

Game Visuals IV

Angebot für	Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester
Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4000.17F.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	Character Design: Konzeption und Gestaltung von Game Characters im Hinblick auf Gameplay, Spielmechanik, Visueller Stil und Narration. Visueller Entwurf und Umsetzung: Thumbnails, Turnarounds, 3D Modeling, Texturing, Rigging und Animation.
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller
Anzahl Lektionen	0
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Character Design: Konzeption und Gestaltung von Game Characters im Hinblick auf Gameplay, Spielmechanik, Visueller Stil und Narration. Visueller Entwurf und Umsetzung: Thumbnails, Turnarounds, 3D Modeling, Texturing, Rigging und Animation.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	21.2.-7.6.2017
Dauer	6 Tage