

Computergrafik 1 - Schwerpunktfach (SPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2204	270 h	9
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
3. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	6 SWS / 90 h	180 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	CG 1	

1	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Umgang mit einem 3d-Programm. Modellierungstechniken, Texturieren, Beleuchten und Rendern, Erzeugen eines Looks</p>
2	<p>Inhalte Theorie: Einführung in die Grundlagen der 3D-Visualisierung: Vergleich Fotografie, Malerei und CG, Räumliche Koordinaten, Perspektivische Ansichten, einfache Grundkörper, Möglichkeiten der Modellierung anorganischer Objekte, Texturierung, Grundlagen der Beleuchtung, Schatten, Eigenschaften der virtuellen Kamera, Rendern für verschiedene Anwendungen. Analyse und Kritik von 3D-Beispielen, Gestaltungsmöglichkeiten im virtuellen Raum</p> <p>Praxis: Kennenlernen eines 3d-Programms, Umsetzung der Wirkungsprinzipien, Erstellen von virtuellen Objekten, Lichtern und Kameras, Rendern von Szenen</p>
3	<p>Lehrformen Vorlesung, praktische Übungen</p>
4	<p>Teilnahmevoraussetzungen Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p>Prüfungsformen BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B) oder § 16 Klausurarbeit</p>
6	<p>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen) keine</p>
8	<p>Stellenwert der Note für die Endnote Credit(s) *Note/210</p>
9	<p>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock</p>
10	<p>Sonstige Informationen (Literatur)</p>