

Computergraphik II

Organisatorisches


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



Die Personen

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


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



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

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_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/>

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 **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

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
 

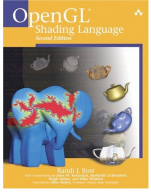
- J. L. Encarnaçã, W. Strasser, R. Klein: *Graphische Datenverarbeitung 1 und 2*. Oldenbourg, 1996
 


- J. Foley, A. van Dam, S. Feiner, J. Hughes: *Computer Graphics: Principles and Practice*. Addison-Wesley Professional; 2nd Edition, 1995
 

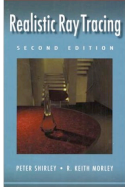
G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08

Schleifeninvarianten 7

- 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