

Übung zu Computergraphik I

– Übungsblatt 0 –

Lehrstuhl für Computergraphik
und Multimediasysteme

Rene Winchenbach, Jan Mußmann

Hinweis: Das Bearbeiten dieser unbentenen Übung ist essentiell für spätere Programmieraufgaben.

Aufgabe 1 Haben Sie keinen eigenen Computer mit OpenGL 4 Unterstützung, oder haben Sie Probleme beim Einrichten der Arbeitsumgebung (Aufgabe 2), so können Sie die Computer in unserem Graphikpool mit vorinstallierter Arbeitsumgebung nutzen. Füllen Sie hierfür folgende zwei Formulare aus und geben Sie diese Rene Winchenbach (Raum H-A-7110).

1. Account-Antrag:

<https://www.cg.informatik.uni-siegen.de/sites/www.cg.informatik.uni-siegen.de/files/lectures/2016-WS/cg1/accountantrag.doc>

2. Schlüsselzugang:

http://www.uni-siegen.de/start/formularcenter/beschaefigte/parkraum/schluessel/schluesselantrag_studierende.pdf

Aufgabe 2 Richten Sie Ihre Arbeitsumgebung auf Ihrem Computer ein. Befolgen Sie hierfür die folgenden Schritt-für-Schritt Anleitungen:

- Windows/Linux: <http://www.cg.informatik.uni-siegen.de/idehowto>
- MacOS:
<https://www.cg.informatik.uni-siegen.de/sites/www.cg.informatik.uni-siegen.de/files/lectures/2018-WS/cg1/mac-howto.pdf>

Aufgabe 3 Hello World in OpenGL.

- Wenn Ihre Arbeitsumgebung richtig konfiguriert ist, können Sie das HelloWorld Programm kompilieren und starten.
<https://www.cg.informatik.uni-siegen.de/sites/www.cg.informatik.uni-siegen.de/files/lectures/2019-WS/cg1/helloworld.zip>
- Wenn alles läuft, können Sie versuchen anhand folgender Folien die Funktionsweise nachzuvollziehen:
<https://www.cg.informatik.uni-siegen.de/sites/www.cg.informatik.uni-siegen.de/files/lectures/2019-WS/cg1/opengl-einfuehrung.pdf>