

ELTE IK, Algoritmusok és Alkalmazásaik Tanszék
Tantárgyi dokumentáció

TÁRGY NEVE: Bevezetés a számítógépi grafikába EA			
TÁRGY KÓDJA: IPM-08irBSZGE			
Összes kredit: 2			
Összes óraszám: 2			
Óra típusa	előadás	gyakorlat	konzultáció
Kredit	2		
Heti óraszám	2		
Számonkérés módja	K		
Tematika: A tárgyat azoknak a hallgatóknak ajánljuk, akik a BSc képzésben nem végezték el a Számítógépi grafika c. kurzust. Bevezetés a számítógépes grafikába, amely napjainkban egyre fontosabb szerepet kap az informatikán belül. A számítógépes grafika, különösen a világháló multimédiás vonatkozásaival összefüggésben új, izgalmas lehetőségeket nyit az ember-gép kommunikáció számára. E tárgy célja, hogy megvizsgáljuk azokat az elveket, technikákat és eszközöket, amelyek lehetővé tették ezt a fejlődést. A számítógépes grafika alapjai. Grafikus rendszerek. Geometriai modellek. A grafikus megjelenítés alapjai. Fénysugárkövetés, textúrák. Számítógépes animáció.			
Irodalom: Szirmay-Kalos L.: <i>Számítógépes grafika</i> (Computerbooks, Budapest, 2000) Szirmay-Kalos L., Antal Gy., Csonka F.: <i>Háromdimenziós grafika, animáció és játékfejlesztés</i> (Computerbooks, Budapest, 2003)			
Ajánlott irodalom: Farin,G.E., Hansford,D.: <i>The Geometry Toolbox for Graphics and Modeling</i> (A.K.Peters, 1998) Farin,G.E.: <i>Curves and Surfaces for CAGD</i> (A Practical Guide, 5th ed., Morgan Kaufmann, 2002) Shreiner,D., Woo,M., Neider,J., Davis,T.: <i>OpenGL Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL</i> (Addison-Wesley, 1997)			