

P204 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

α/α	Διδάσκων	Θεωρητικό Μέρος	Εργαστηριακό Μέρος	Ημερομηνία
1	Νικολαΐδης Αθανάσιος	Εισαγωγή στα γραφικά υπολογιστών. Δομή του μαθήματος.	Εισαγωγή στην OpenGL.	22-2-2023
2	-//-	VBOs και shaders.	-//-	1-3-2023
3	-//-	Παρεμβολή χρωμάτων και δεικτοδοτημένη σχεδίαση. Ανακοίνωση πρώτης εργασίας.	-//-	8-3-2023
4	-//-	Γεωμετρικοί μετασχηματισμοί 2D.	-//-	15-3-2023
5	-//-	Γεωμετρικοί μετασχηματισμοί 3D.	-//-	22-3-2023
6	-//-	Προοπτική προβολή. Χώρος κάμερας. Παράδοση πρώτης εργασίας. Ανακοίνωση δεύτερης εργασίας.	-//-	29-3-2023
7	-//-	Μοντέλο φωτισμού (μέρος Α).	-//-	5-4-2023
8	-//-	Μοντέλο φωτισμού (μέρος Β).	-//-	26-4-2023
9	-//-	Αντιστοίχιση υφής. Παράδοση δεύτερης εργασίας. Ανακοίνωση τρίτης εργασίας.	-//-	3-5-2023
10	-//-	Εισαγωγή στην εικονική πραγματικότητα. Η μηχανή παιχνιδιών Unity.	Εισαγωγή στην Unity.	10-5-2023
11	-//-	Αντικείμενα παιχνιδιού, συστατικά στοιχεία, προκατασκευασμένα στοιχεία, φυσική, scripting.	-//-	17-5-2023
12	-//-	Ανάπτυξη απλού παιχνιδιού (roll-a-ball). Παράδοση τρίτης εργασίας.	-//-	24-5-2023
-	-//-	Συμπληρωματικό μάθημα		27-5-2023
13	-//-	Εξέταση εργασιών.		7-6-2023
-	-//-	Συμπληρωματική εξέταση		17-6-2023