



Computergraphik II

Organisatorisches




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



Voraussetzungen

- Computergraphik I
 - Für Quereinsteiger: fehlende Teile kann man leicht nachholen (Folien finden Sie unter <http://zach.in.tu-clausthal.de/teaching/cg1>)
- Programmierfähigkeiten:
 - C++
 - Etwas OpenGL: einiges in Übungen, einiges selbstständig
- Mathematik:
 - Trigonometrie: Winkel, Winkelfunktionen, Identitäten, etc.
 - Ein wenig lineare Algebra: Vektoren und Vektorräume, Matrizen
 - Etwas Integral- und Differenzialrechnung


G. Zachmann Computer-Graphik 2 Organisation 3



Web-Seite zur Computergraphik II

- Alle **wichtigen Informationen** zur VL werden wir Ihnen im **Internet** zur Verfügung stellen:
 - <http://zach.in.tu-clausthal.de/teaching/cg2/>
- Folien
- Übungsblätter: am Freitag
 - Downloads zu Übungsaufgaben (z.B. Frameworks)
- Literaturhinweise, Online-Doku,
- Etc
- Aufzeichnungen einer alten Version der Vorlesung:
 - <http://video.tu-clausthal.de/vorlesungen/ifi/cg2-ss2008/>

G. Zachmann Computer-Graphik 2 Organisation 4

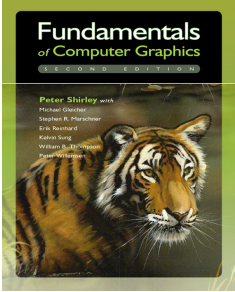
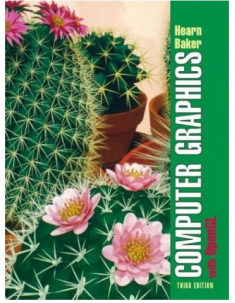


Übungen

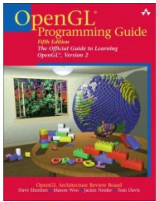

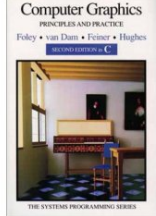
- Bedingung für Schein:
 - Insgesamt in allen Übungsblättern $\geq 30\%$ der Punkte
- Berücksichtigung in der Endnote zu 25% !
 - $$\text{Endnote} = 0.25 \times \text{Übungsnote} + 0.75 \times \text{Prüfungsnote}$$
- Übung:
 - Jede Woche **freitags** im IfI-Pool 302 (erste Übung am 20. 4.)
 - Achtung: Übungsblätter gibt es **jede** Woche!
 - Insgesamt also 6 Blätter
 - Praktische Aufgaben = Programmieren in C++ und OpenGL (GUI mit Qt)
 - Empfehlung: 2er-Gruppen
 - Abgabe: **freitags** in der Übung

G. Zachmann Computer-Graphik 2 Organisation 6

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 Organisation 7

- 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
 

G. Zachmann Computer-Graphik 2 Organisation 8

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 Organisation 9