

Vorschautermin: 13.02.2012, Bitte unbedingt einhalten, siehe Regularium!

Abgabetermin: 27.02.2012, Bitte unbedingt einhalten, siehe Regularium!

Abgabeleistung: 1. A3-Ausdrucke¹, 2. CD mit Dateien²

¹Bitte vermerkt auf euren Abgabeblättern, ob ihr Diplom-, Bachelor- oder Erasmusstudenten seid.
Please mark on your sheets whether (in digital and analogue form) you are a diploma-, bachelor-, or erasmus- / exchange - student!

²Dateiabgabe: 3DS-MAX-, Rhino- und Layoutdateien / Einzelbilder müssen ebenfalls als PNG oder TIFF abgegeben werden
You must hand in a CD with the 3dsMax / Rhino (or other software) source files as well as all single images / layout files.

SONST KEINE ANNAHME!

Die letzte Aufgabe führte euch von der Skulptur zur Architektur, welche ihr mit verschiedenen Darstellungen noch recht abstrakt beschrieben habt.

Als finalen Aufgabenschritt sollt ihr nun folgende Dinge leisten:

1. Setzt euer Modell in einen **modellierten, physischen Kontext**: eine Stadt? eine Lichtung im Wald? An der See? Hierzu habt ihr euch ja bereits hoffentlich in der letzten Aufgabe Gedanken gemacht. Der Detaillierungsgrad und die Größe der kontextuellen Situation ist dabei euch überlassen; oftmals weisen abstrahierte Darstellungen eine größere Güte auf als schlechte Annäherungen an eine Realität. Denkt daran, dass das was man in den finalen Renderings an Kontext nicht sieht, auch nicht modelliert und unterstützend collagiert werden muss. Insofern solltet ihr gut überlegen, aus welchen Blickwinkeln ihr eure Bilder generiert - doch dazu später mehr.

2. Falls ihr mit dem Modell noch nicht zufrieden seid oder sich durch den Kontext Änderungswünsche ergeben, **komplettiert das Modell** bzw. setzt die Änderungen um.

3. Arbeiteten wir zuvor noch ohne **Farben und Texturen**, ist nun all dies ausdrücklich erwünscht. Verwendet Texturen in diversen Shader-Kanälen, um neben der bereits vorhandenen, komplexen Geometrie weitere Details und insbesondere den Eindruck von **Materialität und Maßstäblichkeit** zu erzeugen.

4. Passt die Beleuchtung an die neuen räumlichen und texturierten Gegebenheiten an, denn die alten **Lichteinstellungen** funktionieren vielleicht nicht mehr mit Texturen und veränderten Shadereinstellungen. Auch die Nachtperspektive (s.u.) wird eigene Einstellungen erfordern.

5. Fügt **maßstabbildende Elemente** (z.B. Menschen, Möbel) in eure Szene ein.

6. Als Abgabe-Renderings habt ihr wiederum zwingend verschiedene formale **Darstellungen** zu generieren:

6.1 Mind. eine **Perspektive des ausgeleuchteten Innenraums** mit **Blickbeziehung nach Außen** (z.B. durch ein Fenster, Glaswand, Spalt etc.). Der von euch erstellten Außenraum muss dabei einsehbar sein.

6.2 Mind. zwei tageslichtbeleuchtete **Außenperspektiven**, die Architektur und Kontext zeigen in Augperspektive und Vogelperspektive.

6.3 Mind eine **Nachtperspektive** des **beleuchteten** Gebäudes.

6.4 Beliebige Anzahl von **freien Darstellungen** (Axonometrien? Ansichten? Diagrammatische Renderings?)

Der thematische Fokus wird von euch selbst gewählt; doch insbesondere die **visuelle Verwebung von Innen und Außen** sollte von großem Interesse sein.

Diese verschiedenen Darstellungen müssen vorhanden sein; fehlende Abgabeleistungen wirken sich negativ auf die Bewertung aus.

Wie bereits angesprochen, bedingen die gewählten Sichtarten und **Blickausschnitte** das benötigte Ausmaß der Umgebung; in dieser Beziehung kann man also **zeitökonomisch** handeln. Jedoch bedenkt, dass sich Perspektiven und Blickpunkte jederzeit ändern können und Objekte über Spiegelungen eure Szene beeinflussen könnten; insofern müsst ihr einen Mittelweg finden, was das letztendliche **Ausmaß der modellierten Umgebung** betrifft.

Auch eine schlaue **Montage** von Bildmaterial mit modellierten Staffage - Objekten kann hilfreich sein, jedoch muss immer der Eindruck eines **ganzheitlichen Bildes** erweckt werden. Denn collagierte Elemente interagieren nicht ohne weiteres mit der Umgebung; so fehlen oftmals Schatten, Farb- und Lichtbeziehungen zwischen 3d- und nachträglich in Photoshop hinzugefügten 2d-Elementen.

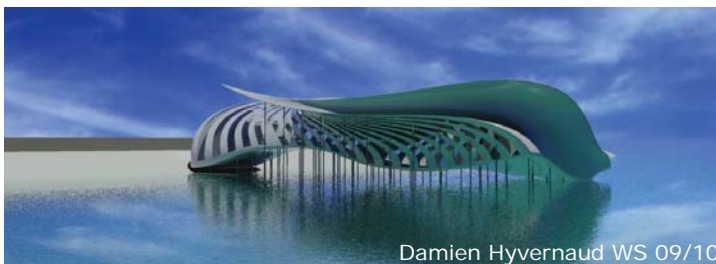
Im Gegensatz zu den vorherigen Aufgaben, deren Bildabgaben nur in geschwächtem Maße ein simulatives & ganzheitliches Bild verlangten und stattdessen die Betrachtung der Architektur / Skulptur als relativ isoliertes Objekt forcierten, geht es in dieser Aufgabe tatsächlich darum, **in sich schlüssige Bilder** zu generieren. Die Architektur nimmt dabei ihren Platz in einer **Situation** ein, die klar **definiert** sein soll. Die Visualisierung könnten auch einen narrativen Charakter haben.

7. Was bewerten wir? Visuelle & technische Güte der Darstellungen, Qualität von Modell & Umgebung, Qualität der Beleuchtung & Texturierung (insbesondere, ob ein Eindruck von Materialität & Maßstäblichkeit vermittelt wird), besondere Darstellungen.

Es sei zudem noch einmal betont, dass die Abgaben **pünktlich** zu erfolgen haben - bei Problemen bitte Rücksprache mit uns halten und bitte **nicht erst drei Tage vor Abgabe**.

Viel Spaß,

Euer TAD-Team, 23.01.2012



Damien Hyvernaud WS 09/10



Philipp Vargas WS 09/10



Sebastian Kern WS 09/10