

Komplexpraktikum Globale Beleuchtung WS 2005/2006

Ziel: Während des Komplexpraktikums soll in Gruppen von 3-5 Studenten ein Raytracer entwickelt werden.

Dabei soll am Anfang gemeinsam ein Pflichtenheft erarbeitet werden, welches die Basis für die weitergehende Arbeit darstellt. Jeder Student einer Gruppe beschäftigt sich im Anschluss mit einem Teilgebiet, um das angestrebte Design zu implementieren.

Die Basis hierfür stellt das am Lehrstuhl entwickelte Szenenformat XML3D dar. Wir empfehlen als Programmiersprache C#, jedoch ist auch nach Absprache (fast) jede Andere möglich.

Eine genauere Aufgabenbeschreibung wird nach Kenntnis der genauen Teilnehmerzahl vom Lehrstuhl veröffentlicht.

Vorausgesetzt werden gute Kenntnisse der Computergrafik (z.B. Computergrafik III), sowie die Bereitschaft, sich auch über die angegebenen 4 SWS hinaus zu engagieren.

Die Teilnehmerzahl ist auf 20 Studenten begrenzt und die Einschreibung erfolgt ab sofort per e-Mail an Thomas Räckel (thomas.raeckel@inf.tu-dresden.de).

Abschluss: Benoteter Schein über 4 SWS Komplexpraktikum
Die Bewertung erfolgt dabei so, dass 60% der Note für das Gesamtergebnis der Gruppe und 40% für die individuelle Leistung im eigenen Teilgebiet vergeben werden.