

Inhalt

Vorwort	VIII
1 Grafikarten	
1.1 Blockgrafik	1
Beispiel 1: Spielkarte	2
Beispiel 2: Farbttest	5
Beispiel 3: Balkendiagramm	9
Beispiel 4: Kreis und Sinus in Viertelblockgrafik	12
Beispiel 5: Modulare Kunst	29
Beispiel 6: Grafik-Editor	34
1.2 Feingrafik	41
Beispiel 7: Punkt	41
Beispiel 8: Strecke	46
1.3 Grafiksprache	53
Beispiel 9: Vieleck	53
Beispiel 10: Funktionsgraph	60
Beispiel 11: Igelgeometrie	68
Beispiel 12: Text als Grafik	75
2 Ebene Darstellungen	
2.1 Bildausschnitte	81
Beispiel 13: Klippen	84
Beispiel 14: Polygonklippen	88
2.2 Abbildungen	92
Beispiel 15: Affine Abbildungen	92
Beispiel 16: Geschachtelte Vielecke	99
2.3 Kurven und Muster	102
Beispiel 17: Schnelle Kreise	102
Beispiel 18: Spiralen, Rosetten, Girlanden	106
Beispiel 19: Lissajous-Bahnen	119
Beispiel 20: Rollkurven	122
Beispiel 21: Drachenkurven	126
Beispiel 22: Seltsamer Attraktor	133
Beispiel 23: Moiré	135

3	Interaktive Grafik	
3.1	Bewegte Objekte	143
	Beispiel 24: Wandergesicht	144
	Beispiel 25: Minotaurus	146
	Beispiel 26: Helikopter	153
	Beispiel 27: Aquarium	161
	Beispiel 28: Schlurf	166
	Beispiel 29: Tangram	169
3.2	Steuerknüppel	177
	Beispiel 30: Zeichnen in Block- und in Feingrafik	177
	Beispiel 31: Inverso	185
	Beispiel 32: Slalom	191
3.3	Drehregler	195
	Beispiel 33: Wippe	196
	Beispiel 34: Kirchhoff	203
3.4	Lichtgriffel	209
	Beispiel 35: Fragebogen	211
	Beispiel 36: Teufelsdreieck	214
4	Räumliche Darstellungen	
	Beispiel 37: Zufallslandschaft	225
4.1	Perspektive	230
	Beispiel 38: Würfelperspektive	230
	Beispiel 39: Karosserie	244
4.2	Funktionsflächen	249
	Beispiel 40: Funktionsspektrum	249
	Beispiel 41: Globus	252
	Beispiel 42: Funktionsfläche in Parallelprojektion	255
	Beispiel 43: Unterdrückung verdeckter Linien	259
4.3	Verdeckte Flächen	267
	Beispiel 44: Dodekaeder	267
5	Maschinensprache	275
	Beispiel 45: Grafik-Hilfen	276
	Beispiel 46: Zeichnen in hochauflösender Grafik	291
	Beispiel 47: Life	312

Anhang

A.	Anmerkungen	319
B.	Literatur	321
C.	6510 - Befehle	322
D.	Register	324