

Computer-/Präsentations graphik

Praktikumsorganisation:

Dr.-Ing. W. Mascolus
Fakultät Informatik, SMT

HG Raum 632 (über Turnhalle)

463 38498 tel.

463 38396 fax.

wm1@inf.tu-dresden.de

<http://web.inf.tu-dresden.de/cgv>

Einführung

Ablauf Wintersemester

11. 10. 2005 /1.	Computer Publishing
18. 10. 2005 /1.	Einführung PowerPoint
25. 10. 2005 /1.	Einführung 3D Studio MAX
01. 11. 2005 /1.+2.	Einführung OpenGL
15. 11. 2005 /2.	Organisatorische und Inhaltliche Einführung am Rechner zu 3D Studio MAX und OpenGL

Rechenzeit: ab **15. 11. 2005**

Dienstag 2. DS (09.20 – 10.50 Uhr) betreut

Mittwoch 5.+6. DS zusätzlich, Betreuung am Beginn der 5. DS und nach Vereinbarung

Fakultät Informatik

GRU, R. 106

Software → 3ds max 6, MS Visual Studio .NET 2003

Ab 15. 11. 2005 bis 01.02.2006 → Rechnerpraktikum

Rechnerpool INF

Einschreibliste:

Anmeldung für Login zur Nutzung von Windows:
(Nicht für Nutzer des Rechnerpools der Fak. INF)

Individuelle Probleme mit Login oder Nutzung Rechnerpool:

Frau Jungmann

FRZ2 - BZW A256 a
463 38304 tel.

Nutzung der Rechnerkabinette:

Einhaltung der Betriebsordnung des Fakultätsrechenzentrums (FRZ)
der Fakultät Informatik → §§ 1 – 9 vom 01. 10. 1994

Achtung! Nach dem Ende der Lehrveranstaltungen ist die weitere Nutzung der Technik des FRZ **nicht** gewährleistet → Umzug der Fakultät INF in den Neubau, evtl. mit Absprache des Operating (Frau Grabowski, Herr Böhm) eingeschränkt möglich.

Rechnerpool INF

Für das Praktikum stehen generell alle Rechnerkabinette zur Verfügung.

PC mit Windows erlauben in der Regel die Nutzung von PowerPoint und

MS Visual Studio .NET 2003

Folgende Räume sind mit Ihrer speziellen Technik und Software besonders geeignet:

FRZ1 – GRU,	Raum 106	IRZ710 – IRZ728	3ds max 6 (19)
		IRZ728	CD-RW
	Raum 136	IRZ763, IRZ764	3ds max 6 (2)
FRZ2 – BZW	Raum 159	IRZ8110 – IRZ8139	
	Raum 253	IRZ8180 - IRZ8221	

Ziel der Lehrveranstaltung

Es gilt für die LV

Computer-/Präsentationsgrafik mit 2/2/- SWS

Vorlesung/Übung:

- Während der Einführungsveranstaltungen vorrangig Vermittlung von Stoff
- Übung in Praktikumsform

Vorstellung des Beleges einzeln mit folgenden Festlegungen:


- Abnahme des Praktikumsbelegs am Rechner mit Prüfungscharakter
- Achtung!** Bitte melden Sie sich zur Prüfung in dieser LV für das WS 05/06 an.
- Vorlage der geforderten schriftlichen Unterlagen und elektronischen Ergebnisse

Bewertung:

- 6 Leistungspunkte
- 3 Leistungspunkte davon werden auch als Projekt-/Seminarleistung anerkannt.
- Scheinliste (benotet) wird dem Prüfungsamt übergeben

Termine: 24.01.2006, 31.01.2006 in der Praktikumszeit
oder nach Vereinbarung im WS 2005/06 (persönl., telefonisch, eMail)

Zugriff auf Daten im Netz der Fakultät Informatik



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DRESDEN

English Suche

TUD Startseite » ... » Lehre » Vorlesungen » Computer- und Präsentationsgrafik

FAKULTÄT INFORMATIK

STARTSEITE MITARBEITER **LEHRE** PROJEKTE PUBLIKATIONEN KONTAKT INTERNALS

LEHRE

- Vorlesungen
 - Einführung in die Medieninformatik
 - Computergrafik I
 - Computer- und Präsentationsgrafik
 - Computergraphik II
 - Wissenschaftliche Visualisierung
- Praktika
- Seminare
- Komplexprüfungen
- Archiv

COMPUTER- UND PRÄSENTATIONSGRAFIK WS2005/06

ORGANISATION
WS 05/06, 2/2/0, GS-WIWI


Dozent
Dr. W. Mascolus

Vorlesung/Übung
Di 1.-2. DS im Raum GRU 250, RR 106
Mi 5.-6. DS im RR 106

MATERIALIEN

- [Praktikumseinführung](#)
- [Computer Publishing](#)
- [PowerPoint Aufgabenstellung](#)
- [PowerPoint Kurzdarstellung](#)
- [3ds max Crashkurs](#)
- [3ds max Kompendium *.zip](#)
- [3ds max Aufgabenstellung](#)
- [OpenGL Folien --> nicht mit der Drucktechnik des FRZ druckbar!](#)
- [OpenGL Dokumentation\(zip\)](#)
- [OpenGL Projekteinführung zu VS 6.0 und VS .NET](#)
- [OpenGL Praktikumsdaten zu VS 6.0\(zip\)](#)
- [OpenGL Praktikumsdaten zu VS .NET\(zip\)](#)
- [OpenGL Praktikumsdaten zu Delphi\(zip\)](#)
- [OpenGL Aufgabenstellung](#)

Stand: 23.2.2006, 15:21 Uhr
Autor: Dipl.-Inf. (FH) Benjamin Neidhold

 **Drucken**

Webmaster Impressum

1. PowerPoint

- Aufgabenstellung
- Ziel: Präsentation (Vorführung sowie Abgabe der Liste und Datei)
- Literatur: Karen Heidl, PowerPoint 2000, Markt & Technik

Zugriff auf Daten im Netz der Fakultät Informatik

<http://web.inf.tu-dresden.de/ST2/cg/lehre/lehre.html>

- **Computer Publishing (Skript)** → pdf
- **PowerPoint Aufgabenstellung** → pdf
- **PowerPoint Kurzdarstellung** → pdf

Aufgabenstellung PowerPoint

Fakultät Informatik

LV Computer-/Präsentationsgrafik

Aufgabenstellung für den Beleg

PowerPoint

Es ist mit PowerPoint (oder einem anderen gleichwertigen System) eine Präsentation zu erstellen. Dazu soll eine geeignete Thematik selbst ausgewählt werden, die aber den Wirtschaftswissenschaften zuzuordnen ist.

Die Übung der wesentlichen Funktionen von PowerPoint ist Hauptziel des Beleges.

Die fertige Präsentation soll als Bildschirmpräsentation zur Abnahme vorgeführt werden. Wichtig ist dabei ihre selbsterklärende Gestaltung. Daneben ist sie in gedruckter Form als Beleg abzugeben. Zusätzlich kann zur Vertiefung des Verständnisses eine Beschreibung der Thematik beigelegt werden.

Um die Funktionsbreite von PowerPoint einigermaßen zu überdecken, sollen in der Präsentation mindestens einmal folgende Folientypen enthalten sein:

Titelfolie, Text, Tabelle, Organigramm, Zeichnung

Weiterhin sind mindestens 3 Diagramme aus folgenden Typen auszuwählen:

Säulen- oder Balkendiagramm, Flächendiagramm, Liniendiagramm, Kreisdiagramm, kombiniertes Diagramm

Es dürfen natürlich Mischformen der einzelnen Gestaltungselemente entstehen, indem mehrere Diagrammtypen auf eine Folie platziert werden, bzw. Diagramme mit zusätzlichen Zeichnungen, Bildern und Texten ergänzt werden.

Die erweiterten Funktionen von PowerPoint, wie **Folien-Master, Entwurfsvorlagen, Texteffekte, Präsentationseffekte mit Multimedia, Einstellungen der Bildschirmpräsentation u. a.** sind sinnvoll mit in die Gestaltung einzubringen.

2. 3ds max 6

- Aufgabenstellung
- Crash-Kurs 16 Seiten, pdf
- Kompendium 38 Seiten, pdf
- Beispiele im Netz
- Ziel: Animation + Dokumentation + max-File + Video (avi-File)
- Lit.: z.B. Christian Immler, Das große Buch 3D Studio MAX
DATA Becker
- <http://www.discreet.com/>

Zugriff auf Daten im Netz der Fakultät Informatik

<http://web.inf.tu-dresden.de/ST2/cg/lehre/lehre.html>

- 3ds max Crashkurs → pdf
- 3ds max Kompendium → pdf+zip
- 3ds max Aufgabenstellung → pdf

Aufgabenstellung MAX

Fakultät Informatik
Aufgabenstellung für den Beleg

LV Computer-/Präsentationsgrafik
3D Studio MAX

Im Rahmen des Praktikums sind folgende Teilaufgaben zu lösen:

- Dokumentation der Animationsidee in einem Drehbuch
- Gestaltung von Szenen in denen mehrere einfache oder zusammengesetzte Körper, Lichtquellen oder Kameras animiert werden.
- Zuordnung entsprechender Farben, Materialien bzw. Effekte zu den Körpern
- Beleuchten der Szenen mit verschiedenen Lichtquellen aus unterschiedlichen Positionen
- Verwenden von verschiedenen Kamerastandpunkten
- Animation der Szenen und Rendern zu einem Video (Gesamtlänge 1-3 min)
- Dokumentation der Animationslösung in geeigneter Form, damit der Bearbeitungsprozess sichtbar wird.

Abzugeben sind auf einem geeigneten Datenträger:

- Die Szene als MAX-File
- Die Animation als Video (AVI-File)
- Drehbuch und Dokumentation der erarbeiteten Lösung (mit der Darstellung der Modellierreihenfolge)

Das Ergebnis ist auf Anforderung am Rechner vorzuführen.

Übungsbeispiele aus Kompendium

Die Übungen 1-19 liegen als max-File vor.

Zusätzlich können die Lösungen der folgender Beispiele als Video (avi-File) betrachtet werden:

- Übung **12** S. 25 Bewegte Kugeln
- Übung **13** S. 26 Bewegung einer Kugel wird mit Funktionskurven gesteuert
- Übung **14** S. 28 Bewegung eines Kegels entlang eines Splines
- Übung **15** S. 29 Kugel mit Rauschen verformt
- Übung **16** S. 30 Bewegung Biegen eines Zylinders
- Übung **17** S. 32 Stern verändert seine Farbe
- Übung **18** S. 33 Bewegte farbige Lichter
- Übung **19** S. 35 Bewegung einer Kamera

Material OpenGL

3. OpenGL

Grafikprogrammierung mit Visual C++ und Delphi

Material:

- Lehrheft, Skript, Aufgabenstellung
- Projekteinführung mit Beispielsammlung und Hinweisen zu Visual C++
- Praktikumsdaten
- HTML-Doku. zu OpenGL im Netz
- Dokumentationen im Web, z.B. <http://www.sgi.com/>

Literatur OpenGL

Barth, R., Beier, Pahnke, B.

Grafikprogrammierung mit OpenGL

Addison Wesley Bonn, Paris, u. a.

Claussen, U.

Programmierung mit OpenGL

Springer-Verlag Berlin Heidelberg 1997

Burggraf, L.

OpenGL

Der einfache Einstieg in die Schnittstellenprogrammierung

Markt+Technik Verlag 2003

Orlamünder, D., Mascolus, W.

Computergrafik und OpenGL

Eine systematische Einführung

Fachbuchverlag Leipzig 2004

Zugriff auf Daten im Netz der Fakultät Informatik

<http://web.inf.tu-dresden.de/ST2/cg/lehre/lehre.html>

- OpenGL Lehrheft → pdf
- OpenGL Skript → pdf
- OpenGL Dokumentation → zip
- OpenGL Projekteinführung zu VS 6.0 und VS .NET → pdf
- OpenGL Praktikumsdaten zu VS 6.0 → zip
- OpenGL Praktikumsdaten zu VS .NET → zip
- OpenGL Praktikumsdaten zu Delphi → zip
- OpenGL Aufgabenstellung → pdf

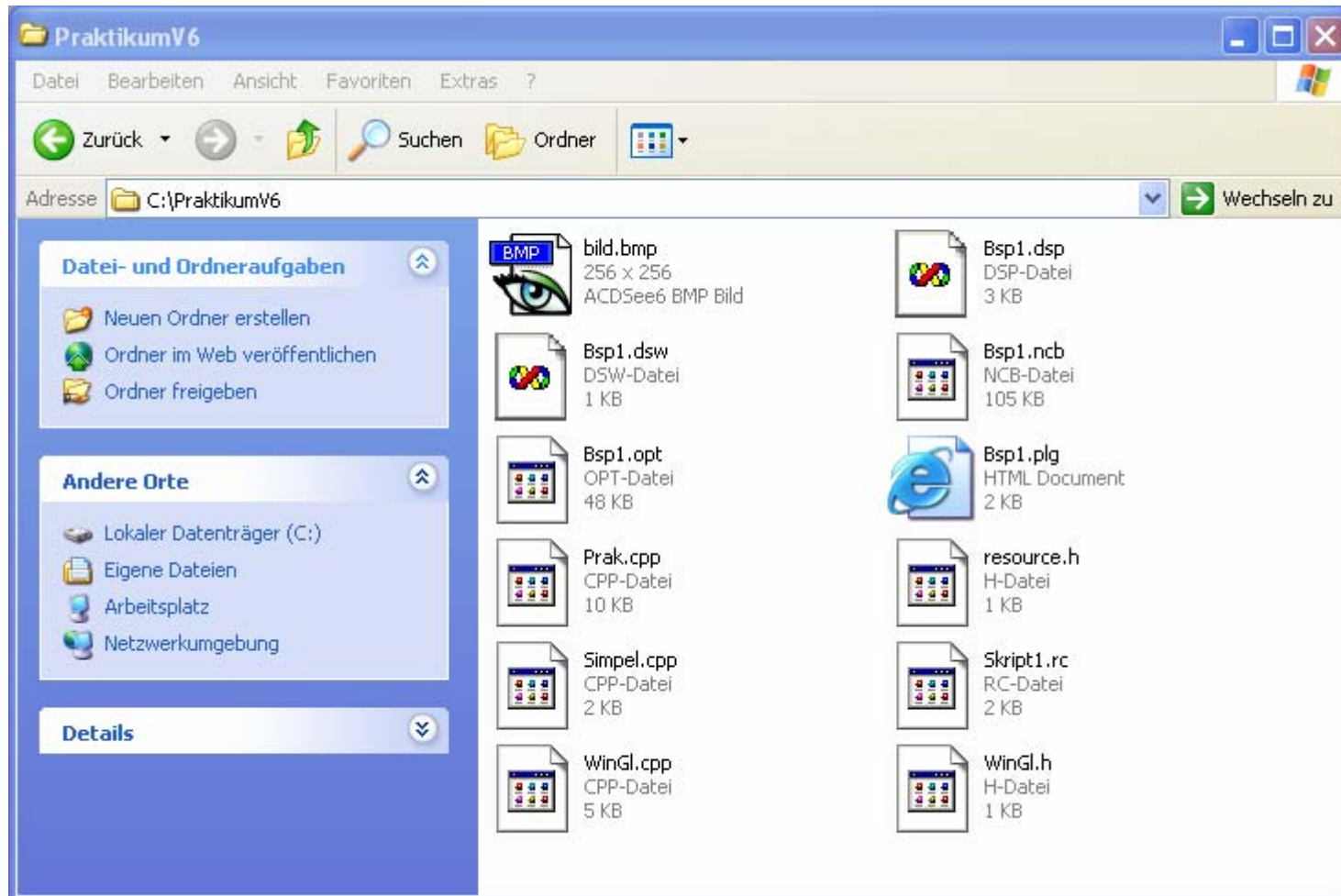
Projekteinführung zu VS

- 1 EINFÜHRUNG**
- 2 PRAKTIKUMSPROJEKT UNTER MICROSOFT VISUAL STUDIO 6.0**
 - 2.1 Laden des Beispielprojektes**
 - 2.2 Anzeigen der einzelnen Dateien**
 - 2.3 Kompilieren und Ausführen eines Projektes**
 - 2.4 Erstellen eines neuen Projektes**
- 3 PRAKTIKUMSPROJEKT UNTER MICROSOFT VISUAL STUDIO .NET 2003**
 - 3.1 Laden des Beispielprojektes**
 - 3.2 Anzeigen der einzelnen Dateien**
 - 3.3 Kompilieren und Ausführen eines Projektes**
 - 3.4 Erstellen eines neuen Projektes**
- 4 BEISPIELPROGRAMME**
 - 4.1 Projekteinstellungen**
 - 4.2 Hauptprogramm**
 - 4.3 Beispiele**
- 5 QUELLCODE DER WINDOWSEINBINDUNG**
 - 5.1 Headerdatei WinGL.h**
 - 5.2 Programm WinGL.cpp**

Aufgabenstellung



Praktumsdaten zu VS 6.0



Praktumsdaten zu VS .NET

