

Zeitplan_CG_2019

1. Woche 13 - 17.05.2019	Vorlesung, 9.15 Uhr bis 12.30 Uhr	Folien	Praktikum, 13.30 Uhr bis 15.30 Uhr
Montag	A Einleitung B.1 Shape Nodes B.2 Transform Nodes	1 - 49 50 - 64 65 - 83	Test Lineare Algebra Einarbeitung VRML Vorstellung des VRML-Projekts
Dienstag	B.3 Transformationsmatrizen B.4 Umrechnung von Koordinatensystemen C Kameramodell D Beleuchtungsmodell	85 - 107 108 - 119 120 - 138 139 - 177	Fragen zu Blatt 1: VRML und Matrizen VRML-Projekt
Mittwoch	E.1 Zusammensetzen der Szene E.2 Shading E.3 Hintergrund und Umgebung E.4 Animation und Interaktion F.1 Erstellung von Objektmodellen F.2 Farbe und Textur	178 - 181 182 - 198 199 - 203 200 - 220 221 - 233 234 - 264	Abgabe Blatt 1 Fragen zu Blatt 2: lookAt VRML-Projekt
Donnerstag	F.3 Polygonmodelle F.4 Kurven und Patches F.5 Weitere Methoden zur Objektmodellierung	265 - 281 281 - 334 335 - 347	Abgabe Blatt 2 Fragen zu Blatt 3: Shading, Farbmodelle VRML-Projekt
Freitag			
2. Woche 20. - 24.05.2019	Vorlesung, 9.15 Uhr bis 12.30 Uhr	Folien	Praktikum, 13.30 Uhr bis 15.30 Uhr
Montag	G Rendering und OpenGL G.1 Pipeline-Rendering G.2 Shader-Programmierung G.3 CPU-Seite und GPU-Seite	348 - 365 366 - 382 383 - 390	Abgabe Blatt 3 Fragen zu Blatt 4: Bezierkurven Einarbeitung OpenGL Vorstellung Miniprojekt OpenGL
Dienstag	H Vertex Operation H.1 Übergabe der Vertex-Informationen H.2 Projektion H.3 Umrechnung Koordinatensysteme H.4 Aufgaben des Vertex-Shader	391 - 414 415 - 436 437 - 482 483 - 487	Abgabe Blatt 4 Abnahme VRML-Projekt OpenGL-Projekt
Mittwoch	I Culling, Clipping & Rasterisierung J Fragment Operationen J.1 Fragment zu Pixel J.2 Fragment Shader J.3 Verdeckungsrechnung K GDV-Systeme und Anwendungen K.1 Grafik-APIs K.2 Autorenwerkzeuge K.3 Anwendungsbeispiele	488 - 513 514 - 518 519 - 525 526 - 542 543 - 548 549 - 552 553 - 570	OpenGL-Projekt Fragen zu den Aufgaben/Klausur
Donnerstag	Abnahme OpenGL-Projekt Fragen zu den Aufgaben/Klausur		Klausur
Freitag			