

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Asset Entwicklung (Modellierung und Animation)		10-GE-AE-162-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
<p>Die präzise Abbildung der Welt oder die attraktive Darstellung komplexer Inhalte gewährleistet eine wichtige Grundfunktionalität für effektive Nutzung interaktiver echtzeitfähiger Systeme und ermöglichen atmosphärische Computerspiele. In diesem Modul werden grundlegende Methoden der Modellierung dreidimensionaler Assets erlernt - von der Gestaltung von Mesh-basierten grafischen Objekten bis zum Rigging komplexer animierter Charaktere. Komplementiert werden diese manuellen Ansätze durch automatische Vorwärtsberechnungen physikalischer Prozesse mittels entsprechender, echtzeitfähiger Engines. Wir werden mit diesen Engines arbeiten und in ihren Grundzügen nachvollziehen.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Nach Abschluss des Kurses besitzen die Studierenden ein solides Hintergrundwissen über die Erstellung, Darstellung und Animation von grafischen, dreidimensionalen Objekten.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
<p>V (2) + Ü (2) Veranstaltungssprache: Deutsch oder Englisch Art der LV: alternativ S (2) statt V.</p>		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>a) Klausur (ca. 60-120 Min.) oder b) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
<p>Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2016) Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2017)</p>		