

## **Game Art & 3D Animation (Ausbildung + Studium)**

Als Absolvent unserer Studiengänge oder Ausbildungen im Fachbereich Game Art & 3D Animation erwartest du u.a. eine Karriere in den Bereichen 3D Modelling, 3D Animation, Concept Art, Level Design oder Character Creation.

Lehrinhalte (Auszüge des Lehrplans)

2D

Gestaltungsgrundlagen, digitale Bildbearbeitung, Stilleben, Thumbnailing & Industrial Design

3D

Kamera & Licht, Storyboarding, Bildkomposition, Montagetheorie

DIGITAL SCULPTING & TEXTURING

Conceptpreparation, Highlevel, Realtime Rendering

ANIMATION & RENDERING

Shader, Materials, Rigging, Lighting, Storyboard

PROJEKT & WORKFLOW

Echtzeitvisualisierung, Realtime

TEAMWORK

Kollaborative Arbeitsprozesse in der Projektarbeit

VERMARKTUNG

Finanzierung, Publikation und zielgruppengerechtes Marketing

FORSCHUNG & ENTWICKLUNG

Recherche und Analyse, Projektmanagement und Planung

Berufsbilder in der Gamesbranche

Design & 3D

Level Designer, Modeller, Animator, Character Designer

Grafik

2D Artist, Concept Artist, Matte Painter, CGI Specialist

Direction

Producer, Project Manager, Studio Head, Creative Director

Lernen & Studieren

Studienstart: jeweils März und September

**Diploma:** Berufliche Ausbildung / Berufliche Weiterbildung

**Bachelor:** Studieren in Vollzeit / Berufsbegleitend Studieren

**Master:** Spezialisierung / Qualifizierung

Zulassungsvoraussetzungen

Eigenes Notebook mit Internetzugang für Theorietests, Online-Vorlesungen und Vorlesungsmitschriften

**Für Bachelor:** Abitur / Fachabitur; Alternativ: Mindestalter 18 Jahre & mittlerer Bildungsabschluss & Studieneignungsfeststellung

**Für Diploma:** Abitur / Fachabitur; Alternativ: Mindestalter 17 Jahre & mittlerer Bildungsabschluss