

# Computergraphik II

## Organisatorisches

G. Zachmann

Clausthal University, Germany

[zach@in.tu-clausthal.de](mailto:zach@in.tu-clausthal.de)



Gabriel Zachmann

*Vorlesung*

Institut für Informatik  
Julius-Albert-Str.4

Raum 205

Sprechstunde: Mi, 3<sup>00</sup>-4<sup>00</sup>

E-Mail: [zach@in.tu-clausthal.de](mailto:zach@in.tu-clausthal.de)

Tel.: 05323 - 72 71 13



David Mainzer

*Übungsbetrieb*

Institut für Informatik  
Julius-Albert-Str.4

Raum 215

E-Mail: [??@in.tu-clausthal.de](mailto:??@in.tu-clausthal.de)

Tel.: 05323 - 72 71 15



# Voraussetzungen

- CG I
- Für die Programmieraufgaben:
  - C++
  - Etwas OpenGL: einiges in Übungen, einiges selbständig
- Mathematik
  - Trigonometrie: Winkel, Winkelfunktionen, Identitäten, etc.
  - Ein wenig lineare Algebra: Vektoren und Vektorräume, Matrizen
  - Etwas Integral- und Differenzialrechnung



# Web-Seite zur Computergraphik II

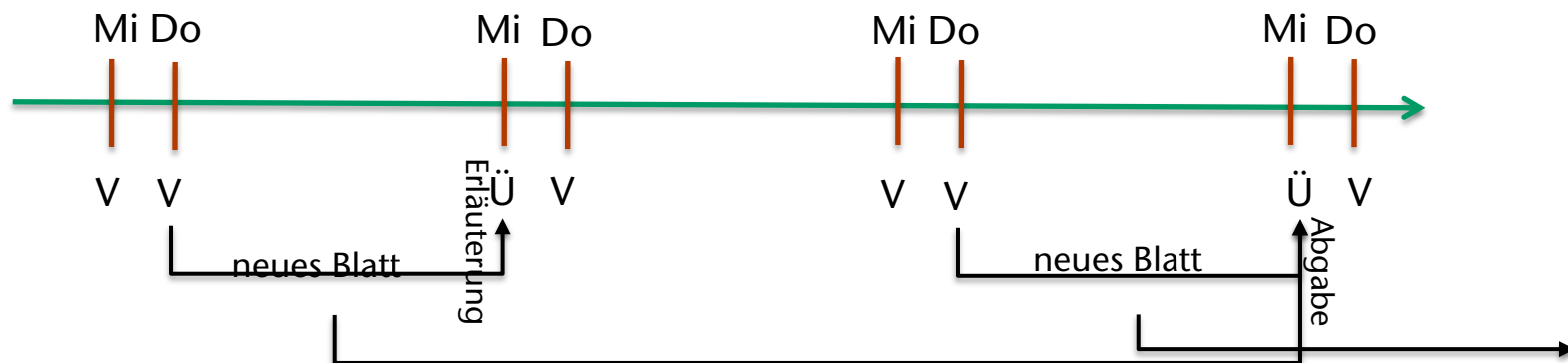
- Alle **wichtigen Informationen** zur VL haben wir Ihnen auch im **Internet** zur Verfügung gestellt:

[http://zach.in.tu-clausthal.de/teaching/cg2\\_08/](http://zach.in.tu-clausthal.de/teaching/cg2_08/)

- Folien
  - Frage: bevorzugt irgend jemand "4up"-Folien?
- Übungsblätter: am Donnerstag abend
  - Downloads zu Übungsaufgaben (z.B. Frameworks)
- Literaturhinweise, Online-Doku,
- Etc
- Aufzeichnungen:

<http://video.tu-clausthal.de/vorlesungen/ifi/cg2-ss2008/>

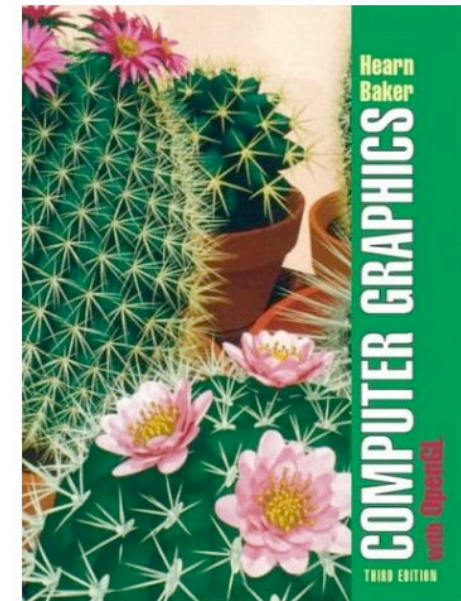
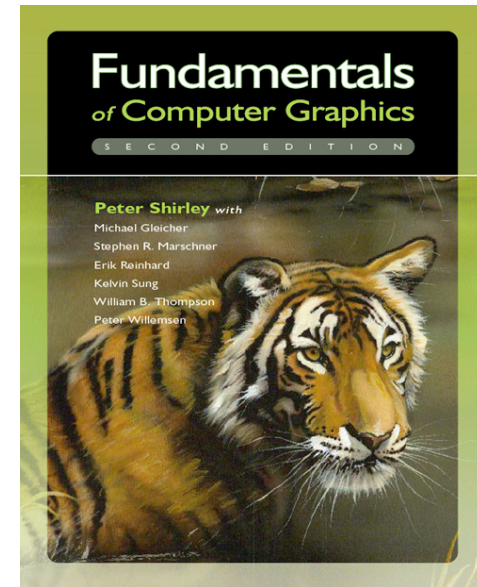
- Bedingung für Schein:
  - Insgesamt in allen Übungsblättern  $\geq 50\%$  der Punkte
- Übung:
  - Alle 2 Wochen **mittwochs** im IFl-Pool 302 (erste Übung am 16. 4.)
  - Achtung: Übungsblätter gibt es nur **jede zweite** Woche!
    - Insgesamt also 6 Blätter
  - Praktische Aufgaben = Programmieren in C++ und OpenGL (GUI mit Qt)
    - Empfehlung: 2er-Gruppen
  - Abgabe: **mittwochs** in der Übung



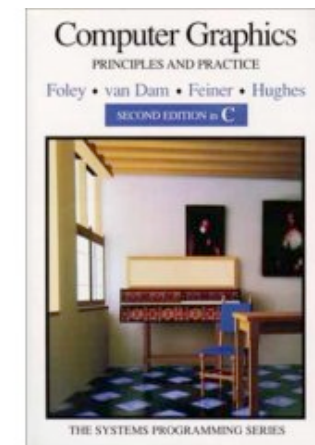
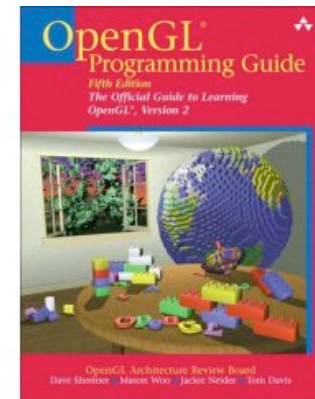


# Literatur (aus CG I)

- Peter Shirley: *Fundamentals of Computer Graphics*. AK Peters LTD, Second Edition 2005
  
- Donald Hearn, M. Pauline Baker: *Computer Graphics with OpenGL*. 3rd Edition, Prentice Hall, 2003



- Mason Woo, Jackie Neider, Tom Davis, Dave Shreiner: *OpenGL Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL, Version 2*. 5th Edition, Addison-Wesley, 2005
- J. L. Encarnaç o, W. Strasser, R. Klein: *Graphische Datenverarbeitung 1 und 2*. Oldenbourg, 1996
- J. Foley, A. van Dam, S. Feiner, J. Hughes: *Computer Graphics: Principles and Practice*. Addison-Wesley Professional; 2nd Edition, 1995



- Randi J. Rost: *OpenGL Shading Language*. Addison Wesley, 2004  
S.a.: <http://www.opengl.org/documentation/glsl/>
- Matt Pharr, Greg Humphrey: *Physically Based Rendering : From Theory to Implementation*. Morgan Kaufmann, 2004.  
S.a.: <http://www.pbrt.org/>
- Peter Shirley: *Realistic Ray Tracing*. AK Peters
- Links auf der Homepage der Vorlesung!

