

Modulbezeichnung	Computeranimation	
Dauer	1 Semester	
Art	Pflichtfach	
ECTS-Punkte	7,5	
Studentische Arbeitsbelastung	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)		
Empf. Voraussetzungen		
Verwendbarkeit	DEL	
Prüfungsform und -dauer	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Praktikum	
Modulverantwortlicher	I. Schebesta	
Qualifikationsziele	Verständnis der nicht-digitalen und digitalen Methoden bewegte Bildinhalte zu erzeugen und zu bearbeiten. Handwerkliche Fähigkeiten Computer-Animationen zu erzeugen, insbesondere hinsichtlich ihrer Anwendungen in Postproduktion, TV, Kino, Computerspielen, Internetanimationen und Virtual Reality.	
Lehrinhalte	Geschichte, Konzeption, Design, Projektmanagement von Animationsfilmen, 3D-Modellierung, Polygone, Splines, NURBS, Subdivision Surfaces, Transformationen, Modifikationen, Keyframe-Animation, 3D-Morph, Blend Shapes, Prozedurale Animation, Hierarchische Animation, Skeletons, Charakter Animation, Motion Capturing, Motion Control, Partikelsysteme, Fluids, Mapping & Textures, Projektionen, Prozedurale Shader, Layerd Shader, Volume Shader, Shading Algorithmen, Standardshader (Flat, Gouraud, Phong,...), Rendering, Raytracing, Radiosity, Kamera-Animation, Licht setzen, Compositing, Postproduktion, Kino, TV, Game, Virtual Reality	
Literatur	Watt, Alan. 3D Computer Graphics. Harlow, England (Addison-Wesley) 2000. Watt, Alan; Watt, Mark. Advanced Animation and Rendering Techniques, Theory and Practice. Harlow, England (Addison-Wesley) 1992.	
Lehrveranstaltungen		
Dozent	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
J. Bendig	Computeranimation	4
I. Schebesta	Praktikum Computeranimation	2