

<b>08.04.</b>	Einführung
<b>15.04.</b>	VL: rendering in processing, farben, koordinatensysteme, parametrisierungen Ü: <a href="#">ausgabe und vorbesprechung 1. Übungszettel (5 punkte)</a>
<b>22.04. fällt aus !</b>	
<b>29.04.</b>	VL: vektorrechnung, transformationen, kamera Ü: <a href="#">abgabe + nachbesprechung 1. zettel</a> <a href="#">ausgabe 2. übungszettel (10 punkte)</a>
<b>06.05. verschoben auf 04.05.!</b>	
	VL: signale 1, zeitsignale, vektorfelder
<b>13.05.</b>	VL: signale 2, hüllkurven, timelines, parametermodulation Ü: sound + graphic beispiele
<b>20.05.</b>	VL: physik simulationen 1 Ü: processing beispiele, fragen zum zettel
<b>27.05.</b>	VL: phsyik simulationen 2 Ü: processing beispiele, fragen zum zettel
<b>03.06.</b>	VL: meshes + texturing Ü: <a href="#">abgabe + besprechung 2. zettel</a> , beispielprojekte
<b>10.06.</b>	VL: meshes + texturing Ü: besprechung der projekte
<b>17.06.</b>	VL: meshes + texturing, shaders Ü:
<b>24.06</b>	VL: partikelsysteme 1 Ü:
<b>01.07.</b>	VL: shaders 2 Ü:
<b>08.07.</b>	VL: shaders 1 Ü:
<b>15.07.</b>	VL: shaders 2, partikelsystem auf shadern Ü:
<b>22.07.</b>	VL: ausblick: nodebased programming, frameworks, anwendungsbereiche Ü:
<b>29.07.</b>	VL: offene fragen, besprechung projekte