

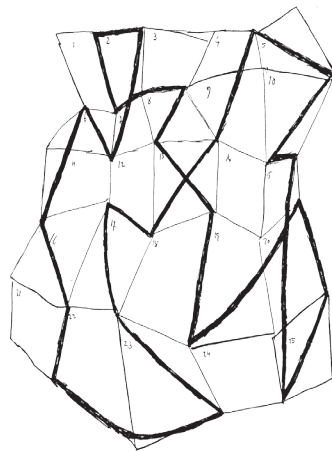
# dreidimensionales gestalten

vo 1h, ue 4h ws 2012-13 lva-nr.: 258.045, 258.046

## mischmesh

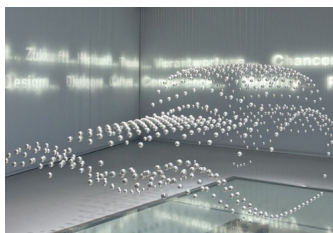
wenn wir als gestalter komplexe formen, z.b. polyeder oder formen mit gekrümmten flächen entwickeln, werden wir sie erst einmal über die oberfläche, also das von außen sichtbare, definieren. im physischen modell können wir sie aus volumen, platten oder stäben zusammensetzen und weiche materialien wie ton und gips verformen. ohne übung ist die form dabei schwer zu kontrollieren. wir ändern meist zu viele aspekten in einem durchgang und verlieren dabei die vergleichbarkeit der einzelnen schritte. eine ähnliche problematik entsteht in computerprogrammen, in denen wir dreidimensionale körper erzeugen und verformen. das problem ist hier vielleicht noch grösser, weil formbestimmende kräfte, wie die schwerkraft, fehlen, ein maßstab fehlt und die dreidimensionale erfahrung weniger gegeben ist. schließlich handelt es sich letztendlich nur um zweidimensionale projektio-

nen auf bildschirm oder papier. wir möchten uns in diesem semester mit der kontrollierten transformation von körpern auseinandersetzen. wir werden dazu vorhandene objekte durch wenige einzelne punkte und ihre verbindungen repräsentieren und diese dann gezielt im raum verschieben. zur definition der form benutzen wir zu beginn ein mesh (gitter). der begriff stammt aus dem bereich der computergrafik und ist dort für die modellierung von 3d-modellen durch geometrische beschreibung ihrer oberflächen gebräuchlich. es sind untereinander durch kanten ver-

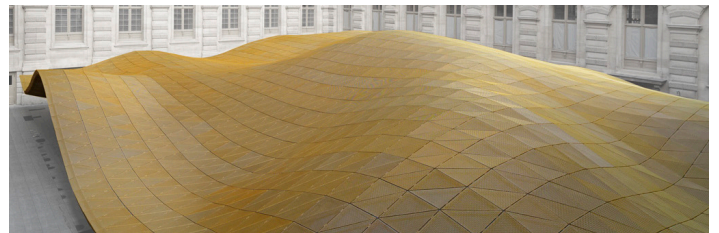


paul klee, irreguläre projektion, 1940

bundene knoten die in einer bestimmten verbindungslogik bzw. ordnung polygone bzw. maschen bilden. in der regel handelt es sich dabei um dreiecksgitter, aber auch komplexere polygone, wie z.b. vierecks oder fünfecksgitter sind in verwendung.



joachim sauter, bmw-museum, 2008



louvre-erweiterung, rudy ricciotti & mario bellini, 2012

über einen wechsel zwischen analogem und digitalem raum möchten wir die analogen wurzeln der digitalen oberflächen-gestaltung kennenlernen um ein besseres verständnis für die geschehnisse und hintergründe in der welt der digitalen modelle zu bekommen. wir arbeiten daher zwar mit mathematisch und räumlich definierten punkten, also auch digitalen definitionen, aber nicht zwangsläufig im computer.

die betreuung findet an der abteilung für dreidimensionales gestalten und modellbau e264/2 im hauptgebäude (4. og) statt. die betreuerinnen und betreuer, die betreuungszeiten, sowie die vorlesungs- und prüfungstermine finden sie auf unserer homepage unter: <http://e2642.kunst.tuwien.ac.at/>

das semester besteht aus vier aufbauenden übungen. jede dieser übungen muss abgegeben werden und wird benotet. am semesterende wird eine gemeinsame note aus den übungen gebildet. die übungen werden in einzelarbeit bearbeitet und in der besprechung beim betreuer vorgelegt. sie erhalten dann noch einmal ein feedback und eine beratung für den nächsten schritt bzw. den ansatz für die nächste übung. wir können in den betreuungen nur über etwas sprechen, was von ihnen vorbereitet wurde und daher in form von zeichnung(en) oder modell(en) vorliegt.



erich hauser, stahlplastik

[technische universität wien](#)

fakultät für architektur und raumplanung

institut für kunst und gestaltung

univ. prof. christian kern

abteilung dreidimensionales gestalten und modellbau e264/2