

## Computergrafik 3 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2155	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	CG3	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Erstellung eines 3D-Modells und einer Animation mit einem hochwertigen Renderin
2	<b>Inhalte</b> Einarbeitung in ein zweites professionelles 3D-Modellierungs- und Animationsprogramm. Kennlernen der Grundlagen, Herangehensweisen, Methoden, prinzipielle Unterschiede zu den anderen Programmen, Herausarbeiten der Vorteile
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, praktische Übungen
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> § 17 Programmierarbeit, § 21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, - technik,- und/oder Medienwirtschaft (B) oder Bearbeitung einer Aufgabenstellung mit Präsentation (BP)
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>

## 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	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Einarbeitung in das Vicon-Motion Capture-System Charakterstudien. Auswahl eines geeigneten Charakters Aufnahme der Bewegungsdaten Umsetzung der Bewegungsdaten auf einen virtuellen Charakter.	
2	<b>Inhalte</b> Theorie: Charaktermodellung und Animation Grundlagen des Charaktermodellings, Charakteranimation, Motion Capture Praxis: Erstellung eines Charakters, Animation mit Motion Capture u.a. Animationstechnologien	
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, praktische Übungen	
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	<b>Prüfungsformen</b>  §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>	