

## PG-3D-Schnittstelle

### Themen

1. Einführung in OpenGL: Was ist OpenGL, Beispiel, Grundkonzepte.  
(Jing Shui)
2. Geometrie in OpenGL: Koordinaten, Farben, primitive Objekte, Oberflächen.  
(Daniela Hans)
3. Kamera-Perspektiven, Transformation, Vektorrechnung.  
(Malte Mathiszig)
4. Komplexe Objekte: Display-Lists, Dynamische Objekte.  
(Holger Butte)
5. Farben in OpenGL.  
(Inga Laßwitz)
6. Lichtmodell in OpenGL..  
(Knut Angenendt)
7. Transparenz, Antialiasing, Nebel in OpenGL  
(Matthias Davidek)
8. Texturen in OpenGL.  
(Florian Hinz)
9. Die Framebuffers von OpenGL.  
(Christoph Meyer)
10. Evaluators und Nurbs.  
(Eddi Euteneier).
11. Selection und Feedback.  
(Rasumow)
12. GLU-Library.  
(Kilian Asangana)
13. Was ist Jogl? Sun's OpenGL-Schnittstelle.  
(Lars Lüttmann)
14. Beispiele für Entwicklungsumgebungen: Cinema4D, 3D-Studio Max, Maya Unlimited, 3G, Poser  
(Ralf Eckert, Nils Peters, et.al.)
15. Welteditor: Grundkonzepte.  
(Thevissen)
16. Animated Mesh: Grundlagen.  
(Christian Wellinghorst)
17. Mesh-Standards.  
(Piech)
18. Kollisionserkennung  
(Martin Schmaeck)
19. Animationen.  
(Cebe)

# Einteilung der Projektgruppen

(vorläufig; Änderungswünsche bitte möglichst bald mitteilen)

## ***PG: Welt-Editor***

Florian Hinz  
Christian Wellinghorst  
Knut Angenendt  
Lars Lüttmann  
Malte Mathiszig  
Martin Schmaeck  
Nils Peters  
Christoph Meyer  
M. Cigdem Cebe  
Christian Thevissen

## ***PG: Animated Mesh***

Daniela Hans  
Holger Butte  
Inga Laßwitz  
Kilian Asangana  
Ralf Eckert  
Klaus Piech  
Jing Shui  
Igor Rasumov  
Matthias Davidek