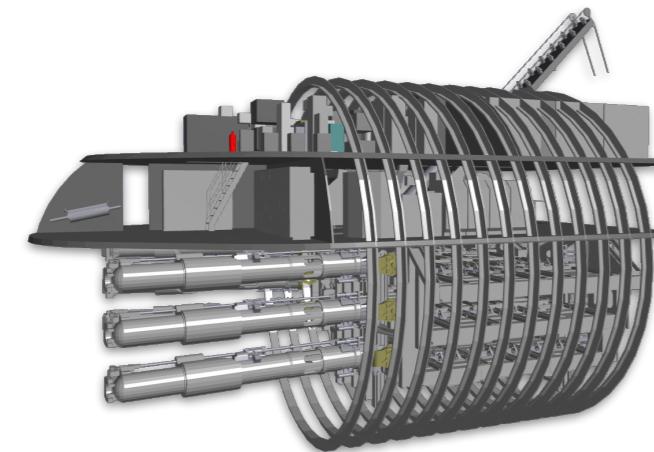
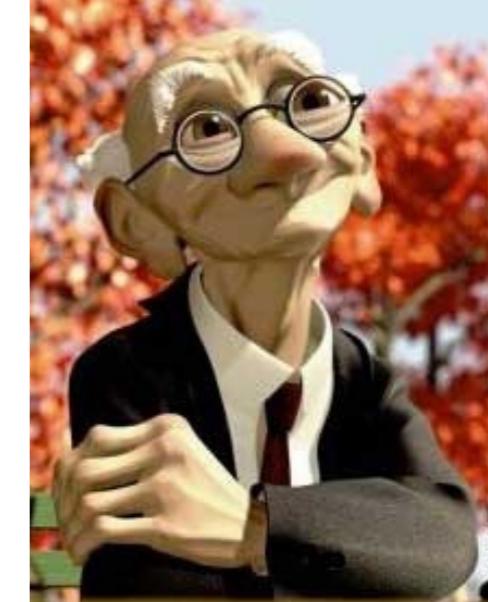
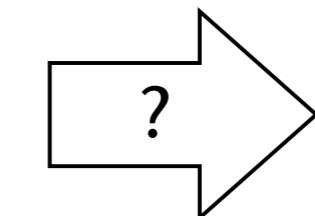
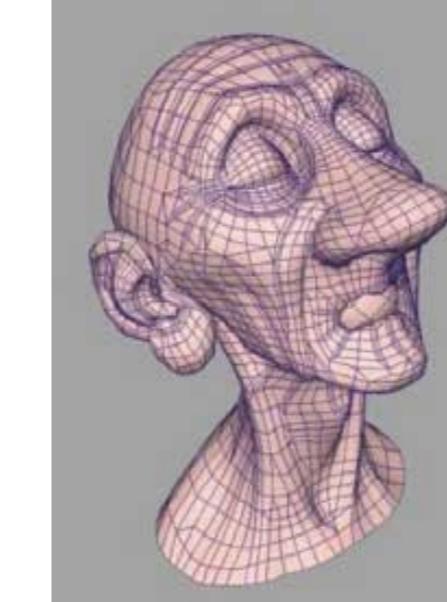


Computergraphik (03-IBAP-CG)

- Welche Algorithmen arbeiten auf der Graphikkarte?
- Welche Algorithmen stecken hinter den Animationsfilmen?
- Welche Techniken dienen dem Realismus oder der Echtzeit?



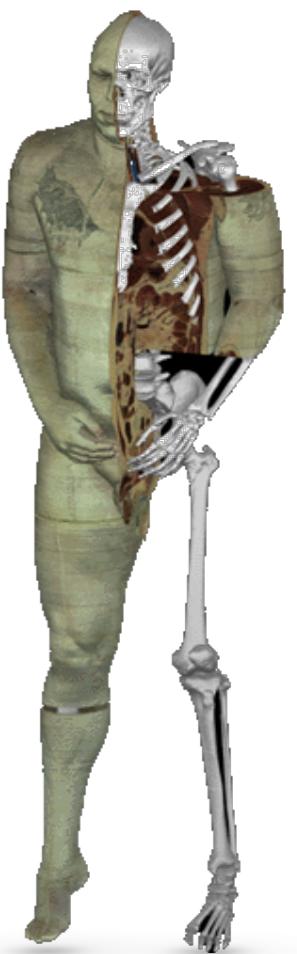
Industrie



Games



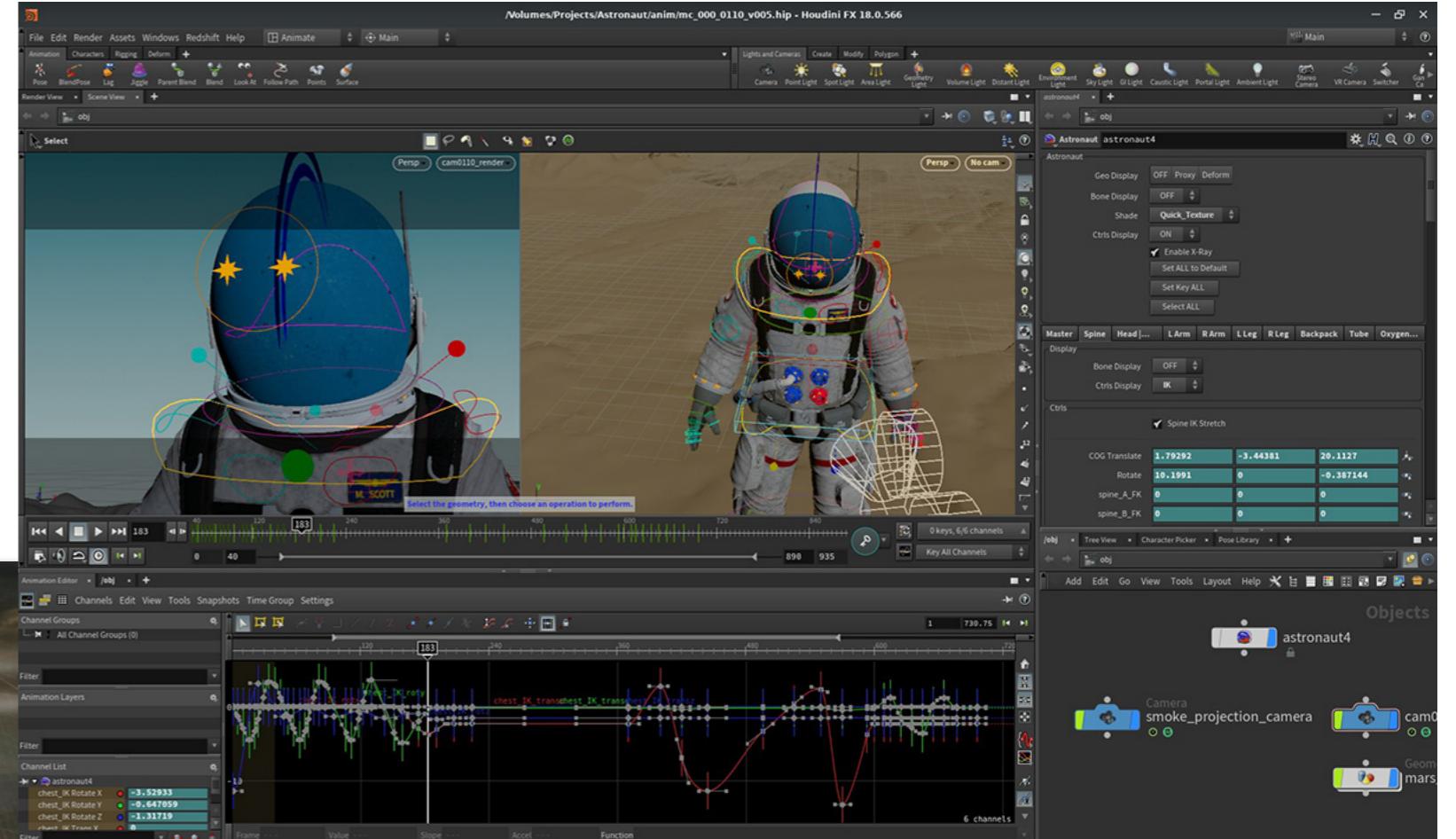
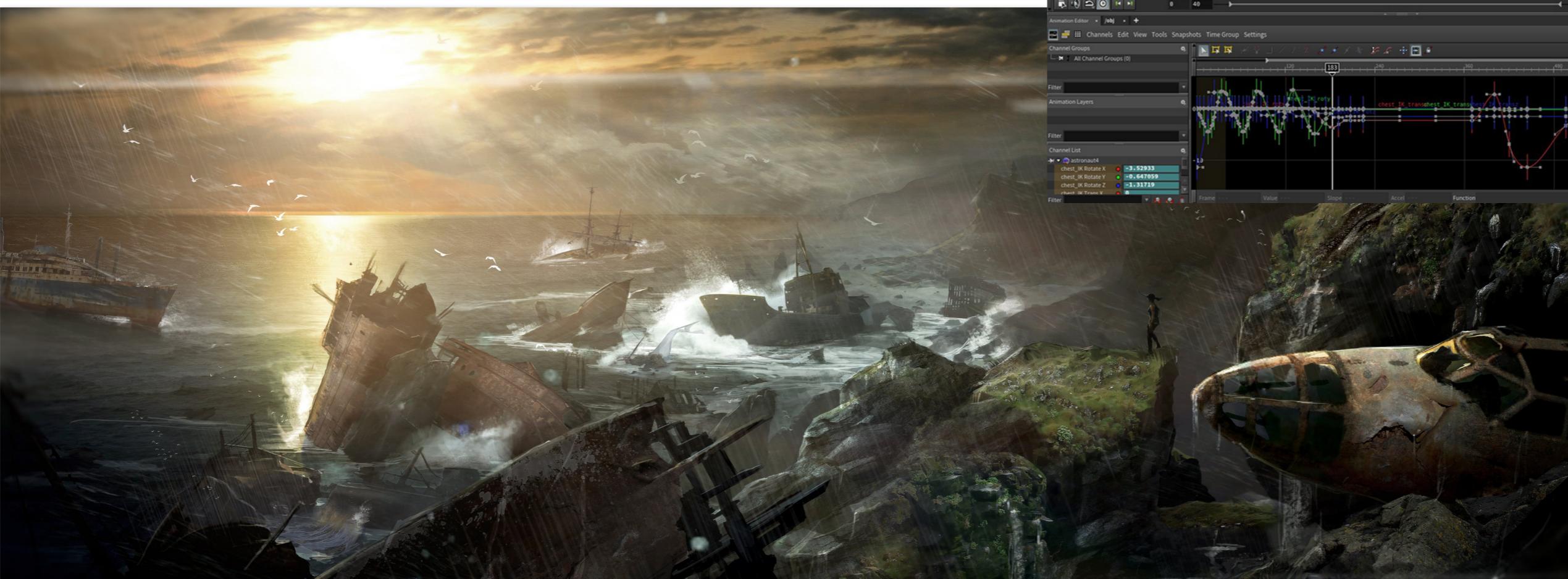
Filme



Medizin

Was wir NICHT in der Vorlesung behandeln

- Keine Animation-/Modelling-/Photoshopping-/Postprocessing-Tools
- Keine Visual Effects (VFX)



Computergraphik: organisatorische Details

- Credit Points = 6
- Format: Vorlesung + Übung
- Übungen: teils praktisch (= programmieren), teils theoretisch
- Nützliche Vorkenntnisse und Fähigkeiten:
 - 3D-Vektor- und Matrizenrechnung
 - Algorithmisches Denken
 - Programmierkenntnisse (C++ bzw. “C mit Klassen”)
- Studiengänge: Informatik, Digitale Medien, ...
- Gute Vorbereitung für den Schwerpunkt VMC im Master
- Sprache: deutsch
- Prüfung: Übung + Klausur; zur Not auch: volle mündliche Prüfung