

Game Visuals II

Angewandte Entwurfsmethoden und Umsetzungen in der 3D-Modelling-Software 3D-Studio-Max.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2003.17F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Visuals II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Ulrich Götz
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Grundlagen der 3D-Modelling-Software 3D-Studio-Max. Vermittlung grundlegender Methoden zu Entwurf und Umsetzung dreidimensionaler Modelle in 3D-Modelling-Software im Hinblick auf das spätere eigene Design von Videospiele.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	31.3.-26.5.2017
Dauer	8 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F