

DIG 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-2003.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Visuals II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller Sonja Böckler
Zeit	Do 1. April 2021 bis Mi 2. Juni 2021 / 9 - 17 Uhr 7 Tage
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Grundlagen der 3D-Modelling-Software Cinema 4D. Vermittlung grundlegender Methoden zu Entwurf und Umsetzung dreidimensionaler Modelle in der 3D-Modelling-Software im Hinblick auf das spätere eigene Design von Videospielen.
Inhalte	Siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	01.04.-02.06.2021
Dauer	7 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F