

Medieninformatik

- Marcel Reichelt: 3D-Effekte in Film- und Werbeproduktionen (93)
- Sebahat Onuk Salman: Werbeproduktionen: 2D Animation realisieren (92)
- Seniz Hira: Innovative Compositingtechniken (91)
- Martin Müller: Multimedia-Anwendungen im virtuellen Raum (interaktive 360Grad Panoramen) (90)
- Sebastian Rohner: Digitales Make-up im Video mit Hilfe von 3D-Modellierung (89)
- Sebastian Becker , Jessica Louka: Facial Animation in 3D (3ds Max) (87, 88)
- Sebastian Schneider: Anwendung der Stereoskopie in 3D Computeranimationen. (86)
- Margarita Abramovic: Visualisierung eines Kinderbuches (in 3D) (85)
- Alexander Nietzold: Audiofiles als Animationssteuerung für 3D-Software - Entwicklung einer Zusatzanwendung für die Software Maya - (84)
- Eileen Fester: 3D Visualisierung des Deutschen Technikmuseums Berlin (83), Maya, Quest3D.
- Kathrin Klemke: Mathematik im Alltag: Planung, Konzeption und Realisierung einer Museumsinstallation (82)
- To Ly Huynh: Virtual Advertising (81)
- Raik Frindte: Compositing von 3D-Animation, Realvideo und photorealistischen Effekten. (80)
- Jessica Müller: Visualisierung einer Massenszene in 3D. (3ds Max) (79)
- Winfried Jarke: Visualisierung eines Kinderbuchs in 3D mit Schwerpunkt 3D-Stereo. (78)
- Daniela Franke: Visualisierung eines Kinderbuches (Anime Studio Pro, Director) (77)
- Mathias Kölling: Lernsoftware auf Basis von Web3D und den neuen Webtechnologien (Thema Mathematik, Einbinden von 3D in Macromedia Director) (76)
- Ines Gericke: Virtuelle, interaktive 3D-Visualisierung des antiken Hauses "Casa della Venere" (Quest3D, Stereo) (75)
- Thorsten Stark: Multimediales Lernen am Beispiel physikalischer Phänomene (Einbinden von 3D in Flash, objektorientiert mittels Actionscript) (74)
- Fabian Pross: Prozedurale Modellierung und Visual Effects, (insbesondere Lindenmayer-Systeme und Maya Paint Effects). (73)
- Wanja Gerick: Einbindung animierter 3D-Objekte in gefilmtes Material- Die Verwendung von HDRI zur synthetischen Beleuchtung – (72)
- Armin Ohanian: Multimedia-Produktion: Visualisierung einer gastronomischen Einrichtung –Schwerpunkt 3D. (71)
- Ulrich Pech: 3-D Visualisierung von Luftströmungen mit Hilfe von Java 3D zur Analyse von Ausbreitungsvorgängen in der atmosphärischen Grenzschicht. In Zusammenarbeit mit dem Leibniz-Institut für Agrartechnik Potsdam-Bornim e.V. (70)
- Stefan Rausch, Thorsten Singer: Fotorealistische Integration von Objekten in Realbildaufnahmen. (68, 69)
- Nicola Hoffleit, Kathrin Krieg: Virtueller Guide für eine Mathematikausstellung des Technikmuseums Berlin. (66, 67)

- Nadine Dannert, Marco Keeren: Kombination von 3D-Animation und Realvideo in Multiscreen. (64, 65)
- Astrid Ebert-Razmdjou: Wahrnehmung und Visualisierung mittels 2D und 3D Animation. (63)
- Alexander Wanke: Konzeption und Realisierung einer virtuellen Standortpräsentation mit Flash als Personalmarketinginstrument der Robert Bosch GmbH. (62)
- Oliver Hahn: Produktionsfähige Character Rigs für 3D Animationen. (61)
- Andreas Weiß: Visual Effects, insbesondere Massenszenen und Partikeleffekte. (60)
- Ilja Bondar: Realisation eines 3D-Animationsfilmes unter Verwendung von HDRI und Partikelsimulation. (59)
- Sören Patz: Erstellung eines Corporate Design für einen Fernsehsender und die Umsetzung im sendefähigen Format. (Teltowkanal) (58)
- Sandra Boelke, Linda Formumm: Multimediale Lernsysteme im Schulunterricht, zusammen mit der Werner-von-Siemens-Gesamtschule in Gransee. Realisierung eines Lernspiels zum Thema Solarenergie. (56, 57)
- Jens Klebsch: Modellieren und Animieren in Maya am Beispiel eines Promotiontrailers. (55)
- Petra Anders: Virtuelle Moderation. (3D Animation und –Modellierung, Motioncapturing, LipSync) (54)
- Silke Wittig: Konzeption und Umsetzung einer multimedialen Lernsoftware mit Macromedia Flash, in Zusammenarbeit mit dem Verein Neue Medien für Berlin e.V. (53)
- Michael Bernschein, Matthias Görsch: Interaktive 3D-Präsentation von Windmanövern auf DVD. (u.a. Multiangle) (51, 52)
- Alexander Grasse, Marek Trawny: 3D Animationsfilm mit realistischer Beleuchtungssimulation. (49, 50)
- Nils Weizenburger: Erstellung von 3D Charakteren in verschiedenen Techniken. (48)
- Marion Kücholl: Konzeption und Modellierung virtueller Bühnen, zusammen mit der VISTA-Gruppe von FIRST (Fraunhofer Institut für Rechnerarchitektur und Softwaretechnik). (47)
- Joanna Amilowska: Realisierung eines Fernsehbeitrages mit dem Schwerpunkt Animation und Compositing, zusammen mit der Questico AG. (46)
- Raoul Hübner: Interaktive MIDI-gesteuerte Animationen. (45)
- Tanja Nadine Schiebenes: Die virtuelle Moderatorin. Die Arbeit entstand in Zusammenarbeit mit der VISTA-Gruppe von FIRST (Fraunhofer Institut für Rechnerarchitektur und Softwaretechnik). (44)
- Carsten Kästler: Rekonstruktion historischer Bausubstanz in 3D - Die Löwenapotheke zu Dresden. (43)
- Daniel Döller, Klemens Neumann: Animiertes 3D Musikvideo für die Ausgabe auf DVD. (41, 42)
- Sebastian Völtz: Prozedurale Animation eines Schwarmes – Partikel, Expressions und die Scriptsprache MEL. (40)
- Osman Dumbuya: Produktionskonzept für einen 3D-animierten Kurzfilm. (39)
- Carsten Woithe, Holger Wenzl: Grey, 3D-Animationsfilm für DVD und Internet. (37, 38)
- Ramona Schult: Visualisierung von Forschungsschwerpunkten der Abteilung Chemische Physik, im Fritz-Haber-Institut der Max-Planck-Gesellschaft. (Videofilm und Panoramaführung auf DVD). (36)
- Ulrike Palm: Schwer im Vorteil, Realisierung eines 3D-animierten Kurzfilms und einer dazugehörigen XML-Webanwendung. (35)

- Philipp Giese: 3D-Animationfilm mit photorealistischer Darstellung einer Stadtkulisse. (34)
- Ingo Schürmann: Virtueller Rundgang durch ein historisches Gebäude (Schloss Schwerin) (33)
- Sandro Siebke: Erweiterung eines 2D-Spiels in 3D mit Maya. (32)
- Andrea Kürschner: Postproduction bei Musikproduktionen. (31)
- Christoph Schröer, Henrik Volkening: Entwicklung eines Kurzfilms mit den Schwerpunkten 3D-Animation und Compositing für das Ausgabemedium DVD. (29, 30)
- Daniel Kühn: Hamlet. 3D-Modellierung, 3D-Animation und Compositing exemplarisch an einem Film-Trailer. (28)
- Alexander Krauser, Michael Lorenz, Manaf Saeed: Computerbasierte Video- und Musikproduktion (Schwerpunkte: Videoproduktion, Musikproduktion, 3D-Animation). (25, 26, 27)
- Sandra Falkenstein: Erstellung einer Lernsoftware für das Content Mangement System openworks. (24)
- Jens Pieper: Visualisierung architektonischer CAD-Modelle mit macromedia director shockwave studio. (23)
- Sven Maier: Webbanner in Flash. (22)
- Inga Groß: Fernsehen im Internet
Streaming Media Content Erstellung bei Studio Berlin Atelier GmbH. (21)
- Oliver Heinrich: visual effects. (20)
- Holm Sommermeyer: Interaktiver Reiseführer.
Am Beispiel „Kiez um den Kollwitzplatz“ in Berlin-Prenzlauer Berg. (19)
- Marcel Gallardo: Ancaras Stab - Interaktiver Film auf Basis der DVD-Technik. (18)
- Matthias Riemann: Partikelsysteme in 3D-Animationen. (17)
- Rebecca Dombach: Interaktives Lernsystem auf Basis von 2D-Animation,
Gräber - Spiegel des Lebens. In enger Zusammenarbeit mit dem Museum für Vor- und Frühgeschichte in Berlin-Charlottenburg (16)

Ingenieur-Informatik

- Wladyslaw Chrusciel: Aufbau und Programmierung eines mobilen Roboters vom Typ RUG WARRIOR. (15)
- Katja Daedlow: Softwarelösung zur Durchflussberechnung in staugeregelten Gewässern auf der Grundlage hydraulischer Berechnungen. (Visual C++) (14)
- Duangkeo Krüger: Entwicklung eines Simulationsprogramms für einen DQPSK-Modulator für den digitalen Betriebs- und Bündelfunk Tetra-System. (Borland C++) (13)
- Bernhard Fentzke: Programmierung einer 3-Achsen-Steuerung für einen Temperierofen. (12)
- Kassa Gebeto: Beispiele zur Chaostheorie (11)
- Reto Renner: Entwicklung der Materialwirtschaftskomponente eines Produktionsplanungs- und Steuerungs-Systems. (C unter Unix). (10)
- Christiane Rottke: Realisierungen im Bereich der Rechnergestützten Qualitätssicherung innerhalb eines CIM-Projektes mit gemischter Bearbeitung von Text- und Grafikinformatoren. (Realisierung in C) (9)
- Peter Heil-de Haan: Materialplanungssystem für einen mittelständigen Betrieb.
- Paul Menninger: Programmierung eines Analytikgerätes zur Bestimmung des osmotischen Druckes in Flüssigkeiten. (8)

- Rainer Ehresman, Albert Kötter: Entwurf und Realisierung eines Compilers von IRL (Industrial Robot Language) nach IRDATA (Industrial Robot Data). (Einsatz der UNIX-Tools LEX und YACC) (6, 7)
- Renate Schilling: Entwurf und Implementierung eines universellen Macrointerpreters für die deviceunabhängige Programmierung von Industrierobotern mit PC-Steuerung. Firmenarbeit in Zusammenarbeit mit IBM. (5)
- Sueleman Ceylanli: Der Masken- und Interaktivgenerator (4)
- Parviz Barghi-Sissi: Zwei- und dreidimensionale Darstellung von mathematischen Iterationen. (3)
- Friedhelm Brüntrup: Eine Softwareumgebung für die Evolutions-Strategie (2)
- Günter Peuntinger: Evolutionsstrategie mit dynamischer Schrittweitenadaption und Nebenbedingungen. (1)