

Game Visuals IV

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.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4000a.20F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Visuals IV
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller
Zeit	Di 17. März 2020 bis Di 2. Juni 2020 / 9 - 17 Uhr 9.5 Tage
ECTS	4 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	17.3.-2.6.2020
Dauer	9.5 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F