DK.AR_Puppenbau / Setdesign

DK.AR05D_K05.09-DK.AR_Filmaufnahme Figurentrick

DK.AR05D_K06.09-DK.AR_Postproduktion Figurentrick

Parallel zur praktischen Arbeit wird in Vorlesung und Video/DVD-Präsentation die Geschichte und die Ästhetik des Animationsfilms vermittelt.

Besondere Eintrittsvoraussetzungen: erfolgreicher Besuch des Moduls DK.AR03.09

Lehr- und Lernmethoden: Seminar, Vorlesung, selbständiges Bearbeiten einer Aufgabe in der Gruppe, Team-Teaching

**Unterrichtsunterlagen/Literatur: Pia Müller-Tamm, Katharina Sykora: Puppen, Körper, Automaten: Phantasmen der Moderne
Peter Lord & Brian Sibley; Cracking Animation - The Aardman Book of 3-D Animation**

Leistungsnachweis(e): Präsentation des fertiggestellten Filmclips

Leistungsbewertung/Testanforderung(en): Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien

Dozierende: Robi Müller, Jürgen Haas, Gesine Richter, Otto Alder

Jürgen Haas