

Lesprogramma 2009 - 2010

Lesprogramma Jaarcursus 3D Interieur

Eerste les: 18 september 2009

Laatste les: 18 juni 2010

Tijd: Vrijdag: 12.15 – 14.45 uur

Vrijdag: 15.00 – 17.30 uur

Totaal aantal lessen: 35

Lokaal: MML

Docent: Diversen

Code: M5609V

Kosten: €1.500,-

NB: Eigen labtop is gewenst!

NB: Tijdens feestdagen en in de kerstvakantie (20-12-'09 t/m 4 -1-'10) is er geen les!

Les 1: Introductie

Docent: Jacqueline de Gruyter

- Kennismaken met het Multimedialab en met de andere cursisten
- In ontvangst nemen van het lesprogramma
- Uitleg gebruik Mac computer

Blok 1: Photoshop

Docent: Rob Hulsbosch

Aantal lessen: 8 (Les 2 t/m 9)

Photoshop is een grafisch programma voor het bewerken van foto's en ander digitaal beeldmateriaal met de computer. Je leert in dit blok hoe je het programma gebruikt. Vervolgens combineer je je kennis en creativiteit in diverse opdrachten, zoals:

- Bedenk een muurprint
- Maak een *moodboard* voor het interieur van een winkel
- Ontwerp de bekleding van een bank
- Creëer een sfeerbeeld
- Maak een driedimensionale collage van een product

Het is handig om foto's op usb-stick of cd-rom mee te nemen naar de lessen, zodat je bij de opdrachten je eigen beeldmateriaal kunt gebruiken.

Les 2: Basisvaardigheden Photoshop

- Introductie van het programma (pixel en vector, resolutie, kleursystemen, lagen)
- Indeling menubalk, gereedschapskist en hulpvensters
- Openen van bestanden, nieuwe bestanden maken en het opslaan van bestanden
- Selectiegereedschappen: rechthoek, ellips, lasso, polygonaallasso en toverstaf, knippen, kopiëren en plakken
- Werken in lagen; hiërarchie van lagen en lagen verplaatsen
- Transformeren: schalen, roteren, flip horizontaal en verticaal, skew, distort en perspectief

Les 3 : Basisvaardigheden Photoshop

- Koppelen en samensmelten
- In historie werken
- Bestanden verslepen die automatisch een nieuwe laag aanmaken
- Een duplicaatlaag maken
- Corrigeren: helderheid en contrast
- Lagen transparant maken
- Selectiegereedschap gebruiken samen met het emmertje
- Werken met de keurenkiezer
- Hulplijnen maken met liniaal (op aparte laag)
- Corrigeren: levels, curven, kleurgebruik, helderheid en contrast, variaties

Les 4 en 5 : Basisvaardigheden Photoshop

- Meer selectiemethodes
- Laagmodus
- Effecten

Les 6: Collage en sfeerbeeld

- Samenvoegen van beelden
- Kleuren afstemmen

Les 7: Pseudo 3D

- Beelden in perspectief plaatsen
- 3D vormen maken en er beelden op plaatsen
- Schaduw en scherpte-diepte

Les 8: 3D

- Patronen en texturen voor 3D
- Achtergronden voor 3D
- 3D objecten uit andere programma's in Photoshop bewerken

Les 9: Evaluatie

- In deze laatste les is er tijd voor evaluatie en gaat de docent in op specifieke wensen van cursisten.

Blok 2: Digitale fotografie

Docent: Walter Kort

Aantal lessen: 3 (les 10 t/m 12)

NB: Het is prettig als je tijdens deze lessen gebruik kunt maken van je eigen digitale (spiegelreflex)camera.

In dit blok leer je wat de belangrijkste functies van je digitale camera zijn. Vervolgens pas je die toe in de praktijk. De theorie komt uit de modiefotografie maar wordt toegespitst op 3-dimensionale modellen. De onderwerpen komen uit je eigen werk. Je leert om met huis- tuin- en keukenmiddelen uit te lichten, zodat je ook thuis met zo min mogelijk spullen aan de slag kunt. Aan het einde van de cursus neem je een kijkje in de digitale doka. Je kunt je foto's eventueel bewerken met Photoshop en leert om ze op de juiste manier op te slaan.

Les 10: Basisvaardigheden fotografie

In deze les gaat het over belichting, scherpte-diepte en compositie. Met de theorie in je achterhoofd ga je naar buiten om daar te fotograferen. De foto's neem je mee naar les 11 voor feedback.

Les 11: In de studio

In les 11 belicht Walter Kort de product- en modelfotografie. Aan bod komen o.a. de functie van een lichttent, softboxen, reflexieschermen en achtergronden. Vervolgens

ga je aan de slag; met huis- tuin- en keukenmiddelen bouw je een omgeving waarin je eigen werk gefotografeerd kan worden. Naar aanleiding van deze les maak je thuis je eigen studio!

Les 12: De digitale doka

De laatste les van het fotografieblok staat in het teken van importeren, bewerken, opslaan en archiveren. Je leert om bestanden op te slaan in het juiste formaat voor verschillende doeleinden. Daarnaast is er ruimte voor diverse onderwerpen, zoals de Camera Raw plugin van Photoshop, het perfectioneren van foto's en het vrijstaand maken van het onderwerp. Wellicht dat er dan nog tijd over is voor leuke trucs, zoals het fotomodel uit haar/zijn kleding halen..!

Blok 3: Illustrator

Docent: Jacqueline de Gruyter

Aantal lessen: 8 (les 13 t/m 21)

Illustrator is een zeer veelzijdig programma; je kunt er bijvoorbeeld illustraties mee maken, patronen of combinaties van letters en tekst. Het mooie is dat alles wat je maakt oneindig vergroot kan worden, zonder kwaliteitsverlies. Niet voor niets wordt Illustrator door ontwerpers zoveel gebruikt...

In dit blok leer je de basistechnieken van Illustrator. Na afloop weet je hoe je patronen, logo's of teksten met het programma kunt vormgeven. Naast de lessen is het noodzakelijk om thuis te oefenen.

Je kunt in dit blok deze opdrachten verwachten:

- Maak een illustratie/kaart op basis van twee pantone kleuren.
- Ontwerp een stijlsheet
- Ontwerp een tiental patronen met verschillende thema's
- Ontwerp een logo

Les 13: Gereedschappen

Je krijgt uitleg over de gereedschappen en de 'interface' van het programma Illustrator. Je leert hoe je moet openen en sluiten en hoe je een nieuw document aanmaakt.

Huiswerkopdracht:

Oefen deze week thuis minimaal 2 keer met het programma.

Les 14: Vervolg gereedschappen

In deze les krijg je nog meer uitleg over gereedschappen en interface. Na de pauze start je met de eerste opdracht van dit blok, n.l.: Trek een foto over in Illustrator. Je leert hoe je een *layer* maakt, hoe je foto's importeert en hoe je tekent met Illustrator.

Huiswerkopdracht

Maak je opdracht thuis verder af.

Les 15: Teken en patronen

Je leert hoe je patronen maakt, hoe je de penselen gebruikt en hoe je je documenten bewaart in je eigen bibliotheek. Met de kennis en vaardigheden die je inmiddels hebt opgedaan ga je patronen maken naar aanleiding van verschillende thema's, om die vervolgens te groeperen en op een lijn zetten.

Les 16: Patronen

De patronen worden klassikaal besproken. Daarna ga je er verder mee 'spelen'.

Les 17: Tekst

Illustrator biedt je waanzinnig veel mogelijkheden als het gaat om de vormgeving van tekst. Je kunt gemakkelijk letters aanpassen, veranderen en verfraaien of er patronen mee maken. In deze les leer je hoe jij die mogelijkheden gebruikt.

Huiswerkopdracht:

Kies een woord met een lading en geef dit een passende vorm. Denk bijvoorbeeld aan een woord als vuur, verliefd of woede. En, ga op zoek naar een flyer, die je meebrengt naar de volgende les.

Les 18: Maak een flyer na

Je begint in deze les met het namaken van de flyer die je hebt meegenomen. Let op kleur, lettertype en stijl. Het is misschien niet de meest creatieve opdracht maar je leert er veel van!

Huiswerkopdracht:

Maak thuis je flyer af.

Les 19: Live trace

Met Illustrator zet je in een handomdraai een foto/ jpg-bestand om in een vectorenbestand. Het voordeel hiervan is dat je ongelimiteerd kunt vergroten. Neem je eigen foto mee en omzetten maar!

Les 20: 3D

In deze les ga je op zoek naar de driedimensionale mogelijkheden van Illustrator. (Je kunt er bijvoorbeeld aardige kerstballen en appels mee maken!) Je plaatst zelfgemaakte symbolen op een driedimensionaal element en maakt bijzondere vormen.

Les 21: Drukbaar maken

Docent: Walter Kort

Aantal lessen: 1

Hoe lever je je documenten foutloos bij de drukker aan? Onderwerpen zoals overvul, overduk en kleurscheidingen worden in deze les uitgebreid behandeld. Je leert ook hoe je een PDF aanmaakt, analyseert, corrigeert en bewaart als geriefd PDF.

Blok 4 : Cinema 4D

Docent: Rune Peitersen

Aantal lessen: 8 (les 22 t/m 29)

Cinema 4D is een professioneel 3D-animatieprogramma voor de productie van stilstaande beelden en animatiefilms. 3D-modelleren, texturen maken, animeren of renderen: met Cinema 4D kan het allemaal. Het programma wordt veel gebruikt door onder andere interieurontwerpers en kunstenaars om hun ideeën in een ruimte te visualiseren.

Werken in drie dimensies is heel wat anders dan werken op het platte vlak; je maakt alles vanuit het niets en zorgt ook voor licht, animatie, cameraposities, etcetera. Het doel van dit blok is om je de basistechnieken te leren van het werken in drie dimensies, zodat je die in je eigen werk kunt gebruiken. Je zult veelvuldig experimenteren met het programma om zo kennis te maken met de talloze mogelijkheden die Cinema 4D je te bieden heeft. Aan het einde van het blok weet je

hoe je digitaal een zelfontworpen object bouwt, dat in een scene plaatst, belicht, exporteert als beeld of animatie en presenteert. In de lessen ligt de nadruk op het maken van interieurs en virtuele rondgangen daardoorheen.

Les 22: Kennismaking met 3D

Je krijgt een introductie in de wondere wereld van de drie dimensies en leert omgaan met de *interface* van Cinema 4D. Je gaat onder andere oefenen met 3D-modelleren, animatie, renderen, objecten verplaatsen en roteren. Je maakt kennis met *primitives* en bouwt een vlag.

Les 23: Gereedschappen

In deze les krijg je een vervolg op de uitleg over de interface van Cinema 4D en de functie van de verschillende gereedschappen. Je leert bijvoorbeeld wat een object is en hoe je omgaat met de object manager. Maar ook andere gereedschappen komen aan bod, zoals de *attributes manager*, *boolean*, *polygon*, *make editable* en *extrude*. Vervolgens werk je aan een opdracht, namelijk: bouw een huisje...

Les 24: Opdracht

Je gaat aan de slag met de volgende gereedschappen: *splines*, *NURBS*, *lathe*, *loft*, *sweep*, *primitives fillet*, *phong* en *viewport background*. Daarna krijg je een opdracht, te weten: bouw een lamp...

Les 25: Vervolg opdracht

In deze les gaat het over texturen. Je gaat werken met de gereedschappen *material editor* en *set selection*. Je importeert foto's om een textuur te maken. Vervolgens ga je verder met de opdracht van de lamp. Je plaatst er ook een laptop bij.

Les 26: Licht

Je opdracht is al een flink eind gevorderd, maar ziet er nog erg tweedimensionaal uit. Dat verander je met licht. In deze les kijk je naar de verschillende soorten licht en leer je hoe je snel en gemakkelijk licht nabootst. Je krijgt instructies over hoe je de gereedschappen *default light*, *omni light*, *spotlight*, *target*, *shadows*, *volumetric*, *fall-off* en *global illumination* moet gebruiken.

Les 27: Perspectief

Het standpunten van de camera staat in deze les centraal. Je gaat zelf een kort animatiefilmpje maken en het gebruik van de volgende gereedschappen wordt uitgelegd: *camera target*, *basic animation*, *connect to spline*, *aperture*, *keying*.

Les 28: Presentatie

Op basis van je eigen werk maak je een presentatie in 3D. Denk goed na over wat je wilt met 3D en bereidt je voor met schetsen en/of fotos.

Les 29: 3D-modelleren

Je gaat oefenen met gereedschappen als *primitives*, *deformers*, *current state to object*, *symmetry*, *hyper NURBS*, *matrix extrude*, *iron*, *magnet* en *brush*. Daarna ga je aan de slag: je gaat een spin modelleren in 3D.

Blok 5: Eindproject

Docent: Femke van Gemert
Aantal lessen: 4 (30 t/m 33)

Je bedenkt in dit blok een concept voor je portfolio. Houd daarbij rekening met het karakter van je eigen werk; wat is de rode draad? Welk thema keert vaak terug?

Door een grondige analyse kom je tot een concept, dat je vervolgens gaat realiseren.

Onder begeleiding van de docent ontwerp je een *format*, waarin je al het werk dat je in de cursus gemaakt hebt op een originele/ ludieke manier presenteert. Je realiseert je portfolio met gebruikmaking van de softwareprogramma's uit het Adobe CS3 pakket en Cinema 4D. Je portfolio zet je in een PDF waarna je zelf beslist of je deze wel of niet print.

Les 35: Eindpresentatie

Docent: Femke van Gemert

Het is zover; in deze allerlaatste bijeenkomst presenteert je je portfolio! Tot slot is er een evaluatie van het werk van alle cursisten.