

## Digitales Zeichnen und Malen

### Digitales Zeichnen und Malen

#### Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VSV-V-2060.20F.001 / Moduldurchführung
Modul	Digitales Zeichnen und Malen
Veranstalter	Departement Design
Leitung	David Schürch
ECTS	1 Credit
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Graphic Tablet, Display Tablet o.Ä., Laptop</li><li>• Installation «Kyle's brushes» auf Photoshop</li></ul>
Lehrform	Übungen
Zielgruppen	Pflichtmodul für Scientific Visualization, 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden schaffen sich einen Überblick über die verschiedenen Möglichkeiten und Tools für digitales Zeichnen und Malen und lernen die Vor- und Nachteile kennen. Über Experimente werden verschiedene Techniken ausprobiert und ein eigener Workflow erarbeitet.
Inhalte	Folgende Punkte werden im Modul behandelt: <ul style="list-style-type: none"><li>• Übersicht Tools für Digitales Zeichnen und Malen</li><li>• Erfahrungsaustausch</li><li>• Anwendung verschiedener Techniken</li><li>• Erarbeiten eines eigenen Workflows</li></ul>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit
Termine	gemäss Unterrichtsplan
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden