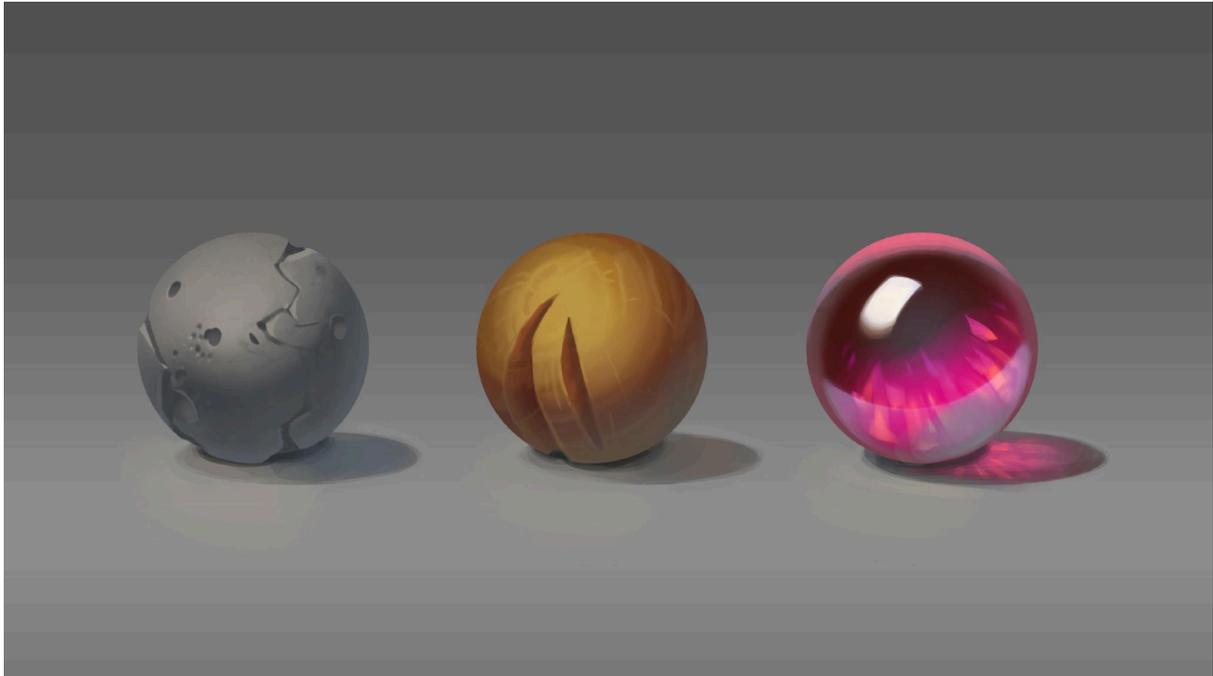


# Exposé Tutorentätigkeit

Gemeinsame Tutorentätigkeit Workshop

Aleksandra Murashova (9366) & Sasha Bauer (9089)

MM|VR-Design



*Beispiel: Render von Materialien (Stein, Holz, Edelstein)*

## **Inhaltsverzeichnis**

Thema

Ziel des Kurses

Inhalt

Ablaufplan

Voraussetzungen für den Kurs

Referenzen

# Thema

In diesem Workshop geht es um die Grundlagen von CG 2D Art. Dabei werden wir die Prinzipien des Renderings, bzw. der Erstellung von 2D-Grafiken mittels Zeichenprogrammen, erlernen. Der Fokus des Workshops liegt auf dem Rendern verschiedener Materialien. Wir werden lernen, wie man diese Techniken und Pipelines bei der Umsetzung eigener CG-Grafiken anwendet.

## Ziel des Kurses

Das Ziel dieses Workshops ist es, zu lernen, verschiedene Materialien in 2D-Grafiken deutlich und effektiv darzustellen, um die Qualität des Renderings zu verbessern. Rendering bildet die Grundlage für hochwertige CG-Grafiken, die wiederum die Qualität der Produkte beeinflussen, in denen sie verwendet werden. 2D-Grafik bleibt im Bereich der Multimedia-Produkte weiterhin relevant. Das erlernte Wissen kann später in Bereichen wie Texturing, UI/UX-Design, Game Art und Concept Art verwendet werden.

# Inhalt

## Ablaufplan

1 Lehrstunde = 45 Minuten

### Tag 1 4 Lehrstunden (180 Minuten):

- Begrüßung und Einrichtung des Arbeitsplatzes (1 Lehrstunde):  
Installation der Grafiktablets und Anmeldung in den jeweiligen Programmen
- Einführung in das Programm (3 Lehrstunden):  
Übersicht von der Schnittstelle, Shortcuts und Hauptfunktionen. Wir erstellen und rendern gemeinsam eine erste 2D-Grafik - eine 3D Kugel

### Tag 2 (8 Lehrstunden)

- Aufwärmübung zum Zeichnen
- Ansätze zur Darstellung von Materialien (3 Lehrstunden):  
Verständnis der physikalischen Eigenschaften von Materialien und wie man sie als 2D-Grafik umsetzt. Ansätze zum Zeichnen von matten, glänzenden, metallischen und transparenten Materialien
- *Pause*
- Unterstützte selbstständige Arbeit (5 Lehrstunden):  
Recherche von Referenzen und das Rendern von 3 Materialien Kugeln nach Wahl
- Alternativ (falls von Teilnehmern erwünscht): Gemeinsames schrittweises Erarbeiten, Tutorial zu bestimmten Materialien

### Tag 3 (8 Lehrstunden)

- Aufwärmübung zum Zeichnen
- Unterstützte selbstständige Arbeit (3 Lehrstunden):  
Gestaltung eines eigenen stilisierten Objekts (Icon oder Props). Recherche von Referenzen, Erstellung des Linearts des Objekts. Rendering des Lineartes des Objektes. Post-Processing des fertigen Bildes
- *Pause*
- Unterstützte selbstständige Arbeit (4 Lehrstunden)
- Feedback Runde und die Abgabe des Ergebnisses (1 Lehrstunde)

## Voraussetzung für den Kurs

**!Es wird vorausgesetzt, dass die Studierenden ein eigenes Grafiktablett mitbringen!**

Der Kurs wird im Zeichenprogramm *Adobe Photoshop* unterrichtet; Studierende, die stattdessen ein iPad mit Stift besitzen, können alternativ mit *Procreate* arbeiten. Ein (1x) extra Grafiktablett steht für den Kurs zur Verfügung, dafür muss man sich bei uns anmelden.

# Referenzen

