

Game Visuals IV

Character Design: Konzeption und Design eines Spielcharakters im Hinblick auf visuellen Stil, Gameplay, Spielmechanik und Narration. Entwurf und Umsetzung: Thumbnails, Turnarounds, 3D-Modelling, Texturierung, Rigging, Animation, Animation Controller (Unity).

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4000a.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Visuals IV
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller
Zeit	Di 22. März 2022 bis Di 7. Juni 2022 11 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 Design eines Spielcharakters im Hinblick auf visuellen Stil, Gameplay, Spielmechanik und Narration. Entwurf und Umsetzung: Thumbnails, Turnarounds, 3D-Modelling, Texturierung, Rigging, Animation, Animation Controller (Unity).
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Bewertungsform	Noten von A - F