Vertiefungsmodul Interdisziplinär VGD - Einführung ins 3D Modellieren mit Blender

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Design interdisziplinär > 5. Semester
Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 5. Semester

Nummer und Typ	DIG BDE-VGD-V-I-5555.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Vertiefungsmodul Interdisziplinär VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	MA Reto Spoerri
Zeit	Di 20. Oktober 2020 bis Fr 6. November 2020 / 8:30 - 17 Uhr 3 Wochen
Anzahl Teilnehmende	8 - 25
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	techn. Voraussetzungen: Laptop, Maus mit 3 Tasten
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Wahlpflichtmodul Bachelor Design, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Grundlagen des 3D Modellierens mit Blender Texturierung, UV-Unwrapping Keyframes, Animationen Erstellung Film, Export Unity3d
Inhalte	Erschaffung von virtuellen Räumen mittels der 3D Modelling Software Blender. Bilder und Fotografien werden verwendet um räumlichen Objekten eine Struktur zu geben. Als gerenderter Film oder als virtueller Raum, der interaktiv erfahren werden kann, wird ein Erlebnisraum geschaffen und vermittelt. Im Kurs bietet sich die Möglichkeit, ein digitales Tool zu erlernen, mit dem professionelle Effekte gestaltet werden können und das kostenlos verfügbar ist.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit
Termine	20. Oktober - 6. November 2020 (ohne Montage)
Dauer	3 Wochen
Bewertungsform	Noten von A - F