Modulname	**Geometric Modeling and Animation**
Modulnummer	CMS-TRK-GMA
Verantwortliche Dozentin oder verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Stefan Gumhold stefan.gumhold@tu-dresden.de
Qualifikationsziele	Die Studierenden haben einen Überblick welche Hardware und welche Algorithmen benötigt werden, um ein animierbares digitales Abbild von einem menschlichen Charakter zu erstellen. Sie haben einen Überblick über Oberflächenrepräsentationen und kennen die grundlegenden Algorithmen, um diese Oberflächenrepräsentationen auszuwerten und darzustellen. Sie können einschätzen welche 3D-Scan Technologie für welchen Einsatz am besten geeignet ist. Sie kennen die Algorithmen, die benötigt werden, um aus 3D-Scans Oberflächenmodelle zu erzeugen. Sie kennen die mathematischen Repräsentationen für Starrkörpertransformationen und können diese zur Artikulation von 3D-Modellen einsetzen. Sie haben einen Überblick über Techniken zur Charakteranimation und wissen wie man eine simulierte Oberfläche in eine Charakteranimation umwandeln kann.
Inhalte	Inhalte des Moduls sind die Oberflächenrepräsentationen mit punktbasierten, impliziten und unterteilungsbasierten Repräsentationen, 3D Scans mit der Diskussion von Scanning Verfahren und Scanverarbeitungsalgorithmen, Skelettbasierte Objektrepräsentationen mit mathematischen Repräsentationen für Starrkörpertransformationen, Repräsentationen für artikulierte Objekte, Grundlagen der inversen Kinematik sowie Algorithmen zur Extraktion von Skelettrepräsentationen. Weitere Inhalte sind Charakteranimation verschiedener Techniken zur Repräsentation und Animation virtueller Menschen.
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 2 SWS, Übungen im Umfang von 2 SWS und das Selbststudium. Die Lehrsprache der Vorlesungen und der Übungen ist Englisch.
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es werden die im Modul CMS-TRK-FCG Foundations of Computer Graphics zu erwerbenden Kompetenzen vorausgesetzt.

Verwendbarkeit	Das Modul ist im Masterstudiengang Computational Modeling and Simulation jeweils ein Wahlpflichtmodul im Track Visual Computing sowie im Track Computational Life Science, das nach Maßgabe der Anlage 2 zur Spezifischen Prüfungsordnung zu wählen ist. Das Modul kann im Masterstudiengang Computational Modeling and Simulation nicht gewählt werden, wenn dieses oder ein wesentlich inhaltsgleiches Modul aus einem Studiengang mit dem die Zugangsvoraussetzungen nach § 3 der Studienordnung erfüllt wurden, bereits absolviert wurde. Das Modul schafft die Voraussetzungen für die Module, die es unter Voraussetzungen für die Teilnahme benennen.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausurarbeit von 90 Minuten Dauer. Bonusleistung zur Klausurarbeit ist das Lösen von Übungsaufgaben im Umfang von 15 Stunden. Die Prüfungssprache ist Englisch.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 5 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der Prüfungsleistung.
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Sommersemester angeboten.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 150 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 1 Semester.