

Студијски програми: Рачунарске науке				
Врста и ниво студија: основне академске студије				
Назив предмета: Увод у рачунарску графику				
Наставник (Име, средње слово, презиме): Драган М. Машуловић				
Статус предмета: обавезан				
Број ЕСПБ: 5				
Услов: Линеарна алгебра и аналитичка геометрија				
Циљ предмета				
Основно разумевање техника моделовања и рендеровања у 2Д и 3Д у рачунарској графици користећи OpenGL.				
Исход предмета				
На крају курса успешан студент ће моћи моделује основне графичке објекте и примени основне алгоритме за рендеровање користећи OpenGL				
Садржај предмета				
<ul style="list-style-type: none"> • Преглед графичких система • Примитивни графички објекти и њихови атрибути • Геометријске трансформације • Приказ објеката у 2Д (2D viewing pipeline) • Приказ објеката у 3Д (3D viewing pipeline) • Репрезентација објеката у 3Д • Детекција видљивих пљосни у полиедарској репрезентацији • Основни модели осветљења и основни алгоритми за рендеровање површи 				
Литература				
Hearn, Baker: "Computer Graphics with OpenGL", 3rd Ed., Pearson Education International, 2004				
Foley, van Dam, Feiner, Hughes: "Computer Graphics - Principles and Practice", 2nd Ed, Addison-Wesley, 1996				
Број часова активне наставе				
Предавања: 2	Вежбе: 1	Практичне вежбе: 2	Студијски истраживачки рад: 0	Остали часови: 0
Методе извођења наставе				
Фронтални рад и на предавањима и на вежбама				
Оцена знања (максимални број поена 100)				
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена	
Колоквијум 1	30	усмени испит	30	
Колоквијум 2	40			