

Lernziele 3D - Modelling

- Der Lernende soll verstehen was Primitiv Formen sind, und Beispiele nennen können wo diese Formen eingesetzt werden.
- Der Lernende soll verstehen was Polygone sind. Denn Unterschied kennen und wiedergeben was High Poly und Low Poly ist.
- Der Lernende soll die Edge-Flow Technik näher gebracht werden und er sollte danach sagen wofür die Edge - Flow Modellingtechnik verwendet wird im Bezug auch auf die Topologien (Polygone, Triangles, Quads)
- Der Lernende das Wissen weitergeben für die Benutzung von Subdivision Surface
- Der Lernende soll das Clay-Modellings und Sculpting erklären können.
- Der Lernende soll verstehen und sagen können welche Vorteile es hat Modifier / Operationen zu benutzen.
- Der Lernende soll den Vorteil des Mirror Modifiers wiedergeben können.
- Der Lernende soll die Unterschiede der verschiedenen Boolean Operation erklären können.
- Der Lernende soll den Subdivision Surface Modifier kennen lernen und den Bezug zu dem Catmull-Clark-Algorithmus verstehen