

Студијски програми: Рачунарске науке				
Врста и ниво студија: мастер академске студије				
Назив предмета: Рачунарска графика				
Наставник (Име, средње слово, презиме): Драган М. Машуловић				
Статус предмета: изборни				
Број ЕСПБ: 8				
Услов: Линеарна алгебра и аналитичка геометрија, Увод у рачунарску графику				
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 слошеније графичке објекте и примени сложеније алгоритме за рендеровање користећи OpenGL				
Садржај предмета				
<ul style="list-style-type: none"> • Напредне технике приказа објекатаа у 2Д (2D viewing pipeline) • Напредне технике приказа објекатаа у 3Д (3D viewing pipeline) • Репрезентација објеката у 3Д користећи <i>Constructive Solid Geometry</i> • Напредни модели осветљења (Phong) • Напредни алгоритми за рендеровање површи, <i>Ray tracing</i> 				
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, демонстрације, рад у малим групама, пројекти				
Оцена знања (максимални број поена 100)				
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена	
Тест 1	15	пројекат	70	
Тест 2	15			