

Game Visuals II

Angewandte Entwurfsmethoden und Umsetzungen in der 3D-Modelling-Software Blender

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2003.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Visuals II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Ulrich Götz Johannes Köberle
Zeit	Mi 29. März 2023 bis Mi 7. Juni 2023 / 13 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
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 3D-Modelling -Software Blender. Vermittlung grundlegender Methoden zu Entwurf und Umsetzung dreidimensionaler Modelle in 3D-Modelling-Software im Hinblick auf das spätere eigene Design von Videospielen.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	29.3.2023-31.5.2023; jeweils Mittwochnachmittag 13.00-17.00 Uhr
Bewertungsform	Noten von A - F