

## Vektorzeichnen: Knochen und Konturen

Vektorzeichnen: Knochen und Konturen, vektorbasierte, lineare Darstellung von Tierschädeln

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Knowledge Visualization > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-VSV-V-2010.20F.001 / Moduldurchführung
Modul	Vektorgrafik
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Anne Seeger
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundkenntnisse in Adobe Illustrator</li><li>• Laptop mit Adobe Illustrator, Grafik/Display Tablet</li><li>• Keine Angst vor Knochen und Vektoren</li></ul>
Lehrform	Übungen
Zielgruppen	Pflichtmodul für Scientific Visualization, 4. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Komplexe organische Objekte erfassen</li><li>• Mit präzisen Linien Räumlichkeit modellieren</li><li>• Grafische Reduktion und Übersetzung ins Modellhafte verstehen</li><li>• Praktische Softwarekenntnisse erwerben und vertiefen</li></ul>
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anhand von Schädelkochen die Möglichkeiten der linearen Umsetzung ausprobieren</li><li>• Interpretieren statt abzeichnen: Übersetzung von Modellen und Fotovorlagen üben</li><li>• Illustrator als Werkzeug einsetzen, Vorteile der Vektorzeichnung nutzen</li><li>• Tipps und Tricks: Spass an der Arbeit mit Illustrator bekommen</li><li>• Sinnvolle Arbeitsweise entwickeln</li></ul>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit
Termine	gemäss Unterrichtsplan
Dauer	4 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F