

Inhalt

1. Einführung in die graphische Datenverarbeitung

1.1 Überblick	1
1.2 Komponenten der graphischen Datenverarbeitung	3
1.2.1 Geräte der graphischen Datenverarbeitung	3
Graphische Ausgabegeräte	3
Eingabegeräte für die graphische Datenverarbeitung	14
1.2.2 Graphische Dialogformen	23
1.2.3 Graphischer Arbeitsplatz	25
1.3 Einige Anwendungen der graphischen Datenverarbeitung	27
1.3.1 Präsentationsgraphik	27
1.3.2 Computer Aided Design (CAD)	31
1.3.3 Kartographie	35
1.3.4 Animation	35
1.4 Ergonomische und soziale Aspekte	38
1.4.1 Ergonomie	38
Hardware-Ergonomie	38
Software-Ergonomie	39
1.4.2 Soziale Aspekte	41

2. Graphische Programmierung

2.1 Steuerung der graphischen Geräte	45
2.1.1 Plotter	46
2.1.2 Bildschirme	47
2.1.3 Graphisches Tablett	52
2.1.4 Verwendung von Unterprogrammen	53
2.2 Modelle für graphische Objekte	53
2.2.1 2D-Modelle	54
Lineales Modell	55
Areales Modell	55
2.2.2 3D-Modelle	56
Drahtmodell	56
Flächenmodell	56
Volumenmodell	57
2.3 Datenstrukturen für graphische Objekte	58
2.3.1 Organisation eines BildwiederholSpeichers	59

2.3.2	Datenstrukturen in einem Programm	60
	Lineare Liste	61
	Linear verkettete Liste	62
	Verkettete Listen mit Querverkettung	63
	Bildbaum beim Volumenmodell	67
	Quadrees und Octrees	67
2.3.3	Graphische Datenbanken	69
2.4	Graphische Unterprogrammsysteme	70
2.4.1	Entwurfsregeln	70
2.4.2	Systemstruktur	71
2.4.3	Beispiel für ein graphisches Unterprogrammsystem	72
	Graphische Primitive	72
	Fensterfunktionen	73
	Diverse Prozeduren	74
	Beispiele für die Verwendung von EGP	75
2.4.4	Segmente	77
2.4.5	Transformationen	79
2.4.6	Eingabefunktionen	81
2.5	Das Graphische Kernsystem	82
	Graphische Arbeitsplätze (Workstations)	83
	Graphische Grundelemente (Primitive)	84
	Segmente	85
	Attribute	86
	Koordinatensysteme und Transformationen	86
	Bilddateien (Metafiles)	87
	Graphische Eingabe	88
	Zustandslisten und Abfragefunktionen	88
	GKS-Leistungsstufen	89
	Sprachschalen	89
2.6	Höhere graphische Programmiersprachen	90
2.6.1	GRAF — Eine FORTRAN-Erweiterung	90
2.6.2	GPL/I — Eine PL/I-Erweiterung	92
2.6.3	PASCAL/Graph — Eine PASCAL-Erweiterung	93
	Sprachelemente	93
	Implementierung	103

3. Mathematische Grundlagen und Algorithmen

3.1	Transformationen	109
3.1.1	Window-Viewport-Transformationen	109
3.1.2	Geometrische Transformationen	111
	Transformationsmatrizen	112
	Homogene Koordinaten	113
	Zusammensetzen von Transformationen	115
	Dreidimensionale geometrische Transformationen	117
3.1.3	Abbildungen vom Raum auf eine Bildebene	118
	Parallelprojektion	118
	Perspektivische Projektion	119
3.2	Clipping	121

3.2.1 Clippen von Linien	122
Algorithmus von Cohen und Sutherland	123
Midpoint-Subdivision	125
Clippen von Schrift	126
Clippen von Kreisen	127
3.2.2 Clippen von Flächen	128
Algorithmus von Hodgman und Sutherland	129
3.3 Sichtbarkeit	130
Depth-Sort-Algorithmus	131
Prioritätsverfahren	133
Z-Puffer- und Alpha-Puffer-Algorithmus	133
Scan-Line-Algorithmus	134
Area-Subdivision-Algorithmus	135
Sichtbarkeit durch Ray-Tracing	137
3.4 Kurven und Flächen	138
3.4.1 Analytische Kurven und Flächen	140
3.4.2 Interpolierende Kurven	142
Interpolation durch Polynome	143
Kubische Splines	144
Akima-Interpolation	145
Ebene Interpolation	146
3.4.3 Approximierende Kurven	148
Bezier-Kurven	148
B-Splines	151
3.4.4 Flächen	153
Coons-Flächen	154
Bezier-Flächen	154
B-Spline-Flächen	155
3.5 Raster- und Farbgraphik	155
3.5.1 Farben	156
3.5.2 Raster-Konversion	159
Symmetrischer DDA	160
Einfacher DDA	161
Algorithmus von Bresenham	161
Kreise und Kreisbögen	163
3.5.3 Flächenfüllen	163
(YX)-Algorithmus	164
Y-X-Algorithmus	165
Grenzen Ausfüllen	166
Sichtbarkeit von Flächen	166
3.5.4 Schattierungen	167
Ray-Tracing	168
Schattierungsmodell	169
3.5.5 Anti-Aliasing	172
Anhang A. Vektor- und Matrizenrechnung	181
B. Glossar	185
Literatur	195
Sachverzeichnis	197