

		Vorlesung	Übung	VRML	OpenGL	Hausaufgabe
02.11.		A (Einführung) B.1 (IndexedFaceSet)	Ü0 (L.A.)			LA-Test vorbereiten
09.11.		B.1 (Rest) B.2 (Transform-Nodes) B.3 (Transf. matrizen)	Online-Test L.A.	V.1, V.2		V.1, V.2, Ü1 vorbereiten
16.11.		B.3 (Rest) B.4 (Wechsel Koordsys.) C (Kameramodell)	Ü1 (Transf.mat.)	V.3		V.3 Ü2 vorbereiten
23.11.		C (Rest) D (Beleuchtungsmodell)	Ü2 (Kamera)	V.4		V.4 Ü3 vorbereiten
30.11.		E (Szenenmodell, Quaternionen)	Ü3 (Shading)	V.5		V.5
07.12.	x	alle Veranstaltungen fallen am 07.12. aus (Tag der Lehre)		V.6, V.7		V.6, V.7
14.12.		F.1 (Erstellung Obj.mod.) F.2 (Farbe und Textur) F.3 (Polygonnetze)	Ü4 (Farbe)		WebGL Einführung	Ü5 vorbereiten, VRML Abgabe
04.01.		F.4 Kurven u. Patches		Abnahme VRML	WebGL Einführung	GL.1, GL.2
11.01.		F.5 (Weitere Obj.mod.) G (Rendering, OpenGL)	Ü5 (Kurven)	Abnahme VRML	GL.1, GL.2	GL.3, Ü6 vorbereiten
18.01.		H.1 (Vertex Ops.) H.2 (Projektion)	Ü6 (Projektion)	Abnahme VRML	GL.3	GL.4
25.01.		H.3 (Koord.systeme) H.4 (Vertex-Shader)	(WebGL)	Abnahme VRML / Abnahme OpenGL	GL.4	GL.5, GL.6
01.02.		I (Culling, Clipping, Rast.) J.1 (Fragment zu Pxl) J.2 (Fragment Shader)	(WebGL)	Abnahme OpenGL	GL.5, GL.6	Abgabe OpenGL, Ü7 vorbereiten
08.02.		J.3 (Verdeckungsrechng.) K (GDV-Sys. u. Anwendg.)	Fragen	Abnahme OpenGL		Klausurvorbereitung
15.02.	x	keine Vorlesung, ggf. Klausurfragestunde	auf Ankündigung achten	ggf. Abnahme OpenGL		

DEADLINES:	VRML Miniprojekt	03.01. (13 Uhr)
	OpenGL Praktikum	07.02. (13 Uhr)