

Technologie: Visualisierung im virtuellen 3D-Raum

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Grundstudium > Technologie
Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Hauptstudium > Technologie

Nummer und Typ	BKM-BKM-Te.16H.018 / Moduldurchführung
Modul	Technologie
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Yves Niederreuther
Anzahl Teilnehmende	9 - 15
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Computergrundkenntnisse
Lehrform	Workshop
Zielgruppen	BA DKM
Lernziele / Kompetenzen	Herstellen von Visualisierungen im virtuellen 3D-Raum
Inhalte	Im projektorientierten Kurs werden Szenen im virtuellen 3D-Raum erzeugt. Zu den Schwerpunkten gehören Konstruktions- und Modellertechniken, Materialisierung, Lichtgestaltung, Kamerafahrten, Rendering und Ausgabe. In praktischen Anwendungen erhalten die Teilnehmenden ein vertieftes Verständnis der Konzepte von Raum und Objekt, Szene und Präsentation.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Regelmässige, aktive Teilnahme. 80% Anwesenheitspflicht Studierende der alten Besonderen Studienordnung erhalten 4 Credits, da sie eine Zusatzleistung erbringen müssen. Die Art der Leistung wird von den Dozierenden des Moduls definiert. Sollte die Zusatzleistung nicht oder ungenügend erbracht werden, wird das gesamte Modul als "nicht bestanden" bewertet.
Termine	Blockwoche 48 (28.11.- 2.12.2016) 09:15-17:00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden