

<b>Студијски програм:</b> Основне академске студије информатике			
<b>Назив предмета:</b> P255 - Рачунарска графика			
<b>Наставник:</b> Предраг Јаничић и други наставници Катедре за рачунарство и информатику			
<b>Статус предмета:</b> Изборни			
<b>Број ЕСПБ:</b> 6			
<b>Услов:</b> П101, М131			
<b>Циљ предмета:</b> Стицање знања о рачунарској графици и применама.			
<b>Исход предмета:</b> По завршетку курса, студент је оспособљен за писање програма заснованих на алгоритмима рачунарске графике и за коришћење библиотеке OpenGL.			
<b>Садржај предмета:</b> Развој рачунарске графике и основни појмови. Хардвер за графику, растерски и векторски системи. Основни 2D алгоритми. Геометријски алгоритми. Геометријске трансформације. Погледи у 3D. Описивање кривих и површи у 3D. Моделирање тела. Светлост. Видљивост. Осветљење и сенчење. Синтеза слика и технике унапређења квалитета слике. Библиотека OpenGL: геометријске примитиве; трансформације и видни параметри; осветљење; рад са пикселима; мапирање текстура.			
<b>Литература:</b>			
1. Предраг Јаничић: Рачунарска графика, скрипта, Математички факултет, 2008.			
2. Foley, van Dam, Feiner, Hughes: Computer Graphics: principles and practice, Addison-Wesley, 1990. (наставник може изабрати другу одговарајућу актуелну литературу)			
<b>Бр. час. акт. наставе:</b> 5	<b>Теоријска настава:</b> 2	<b>Прак. настава:</b> 3	<b>Лаб.вежбе:</b> -
<b>СИР:</b> -			
<b>Методе извођења наставе:</b> Фронтални, групни и практични.			
<b>Оцена знања (максималан број поена је 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>
активност у току предавања	4	писмени испит	-
практична настава	-	усмени испит	-
колоквијум-и	36	писмено-усмени испит	40
семинар-и	20		