

CGR4 – Computergraphik 2

Helwig Hauser, VRVis Wien

<mailto:Hauser@VRVis.at>

Vorstellung: Helwig Hauser

Diplomstudium: 1989 – 1995

Doktoratsstudium: 1995 – 1998

Studium: Informatik, Schwerpunkt Computergraphik

DA: Extended Cameras for Ray Tracing

Diss: Visualization of Dynamical Systems

Assistent @ TU Wien: 1994 – 2000

Lehrtätigkeit: Grundlagenlehre, Vis.-VO
Seminare, Praktika, DAs, etc.

Key Researcher @ VRVis: seit 2000

Tätigkeit: Forschungsgruppenleiter, Visualisierung

CGR4 – Überblick

CGR4 = VO (H. Hauser) + Ü (Th. Theußl)

CGR4 = 28^h VO ($7*2*2^h$) + 27^h Ü ($9*3^h$)

CGR4 = Fortsetzung v. CGR3

**CGR4 = Computergraphik für
photo-realistisches Rendering**

CGR4 – Terminplan

Ü-Termine

Teile 0+1:	7. März	
Teile 2+3:	21. März	
Teile 4+5:	4. April	3. 4. & 17. 4.
<hr/>		
Teile 6+7:	2. Mai	8. 5.
Teil 8:	16. Mai	15. 5. & 22. 5.
<hr/>		
Teile 9+10:	6. Juni	29. 5. & 12. 6.
Teile 11–13:	20. Juni	19. 6. & 26. 6.

CGR4 – Organisatorisches

Abfolge VO+Ü

- ◆ 7* VO, Ü setzt später ein, nach VO-Stoff

Kontakt

- ◆ in der Vorlesung, via Thomas Theußl (Ü)
- ◆ <mailto:Hauser@VRVis.at>

URL

- ◆ <http://www.cg.tuwien.ac.at/~helwig/CGR4/>

Prüfung

- ◆ am Semesterende, schriftlich

Wiederholung: CGR3

Graphics pipeline, Geräte d. GDV

Rastergraphik: Linien, Füllen, clipping

Transformationen, Abbildungen

Datenstrukturen: BRep, CSG, BSP, etc.

Sichtbarkeit, Beleuchtung, Schatten

CGR4 – Themenplan

Themenbereiche

Teile 0+1:	Intro, <u>Modellierung</u>
Teile 2+3:	<u>Kurven</u> , <u>über Aliasing</u>
Teile 4+5:	<u>Texturing</u> , <u>Gaming</u>
Teile 6+7:	<u>Farbe</u> , <u>Beleuchtung</u>
Teil 8:	<u>Ray Tracing</u>
Teile 9+10:	<u>Radiosity</u> , <u>VR</u>
Teile 11–13:	<u>Visualisierung</u> , Zusammenfassung, UE-Gallery