

Themenbereiche für Diplom, Master und Bachelor.

Schwerpunkte: 2D/3D-Animation, Multimedia, Compositing.

- Virtuelle Rekonstruktion.
- 3D Stereo
- Entwerfen, Modellieren und Animieren von 2D/3D Charakteren für verschiedene Einsatzgebiete.
- Virtuelle Moderation, Lippensynchronisation.
- Massenszenen, Schwärme.
- Visualisierung eines Kinderbuches, einer Kurzgeschichte, eines Gedichtes, eines Musikstückes in 2D, 3D, Stop-Motion.
- Geheimsprachen: Codes, Chiffren und Kryptosysteme.
- Evolutionstrategien, evolutionäre Algorithmen.
- Lindenmayer-Systeme.
- Biometrie, biometrische Verfahren.
- Einsatz innovativer Interaktionstechniken.
- Visualisierungen im Bereich Mathematik, (z. B. 2D/3D Animation, Compositing, 3D Stereo, Multiscreen). Innovative Aufbereitung mathematische Zusammenhänge, Knobelien, Phänomene, z.B.: die Mathematik in eine Geschichte, ein Märchen oder ein Spiel verpacken (vgl. Zahlenteufel von Enzensberger oder Perlen der grünen Nixe von R. Kirsch).
- Visualisierung im Bereich Informatik (u. a. Konrad Zuse), ggf. in Zusammenarbeit mit dem Technikmuseum Berlin.
- Die virtuelle Galerie, z. B. Rundgänge durch Ausstellungen, Museen oder auch Ausstellungsplanung
- Digitale Techniken in der Kunst, mit den Mitteln der Informatik neue Aspekte aufzeigen.
- Virtueller Bühnenbau
- Innovative Multiscreen Anwendungen.
- Multimedia-Lernprogramme für die Bereiche: Animation, Compositing, Robotik, Bionik, Mathematik, Informatik.
- Einsatz von neuen Medien im Schulunterricht, z. B. Lernspiele, Lernprogramme, Visualisierung von Versuchen.
- Innovative Trailer, Musikvideos, Werbespots, Kurzfilme. Einsatz neuer Compositing-techniken.

Eigene Vorschläge sind erwünscht, insbesondere auch interdisziplinäre Themen!