

Számítógépes Grafika

2017 Levelező tagozat

Előadás tematika

- A számítógépes grafika tárgya, alkalmazásai;
- A 3D modellezés alapjai, grafikus csővezeték, grafikai primitívek;
- Geometriai transzformációk;
- Vetítések;
- Árnyalás, a megvilágítás modelljei;
- Raszteres grafikai algoritmusok (egyenes, kör, ellipszis rajzolása);
- Grafikai primitívek vágása;
- Láthatóság, takarás.

Ajánlott irodalom:

- Foley J.D., van Dam A., van Dam A., Feiner S.K., Hughes J.F. (1996) Computer Graphics. Principles and Practice, Second edition in C, Addison-Wesley
- Szirmay-Kalos L. (1999) Számítógépes grafika, Computerbooks
- Szirmay-Kalos L., Antal Gy., Csonka F. (2003) Háromdimenziós grafika, animáció és játékfejlesztés, Computerbooks