

# Modulhandbuch CGI

## Computer Generated Imagery

Bachelor Medientechnologie 2020

Version: 1 | Letzte Änderung: 27.09.2019 22:35 | Entwurf: 0 | Status: vom Modulverantwortlichen freigegeben |  
Verantwortlich: Fuhrmann

### – Allgemeine Informationen

<b>Anerkannte Lehrveranstaltungen</b>	<u>CGI Fuhrmann</u>
---	---------------------

<b>Gültig ab</b>	Wintersemester 2022/23
------------------	---------------------------

<b>Dauer</b>	1 Semester
--------------	------------

<b>ECTS</b>	5
-------------	---

<b>Zeugnistext (de)</b>	Computer Generated Imagery
-------------------------	-------------------------------

<b>Zeugnistext (en)</b>	Computer Generated Imagery
-------------------------	-------------------------------

<b>Unterrichtssprache</b>	deutsch oder englisch
---------------------------	-----------------------

<b>abschließende Modulprüfung</b>	Ja
---------------------------------------	----

### Modulprüfung

<b>Benotet</b>	Ja
----------------	----

<b>Konzept</b>	Ausarbeitung und Kommunikation einer kreativen Arbeit im Bereich CGI. Die erstellten Arbeiten werden vorgestellt und in der Gruppe kritisch diskutiert.
----------------	--

<b>Frequenz</b>	Einmal im Jahr
-----------------	----------------

## – Allgemeine Informationen

### Inhaltliche Voraussetzungen

### Handlungsfelder

Verfahren, Algorithmen und Geräten zur Produktion, Speicherung, Übertragung, Verarbeitung, Wiedergabe und Präsentation medialer Inhalte analysieren, bewerten und reflektieren

---

Erstellen von Medieninhalten und Medienprodukten

---

Medienproduktionsprozesse und –systemen entwerfen und managen

### Learning Outcomes

ID	Learning Outcome
LO1	<p>Die Studierenden erlernen den Umgang mit einer professionellen Software zur Erstellung von Computer Generated Imagery (CGI). Es werden Zusammenhänge zu den Lehrveranstaltungen Computergrafik, Computeranimation und Mediengestaltung gezogen und die dort erlernten Techniken praktisch angewendet.</p> <p>Folgende Kompetenzen werden vermittelt:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Theoretische Grundlagen der CGI</li><li>- Verwendung von Software zur Erstellung von CGI</li><li>- Modellierung von 3D Objekten</li><li>- Erstellen von Texturen</li><li>- Definition von Materialien</li><li>- Ausleuchten von 3D Szenen</li></ul> <p>Die Kompetenzen werden zunächst über eine Vorlesung durch den Dozenten vermittelt und danach gemeinsam in der Übung vertieft. Anschließend erstellen in die Studierenden im Rahmen eines Projekts eine eigene Arbeit im Bereich CGI.</p> <p>Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage eigene kreative Arbeit im Bereich CGI zu erstellen.</p>

### Kompetenzen

Kompetenz	Ausprägung
MINT Modelle nutzen	diese Kompetenz wird vermittelt
Erkennen, Verstehen und analysieren technischer Zusammenhänge	diese Kompetenz wird vermittelt

---

MINT-Grundwissen  
benennen und  
anwenden

---

diese Kompetenz wird  
vermittelt

---

Medientechnische  
Systeme analysieren

---

diese Kompetenz wird  
vermittelt

---

Medientechnische  
Systeme prüfen

---

diese Kompetenz wird  
vermittelt

---

Informationen  
beschaffen und  
auswerten

---

diese Kompetenz wird  
vermittelt

---

Technische  
Zusammenhänge  
darstellen und erläutern

---

diese Kompetenz wird  
vermittelt

---

Naturwissenschaftliche  
Phänomene in  
Realweltproblemen  
erkennen und erklären

diese Kompetenz wird  
vermittelt

## – Vorlesung / Übungen

<b>Typ</b>	Vorlesung / Übungen
------------	---------------------

<b>Separate Prüfung</b>	Nein
-------------------------	------

<b>Exemplarische inhaltliche Operationalisierung</b>	Die Studierenden erlernen den Umgang mit einer professionellen Software zur Erstellung von Computer Generated Imagery (CGI).
--	--

## – Projekt

<b>Typ</b>	Projekt
------------	---------

<b>Separate Prüfung</b>	Nein
-------------------------	------

<b>Exemplarische inhaltliche Operationalisierung</b>	Ausarbeitung einer kreativen Arbeit im Bereich CGI.
--	---