

## Game Visuals II

Angewandte Entwurfsmethoden und Umsetzungen in der 3D-Modelling-Software Cinema 4D.

### Angebot für

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

|  |  |
|--|--|
| Nummer und Typ                           | BDE-VGD-V-2003.19F.001 / Moduldurchführung   |
| Modul                                    | Game Visuals II  |
| Veranstalter                             | Departement Design   |
| Leitung                                  | Marco Bach   |
| Zeit                                     | Fr 29. März 2019 bis Mi 29. Mai 2019 / 9 - 17 Uhr<br>6 Tage  |
| ECTS                                     | 3 Credits  |
| Voraussetzungen                          | alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design   |
| Lehrform                                 | Seminar  |
| Zielgruppen                              | Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul  |
| Lernziele /<br>Kompetenzen               | Grundlagen der 3D-Modelling-Software Cinema 4D. Vermittlung grundlegender Methoden zu Entwurf und Umsetzung dreidimensionaler Modelle in 3D-Modelling-Software im Hinblick auf das spätere eigene Design von Videospielen. |
| Inhalte                                  | siehe Lernziele/Kompetenzen  |
| Leistungsnachweis /<br>Testatanforderung | Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit  |
| Termine                                  | 29.03.-29.05.2019  |
| Dauer                                    | 6 Tage   |
| Bewertungsform                           | Noten von A - F  |