

Modulbezeichnung	Computergrafik
Modulbezeichnung (eng.)	Computer Graphics
Semester (Häufigkeit)	3 (jedes Wintersemester)
ECTS-Punkte (Dauer)	5 (1 Semester)
Art	Pflichtmodul
Studentische Arbeitsbelastung	h Kontaktzeit + h Selbststudium
Voraussetzungen (laut BPO)	Voraussetzungen für diese Lehreinheit sind grundlegende Kenntnisse der Mathematik insbesondere Trigonometrie und Matrizenrechnung und Programmier-Grundkenntnisse.
Empf. Voraussetzungen	Grundlagen der Mathematik, Relationen und Funktionen, Grundlagen der Programmierung 1+2
Verwendbarkeit	BOMI, MOMI
Prüfungsform und -dauer	Klausur (120 Minuten)
Lehr- und Lernmethoden	Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen
Modulverantwortliche(r)	A. Klein
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Lernergebnis 1: Die Studierenden können Datenstrukturen und Dateiformate aus der Computergrafik erklären. Lernergebnis 2: Die Studierenden können die üblichen Ein- und Ausgabegeräte benennen und können deren Vorteile für interaktive Projekte bewerten. Lernergebnis 3: Die Studierenden können gängige Schnittstellen und Dateiformate für die Implementierung einfacher Grafik in eigenen Projekten verwenden. Lernergebnis 4: Die Studierenden können die mathematischen Grundlagen der Computergrafik, insbesondere Transformationen und Projektionen, den affinen Raum und die Darstellung von Geraden, Flächen und Kurven im Raum erklären und anwenden. Lernergebnis 5: Die Studierenden können 2D- und 3D-Grafikschnittstellen schreiben und mit ihnen arbeiten. Lernergebnis 6: Die Studierenden können eigene 3D-Programme in OpenGL entwerfen. Lernergebnis 7: Die Studierenden können die Rendering Pipeline erklären und neue Aufgaben den Schritten der Pipeline zuordnen. Lernergebnis 8: Die Studierenden können die Grundlagen der fotorealistischen Computergrafik beschreiben und für gegebene Projekte die verschiedenen Verfahren und Annahmen bewerten und einschätzen.</p>	
<p>Lehrinhalte</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Einführung 2. Soft- und Hardwarekomponenten der Computergrafik 3. Arbeitsumgebung für die Übungen 4. Räume, Koordinatensysteme und Transformationen (mathematische Grundlagen) 5. Repräsentation und Datenformate 6. Algorithmen der Rastergrafik 7. Algorithmen zur Sichtbarkeitsbestimmung 8. Darstellung von Kurven 9. 3D in Aktion: Web Graphics Library (WebGL) 10. Fotorealistische (wirklichkeitsnahe) Computergrafik 11. Abschließende Worte 12. Appendix 	

Literatur

Michael Bender, Manfred Brill (2003): Computergrafik, Ein Anwendungsorientiertes Lehrbuch, Hanser Verlag ISBN: 3-446-22150-6 Alfred Nischwitz, Max Fischer, Peter Haberäcker, Gudrun Socher (2007): Computergrafik und Bildverarbeitung, Vieweg Verlag, ISBN 978-3-8348-0186-9 Alan H. Watt, Mark Watt (1992): Advanced Animation and Rendering Techniques, Theory and Practice, ACM Press, Addison Wesley Longman Limited, ISBN: 0-201-54412-1

Lehrveranstaltungen

Dozenten/-innen	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
A. Klein	Computergrafik	4