

## Computergrafik 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2154	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	CG2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>
2	<b>Inhalte</b> Theorie:Ausbau der Kenntnisse eines 3D-Programmes. Animationstechniken in einem 3d-Programm: inverse Kinematik, Morphing, Bones, Modifier zur Animation, Beleuchtungstechniken für größere Szenen, Partikelsysteme, Grundlagen Compositing, Rendern mit Masken, Filmlook: Kameraeigenschaften, Tiefenschärfe, Bewegungsunschärfe, Verwendung von Charakteren und Bäumen. Analyse und Kritik von 3D-Beispielen. Praxis:Erstellen von umfangreichen Szenen mit Animationen und Filmlook
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, praktische Übungen
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b>  BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft (B)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>