



## **Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung**



**Download**



**Online Lesen**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

# Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung

*Klaus Zeppenfeld*

Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung Klaus Zeppenfeld

 [Download Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Pro ...pdf](#)

 [Online lesen Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, P ...pdf](#)

## Downloaden und kostenlos lesen Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung Klaus Zeppenfeld

---

450 Seiten

Pressestimmen

Der Grundlagenteil wurde sorgfältig erarbeitet und dem Leser in, soweit möglich, leicht verständlichen Happen präsentiert. Ab und zu hängt man an scheinbar einfachen Details. Aber hat man einmal den Hügel der Viewing-Pipeline überwunden, wird alles einfacher. Der Programmiereteil über die verschiedenen APIs ist leicht verständlich und auch gut für Programmieranfänger geeignet. Die letzten beiden Kapitel sind ein netter Bonus, der das Bild des Buches abrundet. Ein durchweg empfehlenswertes Buch. *Wurzelmännchen, Zeitschrift der Fachschaft Informatik, TU Clausthal* Die Computergrafik gewinnt mit den Fortschritten in der Software- und Hardwareentwicklung stetig an Bedeutung. Sie ist heute nicht nur Spezialisten zugänglich. Das Buch wendet sich an Studierende, aber auch an Anwender aus der Industrie, und führt praxisorientiert in die Grundlagen der Computergrafik ein.

*ekz-Informationdienst*

(...) Das Lehrbuch erläutert die Grundlagen der zwei- und dreidimensionalen Computergrafik und stellt auf dem Weg von dreidimensionalen Szenen zu zweidimensionalen Bildern die Verfahren, Vorgehensweisen und technischen Möglichkeiten der Grafikprogrammierung ausführlich dar.

*Zentralblatt für Didaktik der Mathematik*

(...)Der Autor versteht es, dieses Teilgebiet der Informatik anschaulich zu vermitteln.

*Buchhändler heute*

Rezension

Prima Lehrbuch! Bestens geeignet als Grundlage für eine Vorlesung "Computergrafik". *Prof. Dr. Oliver Vornberger, Universität Osnabrück* Besonders geeignet für konzentrierte Vorlesungsvorbereitung. *Prof. Dr. Ernst Jürgens, Fachhochschule Deggendorf* "Grafikprogrammierung" ist ein umfassendes und lehrreiches Buch, das alle Themen der Grafikprogrammierung in höchster Aktualität abdeckt. Es geht insbesondere auf alle Programmiersysteme der Praxis ein und ist daher sowohl für Hochschulen als auch für Entwickler uneingeschränkt empfehlenswert. *Prof. Dr. Thomas Wieland, Fachhochschule Coburg* Ein pädagogisch sehr gut aufbereitetes Fachbuch auf dem Gebiet der Grundlagen der Grafikprogrammierung, geeignet für das Grundstudium der Informatik. *Dr. Erwin Roth, TU Cottbus* Hervorzuheben ist der starke Praxisbezug des Buches, weiterhin die ansprechende und übersichtliche Gestaltung und die systematische Integration von Glossaren in den Text. *Prof. Dr. Wolfgang Kestner, Fachhochschule Darmstadt* Moderne, kompetente Übersicht zur Grafikprogrammierung, die auch die Grundlagen der Computergrafik mitbehandelt. *Prof. Dr. Wolfram Luther, Universität Duisburg-Essen* Das Lehrbuch der Grafikprogrammierung eignet sich durch seinen gelungenen didaktischen Aufbau - wie alle Lehrbücher aus dieser "blauen Reihe" - und darüber hinaus durch die zahlreichen Beispiele besonders für Anfänger. Aber auch Fortgeschrittene profitieren von dem Buch als Nachschlagewerk und Referenz. *Prof. Dr. Gabriele Schmidt, Fachhochschule Brandenburg* Die Grafikprogrammierung gewinnt immer mehr an Bedeutung in der Informatik-Ausbildung (s. z.B. Studiengänge wie Computervisualistik an der Universität Koblenz im Fachbereich Informatik) und mit dem von Prof. Zeppenfeld vorgelegten Buch ist ein exzellenter Rundumschlag gelungen. Von den Grundlagen der Geometrie / Computergrafik mit Schwerpunkt auf die visuelle Wahrnehmung wird die Brücke zur Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit einigen Invarianten der Computergrafik hergestellt und auf moderne Aspekte sukzessive erweitert. Aus den theoretischen Betrachtungen heraus werden dann die wertvollen praxisrelevanten Programmierrichtlinien und -vorschläge für effektive und effiziente Programmierung in Java abgeleitet - den Paradigmen guten Software-Engineerings folgend. Dabei steht im Vordergrund die Entwicklung von verständlichen Programmen, die aber auch durchführbar sind, bestens belegt durch die 2 dem Buch beigelegten CD-ROM-Exemplare. Ergänzt um die Zusammenstellungen für die wichtigen Themen in den Buchdeckeln ein sehr gelungenes Lehrbuch für Studenten und ein sehr hilfreiches Instrument zur Vorlesungsvorbereitung und -begleitung für Lehrende. Darüber hinaus bietet das Buch

Anwendern in der Praxis ein elegantes Entrée in den Stand der Technik der Grafikprogrammierung für Programmierumgebungen, die dem Stand der Technik entsprechen: Java! *Dr. Uwe Dumsloff, sd&m AG, Troisdorf* Das Buch hat nach meinem Wissen im Markt der Grafikbücher eine Sonderstellung, da es nicht nur die mathematischen Grundlagen der Grafik sondern auch eine praxisnahe Einführung in die Programmierung mit modernen Sprachen und Tools bringt. Natürlich auch wegen des didaktischen Konzeptes und der umfangreichen zusätzliche Materialien. Meine Vorlesung entspricht in frappierender Weise einem reduzierten Querschnitt des Buches . Schade, daß es das Buch nicht früher gab, es hätte mir unglaublich viel Arbeit erspart. Ich kann das Werk daher meinen Studenten uneingeschränkt als begleitendes Lehrbuch zu meiner Vorlesung empfehlen. *Prof. Dr. Bernd Eberhardt, Fachhochschule Heidelberg* Eine exzellente Einführung in die Grafikprogrammierung, die konzeptionelle Grundlagen ebenso wie aktuelle Standards und Anwendungsbereiche didaktisch hervorragend darstellt! *Prof. Dr. Manfred Meyer, Fachhochschule Gelsenkirchen* Buchrückseite

Die Computergrafik ist ein faszinierendes Teilgebiet der Informatik, welches sich in den letzten Jahren aufgrund des Einsatzes neuer Techniken in der Programmierung und durch professionelle Werkzeuge so stark weiter entwickelt hat, dass es heutzutage möglich ist, mit einfachen Mitteln Bilder zu erzeugen, die fotorealistischen Charakter haben. Das vorliegende Lehrbuch erläutert die Grundlagen der zwei- und dreidimensionalen Computergrafik und stellt auf dem Weg von dreidimensionalen Szenen zu zweidimensionalen Bildern die Verfahren, Vorgehensweisen und technischen Möglichkeiten der Grafikprogrammierung ausführlich dar. Neben den Grundlagen wird auch die Programmierung anhand von verschiedenen Programmiersprachen und Grafikbibliotheken eingeführt und auf anschauliche Art und Weise vermittelt. Zahlreiche mit Quelltexten erläuterte Beispiele, viele Illustrationen und Fallbeispiele zeigen nicht nur die Möglichkeiten der Grafikprogrammierung, sondern geben einen praxisorientierten Einstieg in die Computergrafik. - Grundlagen der Optik und Wahrnehmungsphysiologie - Basiswissen der 2D-Grafik - Modellierung und Darstellung von 3D-Grafiken - Ausführliche Beschreibung der Viewing Pipeline - Grafikalgorithmen, Beleuchtungsmodelle und Schattierungsalgorithmen - Ray Tracing und Radiosity - Arbeiten mit der objektorientierten Programmiersprache Java - Beschreibung des Java-2D-API und des Java-3D-API - Einführung in OpenGL - Einstieg in VRML und X3D - Zahlreiche Beispielanwendungen in 2D und 3D - Fallbeispiel 3D-Baukasten - Anwendung von professionellen 3D-Werkzeugen - Umfangreiche Fallbeispiele und Tutorien - Internetgrafiken mit SVG Aktuelle Informationen rund um dieses Buch und die Grafikprogrammierung gibt es unter [www.grafikprogrammierung.de](http://www.grafikprogrammierung.de). Auf den beiliegenden 2 CD-ROMs befinden sich die Musterlösungen zu den Aufgaben, die Beispielprogramme, das Gesamtglossar, die Dokumentation zu den Fallbeispielen, zahlreiche Farbbilder, die Java-Programmierungsumgebung und die professionellen 3D-Werkzeuge 3dsmax™, Cinema4D™ und SolidEdge®. **Prof. Dr. Klaus Zeppenfeld** lehrt an der Fachhochschule Dortmund im Fachbereich Informatik. Lehr- und Forschungsgebiete: Praktische Informatik, Softwaretechnik, Computergrafik und Parallelverarbeitung. Er ist außerdem als Wissenschaftlicher Direktor der IT-Center Dortmund GmbH, Fellow der sd&m AG München und als Aufsichtsratsvorsitzender der Brockhaus AG Lünen tätig.

Download and Read Online Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung Klaus Zeppenfeld #5LS4IQJWK9G

Lesen Sie Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung von Klaus Zeppenfeld für online ebook  
Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung von Klaus Zeppenfeld Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung von Klaus Zeppenfeld Bücher online zu lesen. Online Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung von Klaus Zeppenfeld ebook PDF herunterladen Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung von Klaus Zeppenfeld Doc Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung von Klaus Zeppenfeld Mobipocket Lehrbuch der Grafikprogrammierung: Grundlagen, Programmierung, Anwendung von Klaus Zeppenfeld EPub