

Game Drawing I

Perspektivisch-zeichnerisches Darstellen von Architektur und Landschafts- Stills mit Figuren.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-2061.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxismodul 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Serge Pinkus
Zeit	Di 19. Februar 2019 bis Mi 6. März 2019 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	8 - 18
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Zeichen-Workshop
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Innen- und Aussenräume mit Figuren zeichnerisch entwerfen und aus verschiedenen Blickwinkeln zeigen. Visuelles kommunizieren von Ideen und Vorstellungen räumlicher Aspekte eines Games.
Inhalte	Mit zeitgemässen Methoden räumlichen Zeichnens werden dreidimensionale Strukturen, Raumkörper und Räume entwickelt, die als Grundlage für den Bau virtueller Räume dienen können. Themen des Kurses sind die Entwicklung perspektivischer Effekte, ihr bewusster Einsatz für das Erstellen virtueller Räume, das zeichnerische Entwerfen von Architektur- und Landschafts-Stills, die Planung und Zeichnung von perspektivischen Situationen aus verschiedenen Blickwinkeln und das Umsetzen von Grundrissen in perspektivische Darstellungen. Figuren im Raum, Licht-Atmosphäre und Oberflächen kommen nach erfolgreichem Erstellen von Raum-Strukturen zum Zuge. Gemeinsames Entwerfen von Landschaften und Architekturen ermöglichen "interaktive" Zeichnungen mit verschiedenen POV's einer gemeinsamen Map.
Bibliographie / Literatur	"Perspektive auf den Punkt gebracht". Franz Burkart Zytologie Verlag 2012
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit Vorhandensein von 80% der zeichnerischen Übungen an der Mappenabgabe
Termine	Bachelor-Praxismodule 1. Teil: 19. Februar bis 6. März 2019 (Di-Fr, Di-Fr, Di-Mi)
Bewertungsform	Noten von A - F