

Game Visuals III

Game Visuals III: Kenntnisse in 3D-Modelling und -Animation

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 3. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3001a.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Visuals III
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller Ulrich Götz
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Studienvertiefung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Studienvertiefung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Charakter-Design & Animation: Konzeption, Design und technische Umsetzung eines animierten, interaktiven Spielcharakters mit Schwerpunkt auf visuellen Stil, Animation und Gameplay. Entwurf und Umsetzung: Thumbnails, Turnarounds, 3D-Modelling, Texturierung, Rigging, 3D-Animation, Unity Implementation und Animation-Controller.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projektarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	19.-20.9.;27.9.;4.10.;11.10.;1.11.;8.11.;15.11.;22.11.;29.11.2022
Bewertungsform	Noten von A - F