

Übungsblatt

Praktischer Teil der Übungen: JAVA3D

Folgende Javaquelltexte stehen zur eigenen Bearbeitung zur Verfügung :

Aufgabe 05	Einführungsbeispiel
FarbWuerfel1neu	Farbe, Lichtquellen
Aufgabe 07	Grundkörper (Quader, Kugel, usw.)
Aufgabe08	Animation
FarbWuerfel3	Interaktives Java3D
TextureImage	Texturen in Java3D

Im Raum 300a des Lehrgebäudes 1C sind diese Aufgaben unter dem Betriebssystem Windows im Verzeichnis C:\Student\Praktikum06 verfügbar.

Diese Quelltexte können auch bei Dr. Roth, Ewald Haase-Str. 12/13, Raum 117 auf externe Speicher geladen werden.

Bearbeitungsaufgaben:

1. Studium der Quelltexte und Vergleich mit den Vorlesungs- und Seminarstoffgebieten hinsichtlich der theoretischen Grundlagen, der Strukturen, des Programmaufbaus, der Parameter usw.
2. Korrektur einzelner Parameter und Programmteile und Beurteilung der erzielten Effekte bei Abarbeitung der Programme (Szenengraph, Geometrie, Material, Farbe, Licht, Animationsparameter usw.)