

Computergraphik II

Organisatorisches


G. Zachmann
Clausthal University, Germany
zach@in.tu-clausthal.de



Die Personen

| | |
|---|--|
| <p>Gabriel Zachmann <i>Vorlesung</i> Institut für Informatik Julius-Albert-Str.4 Raum 205 Sprechstunde: Mi, 3⁰⁰-4⁰⁰ E-Mail: zach@in.tu-clausthal.de Tel.: 05323 - 72 71 13</p> | <p>Daniel Mohr <i>Übungsbetrieb</i> Institut für Informatik Julius-Albert-Str.4 Raum 215 E-Mail: mohr@in.tu-clausthal.de Tel.: 05323 - 72 71 15</p> |
|---|--|


G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Schleifeninvarianten 2



Voraussetzungen

- Computergraphik I
 - Für Quereinsteiger: fehlende Teile kann man leicht nachholen
- 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

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Schleifeninvarianten 3



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/>
- 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/>

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Schleifeninvarianten 4

Übungen

- Bedingung für Schein:
 - Insgesamt in allen Übungsblättern $\geq 50\%$ der Punkte
- Übung:
 - Alle 2 Wochen **donnerstags** im IfI-Pool 302 (erste Übung am 15. 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: **donnerstags** in der Übung

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Schleifeninvarianten 5

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

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Schleifeninvarianten 6





- 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. Encarnação, 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





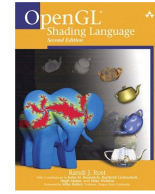
G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08

Schleifeninvarianten 7

Für Teile der CG-II-Vorlesung

- 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!**





G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08

Schleifeninvarianten 8