

P204 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

α/α	Διδάσκων	Θεωρητικό Μέρος	Εργαστηριακό Μέρος	Ημερομηνία
1	Νικολαΐδης Αθανάσιος	Εισαγωγή στα γραφικά υπολογιστών. Δομή του μαθήματος.	Εισαγωγή στην OpenGL.	21-2-2022
2	-//-	VBOs και shaders.	-//-	28-2-2022
3	-//-	Παρεμβολή χρωμάτων και δεικτοδοτημένη σχεδίαση. Ανακοίνωση πρώτης εργασίας.	-//-	14-3-2022
4	-//-	Γεωμετρικοί μετασχηματισμοί 2D.	-//-	21-3-2022
-	-//-	Συμπληρωματικό μάθημα		27-3-2022 15:00-18:00
5	-//-	Γεωμετρικοί μετασχηματισμοί 3D.	-//-	28-3-2022
6	-//-	Προοπτική προβολή. Χώρος κάμερας. Παράδοση πρώτης εργασίας. Ανακοίνωση δεύτερης εργασίας.	-//-	4-4-2022
7	-//-	Μοντέλο φωτισμού (μέρος Α).	-//-	11-4-2022
8	-//-	Μοντέλο φωτισμού (μέρος Β).	-//-	2-5-2022
9	-//-	Αντιστοίχιση υφής. Παράδοση δεύτερης εργασίας. Ανακοίνωση τρίτης εργασίας.	-//-	9-5-2022
10	-//-	Εισαγωγή στην εικονική πραγματικότητα. Η μηχανή παιχνιδιών Unity.	Εισαγωγή στην Unity.	16-5-2022
11	-//-	Αντικείμενα παιχνιδιού, συστατικά στοιχεία, προκατασκευασμένα στοιχεία, φυσική, scripting.	-//-	23-5-2022
-	-//-	Συμπληρωματικό μάθημα		29-5-2022
12	-//-	Ανάπτυξη απλού παιχνιδιού (roll-a-ball). Παράδοση τρίτης εργασίας.	-//-	30-5-2022
13	-//-	Γραπτή εξέταση και εξέταση εργασιών.		20-6-2022
-	-//-	Συμπληρωματική εξέταση		26-6-2022 15:00-18:00