

laden gemeinsam zum

GASTVORTRAG

Andrew Glassner

The Imaginary Institute



“Some Fun Applications of Computer Graphics.”

Abstract:

Graphics research into fundamental algorithms and systems is important. But sometimes it's just as important to relax and use our hard-won graphics techniques to help us understand the world, or simulate it, or just have fun creating beautiful imagery. For 10 years Andrew Glassner wrote a bi-monthly column in *IEEE Computer Graphics & Applications* where the topics ranged from purely speculative to practical. In this talk, we'll quickly survey a half-dozen favorite topics.

Biography:

Dr. Andrew Glassner ist Forscher und Berater für Computergrafik und maschinelles Lernen. Glassner hat bei Bell Communications Research gearbeitet, IBM Watson Research Lab, Xerox PARC und Microsoft Research. Zu seinen technischen Büchern zählt das Lehrbuch "Principles of Digital Image Synthesis" und die drei folgenden Bücher von "Andrew Glassners Notizbuch". Er schuf die Serie "Graphics Gems", gründete das Journal of Computer Graphics Tools, fungierte als Chefredakteur des ACM Transactions on Graphics, und war Papers Chair für SIGGRAPH '94. Glassner erschuf, schrieb und leitete das Multiplayer-Internet-Spiel "Dead Air" für Microsoft, sowie den animierten Kurzfilm "Chicken Crossing" und mehrere Live Action-Kurzfilme.

Datum: Montag 28. Jänner 2018, 16:15 Uhr s.t.**Ort:** TU Wien, Favoritenstr. 9, Stiege 1, 5. Stock, Seminarraum 186