

Cinema 4D

Konzepte, Methoden und handwerklich-technische Fertigkeiten digitaler 3D Visualisierungen

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Knowledge Visualization > 3. Semester

Nummer und Typ	BDE-VSV-V-3060.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	3D_Visualisierung Cinema 4D
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Joe Rohrer Fabienne Boldt Spinnler
ECTS	5 Credits
Voraussetzungen	Semester 1-2
Lehrform	Übungen/Projekt
Zielgruppen	Pflichtmodul für Scientific Visualization, 3. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Einführung in die Konzepte, Methoden und handwerklich-technischen Fertigkeiten digitaler 3D Visualisierungen als Grundlage zur Darstellung Wissenschaftlicher Sachverhalte.
Inhalte	Einführung Cinema 4D: Die Grundlagen der digitalen Raumkonstruktion, Lichtinszenierung und Oberflächenstrukturierung von virtuellen Objekten und Sachverhalten.
Bibliographie / Literatur	Verweise zu Lerntutorials und Literatur sind in den Unterlagen vermerkt, die den Studierenden zur Verfügung gestellt werden.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit,
Termine	gemäss Unterrichtsplan
Bewertungsform	Noten von A - F
Bemerkung	Cinema r17-r19