

Computergrafik 4 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2156	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	CG4	
1	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Einarbeitung in das Vicon-Motion Capture-System Charakterstudien. Auswahl eines geeigneten Charakters Aufnahme der Bewegungsdaten Umsetzung der Bewegungsdaten auf einen virtuellen Charakter.	
2	Inhalte Theorie: Charaktermodellung und Animation Grundlagen des Charaktermodellings, Charakteranimation, Motion Capture Praxis: Erstellung eines Charakters, Animation mit Motion Capture u.a. Animationstechnologien	
3	Lehrformen Vorlesung, praktische Übungen	
4	Teilnahmevoraussetzungen Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	Prüfungsformen §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	Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten Bestehen der Modulprüfung	
7	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen) keine	
8	Stellenwert der Note für die Endnote Credit(s) *Note/210	
9	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock	
10	Sonstige Informationen (Literatur)	