

Modulbezeichnung:	3D Modellierung
ggf. Modulniveau	Wahlpflicht Technische Informatik, Basis Anwendungsgebiet Computergraphik, Anwendungsgebiet Computergraphik
ggf. Kürzel	3D Mod.
ggf. Lehrveranstaltungen	
Studiensemester	Ab 4. Semester
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. D. Wloka
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum:	Informatik (Bachelor) und andere
Lehrform / SWS:	Vorlesung 2 SWS, Übung 2 SWS
Arbeitsaufwand:	60 Stunden Präsenz 120 Stunden Eigenstudium
Kreditpunkte:	6 CP
Voraussetzungen nach PO:	Mathematiktest
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine
Lernziele / Kompetenzen:	Erlernen der wichtigsten Konzepte des Bereichs 3D Modellierung für die Erstellung von Avataren in Serious Games.
Inhalt:	Grundkonzepte der graphischen 3D Modellierung <ul style="list-style-type: none"> - Elementare Einführung in 3D Studio Max - Modellierkonzepte für Avatare - Transfer der Avatare nach Unity
Studien-/Prüfungsleistungen:	Studienleistungen werden vorausgesetzt, s. Moodle Prüfungsleistung: Projekt und Hausarbeit
Medienformen:	
Literatur:	Skript, wird zu Veranstaltungsbeginn bekanntgegeben