

DK.+FO_3D-Modelling

Modulbeschreibung gültig ab 01.09.2026

Allgemeine Modulinformationen

Modulnummer	DK.BA_+FO_3DMOD.22
Modultyp	M-Minor Module
Modulniveau	B-Basis level
ECTS-Credits	3
Modulart	Lernmodul (LM)
Arbeitsaufwand	
Kontaktunterricht in h	32.00
Begleitetes Selbststudium in h	24.00
Individuelles Selbststudium in h	34.00
Durchführung / Ausführung	Herbstsemester
Unterrichtsintervall	Blockunterricht
Modulverantwortliche/r	Fabio Quaggiotto (fabio.quaggiotto@hslu.ch)
Unterrichtssprache	Deutsch

Record

Record	Die Studierenden haben den Umgang mit einer professionellen 3D-Software kennengelernt. Sie kennen wichtige Grundbegriffe, sowie Werkzeuge und können methodisch an eigene Projekte herangehen.
---------------	--

Einbettung im Studienverlauf

Studiengang / Verwendung	Bachelor of Arts in Bildender Kunst Bachelor of Arts in Film mit Vertiefung in Animation Bachelor of Arts in Film mit Vertiefung in Video Bachelor of Arts in Produkt- und Industriedesign mit Vertiefung in Design Management Bachelor of Arts in Produkt- und Industriedesign mit Vertiefung in Objektdesign Bachelor of Arts in Produkt- und Industriedesign mit Vertiefung in Spatial Design Bachelor of Arts in Produkt- und Industriedesign mit Vertiefung in Textildesign Bachelor of Arts in Vermittlung von Kunst und Design mit Vertiefung in Bildender Kunst Bachelor of Arts in Visueller Kommunikation mit Vertiefung in Camera
---------------------------------	--

	Arts Bachelor of Arts in Visueller Kommunikation mit Vertiefung in Data Design & Art Bachelor of Arts in Visueller Kommunikation mit Vertiefung in Digital Ideation Bachelor of Arts in Visueller Kommunikation mit Vertiefung in Graphic Design Bachelor of Arts in Visueller Kommunikation mit Vertiefung in Illustration Fiction Bachelor of Arts in Visueller Kommunikation mit Vertiefung in Illustration Nonfiction Master of Arts in Design Master of Arts in Design mit Vertiefung in Digital Ideation Master of Arts in Design mit Vertiefung in Eco-Social Design Master of Arts in Design mit Vertiefung in Service Design Master of Arts in Film mit Vertiefung in Animation Master of Arts in Film Master of Arts in Fine Arts mit Vertiefung in CRISP/KNOTS Master of Arts in Fine Arts mit Vertiefung in Art Teaching (MAT) und Lehrdiplom für Maturitätsschulen in Bildnerischem Gestalten
Weitere Eingangskompetenzen	keine

Modulinhalt

Kompetenzen	
Fachkompetenz	Die Studierenden lernen den Umgang mit einer professionellen 3D-Software. Sie kennen wichtige Fachbegriffe, je nach Quelldateien passende Workflows und Modellierungsmethoden (Nurbs-, Polygon-, Volume- und Boole-Modelling).
Lerninhalte und Aufbau	3D-Modelling ist in den digitalen Medien allgegenwärtig, auch begegnen wir diesem Prozess oft unbewusst im Alltag. Das Einsatzspektrum ist riesig: Filme, Games, Apps, Architektur, Schmuckdesign, Medizin, Werbung etc. Die Tools fürs 3D-Modelling wurden in den letzten Jahren erschwinglicher, aber vorallem intuitiver. Gestaltungsentscheidungen und Arbeitsprozesse müssen Anwender:innen aber immer noch selbst vornehmen. Das Modul vermittelt einen Überblick über verfügbare Technologien, Tools und Workflows. Die vermittelten Kenntnisse werden in praktischen Übungen von den Studierenden erprobt und umgesetzt und anhand eigener Projekte alleine oder in kleinen Gruppen weiter gefestigt.
Kompetenzfelder	Digitalität Material + Praxis
Lehr- und Lernformen	Inputs, praktische Übungen (z.T. im Selbststudium), Mentorate

Leistungsnachweis

Notenskala	HSLU.bestanden-nicht bestanden
Leistungsnachweis 1	
Art	Praktischer Leistungsnachweis
Form	Projektarbeit

Zeitpunkt	während Semester/Blockwoche
Elektr. Durchführung	Nein
Bemerkungen	Mindestens 80% Anwesenheit und aktive Teilnahme
Bewertungskriterien	1. Kenntnis von Modellarten 2. Kenntnis von Fachvokabular 3. Sensibilisierung für unterschiedliche Anwendungsmöglichkeiten 4. Workflow-orientiertes Denken 5. Gegenüberstellung Referenzbilder und Endresultat

Erstellt am: 10.03.2026

Modulstamm: DK.BA_+FO_3DMOD

Version: 2.0