

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe  
Studiengang: B.A. Medienproduktion

3D Workflow-Optimierung					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Vorlesung, Seminaristische Lehre und Übungen	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	

### Qualifikationsziele

Die Studierenden erlangen die Fähigkeit, den Zusammenhang der einzelnen Arbeitsschritte bei der Erstellung komplexer 3D-Computergrafik Visualisierung zu erkennen, verstehen und umzusetzen. Sie sind in der Lage Engpässe im Datenfluss zu identifizieren und lernen Techniken kennen, diese zu vermeiden. Die Studierenden erlernen Skriptsprachen, um Werkzeuge zu entwickeln, die wiederkehrende Aufgaben automatisieren. Dies resultiert in einer Reduktion von Arbeitszeit und Fehlerquellen. Ferner werden einheitliche Resultate gewährleistet.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

### Lehrinhalte

Folgende Bereiche der Workflow-Optimierung werden behandelt:

- CG / VFX Prozesskette (Pipeline)
- Asset Management
- Naming Conventions
- Redundanzvermeidung
- Versionskontrolle
- Standardisierung
- Qualitätskontrolle
- Python Scripting in den Programmen Autodesk Maya und The Foundry Nuke

Literatur

- Jon Loeliger, Matthew McCullough (2012), „Versionskontrolle mit Git“, O'Reilly
- Robert Galanakis (2014), „Practical Maya Programming with Python“, Packt Publishing
- Adam Mechtley, Ryan Trowbridge (2011), „Maya Python for Games and Film“, CRC Press
- Ron Ganbar (2014), „Nuke 101: Professional Compositing and Visual Effects“, Peachpit Press

**Lehrveranstaltungen**

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	3D Workflow-Optimierung	4