

Inhaltsverzeichnis

1.	Computergrafik / Computer / Informatik / Grafik / Kunst	11
2.	Theoretische Einführung in die Computergrafik	14
2.1	Voraussetzungen	14
2.1.1.	Der Computer	14
2.1.1.1.	Der Computer / Hardware	15
2.1.1.2.	Hardware / Geräte zur grafischen Eingabe	17
2.1.1.3.	Hardware / Geräte zur grafischen Ausgabe	18
2.1.1.4.	Der Computer / Software	22
2.1.2.	Die Information	25
2.1.3.	Die Informationspsychologie	29
2.1.4.	Die Informationsästhetik	33
2.2.	Computergrafik	37
2.2.1.	Die Genese der Computergrafik	37
2.2.2.	Die Realisationsstufen der Computergrafik	47
2.2.2.1.	Das Ästhetische Programm	48
2.2.2.2.	Die Realisation des ästhetischen Programms	56
2.2.2.3.	Das Grafische Programm	58
2.2.2.4.	Die Programmierung von Computergrafiken	65
2.3.	Computergrafik und Ausbildung	72
2.3.1.	Computergrafik und ästhetische Erziehung	74
2.3.2.	Computergrafik und Unterricht	79
2.3.3.	Lehr- und Lernbarkeit der Computergrafik	90
2.3.4.	Computergrafik-Unterricht	97
2.3.4.1.	Unterrichtsentwurf für Computergrafik-Unterricht	98
2.3.4.2.	Reflexionen über Computergrafik-Unterricht	109
3.	Praktische Einführung in die Computergrafik	114
3.1.	Wege zur praktischen Computergrafik	114
3.1.1.	Der erste Weg: Informatik / Programmierung / Computergrafik	114
3.1.2.	Der zweite Weg: Grafiksprache / Computergrafik	117
3.1.3.	Der dritte Weg: SNE COMP ART / Computergrafik	120
3.2.	Das Grafiksystem SNE COMP ART	121
3.2.1.	Bestandteile / Aufbau des Grafiksystems	121

3.2.2.	Ausdrucksmöglichkeiten	127
3.3.	Die grafischen Komponenten von SNE COMP ART . .	127
3.3.1.	Die Grafikroutinen	129
3.3.1.1.	Die Routine BLATT	129
3.3.1.2.	Die Routine SNEKAO	131
3.3.1.3.	Die Routine SNELLY	133
3.3.1.4.	Die Routine SNELIS	135
3.3.1.5.	Die Routine SNEZNT	137
3.3.1.6.	Die Routine SNEZTR	142
3.3.1.7.	Die Routine SNEBRW	145
3.3.1.8.	Die Routinen SNEBXS und SNEBYS	148
3.3.1.9.	Die Routine SNERKT	150
3.3.1.10.	Die Routine SNELIN	153
3.3.2.	Das Zufallsteuerungssystem	158
3.3.2.1.	Die einfache Zufallssteuerung	158
3.3.2.2.	Die erweiterte Zufallssteuerung	159
3.3.2.3.	Dokumentation der Zufallssteuerung	161
3.3.3.	Die erweiterten Funktionen des Systems	164
3.3.3.1.	Die Window-Funktion	164
3.3.3.2.	Die Zooming-Funktion	165
3.3.3.3.	Die Transformationsfunktionen	166
3.3.3.4.	Die Perspektive-Funktion	168
3.3.3.5.	Die ‚elementaren‘ Funktionen	171
3.4.	Realisationsbeispiele mit SNE COMP ART	173
3.5.	Computergrafik Programmierung	184
3.5.1.	Grundlegende Programmiermöglichkeiten	184
3.5.2.	Programmierung mit SNE COMP ART Funktionen .	186
3.6.	Die Grafiksprache LOGO	202
3.6.1.	Die LOGO Sprache	203
3.6.2.	Die grafischen Sprachelemente von LOGO	203
3.6.3.	Kleiner grafischer LOGO Kurs	206
	Literaturverzeichnis	211
	Sachverzeichnis	215