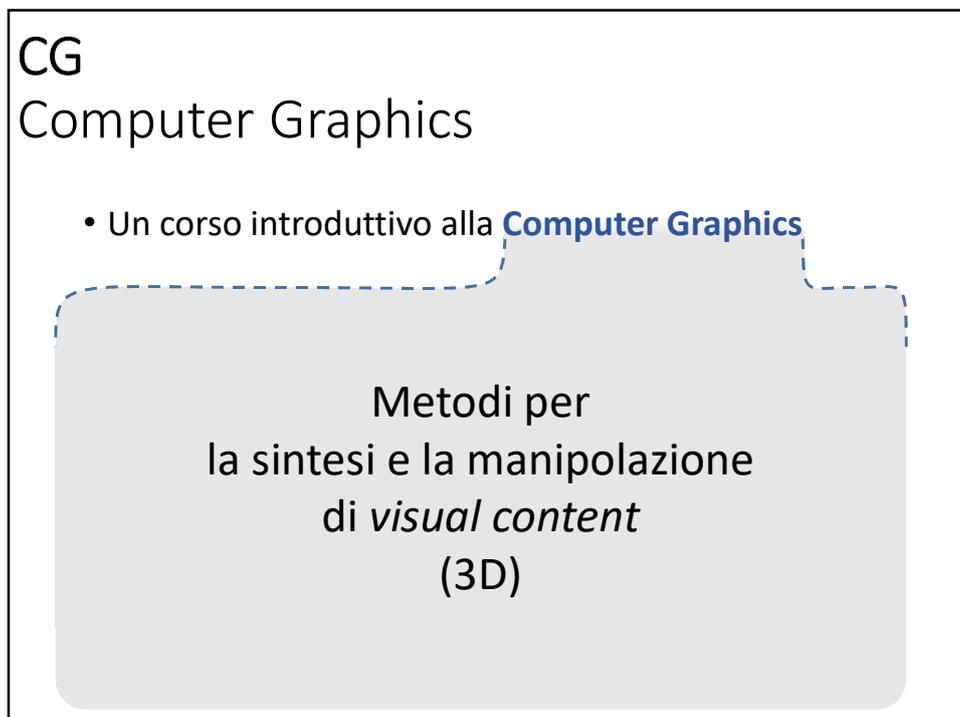


1

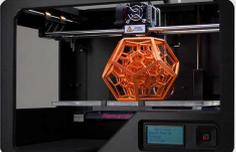
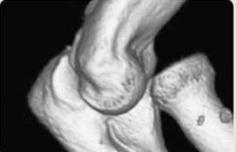


3

CG Computer Graphics

- Un corso introduttivo alla **Computer Graphics**

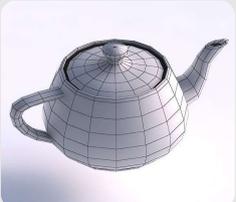
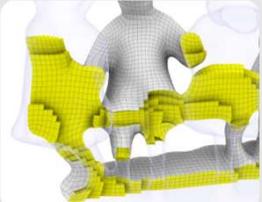
Applications:

 CAD	 Scientific Visualization	 Movie Industry
 3D printing	 Medical Visualization	 Video Games

5

CG Computer Graphics

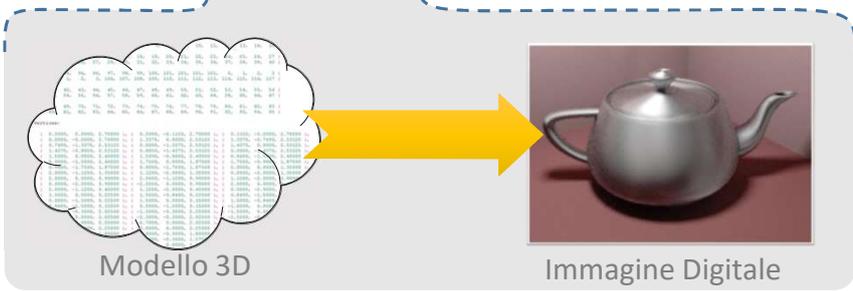
- Un corso introduttivo alla **Computer Graphics**
- Rispondiamo a due domande:
 1. come si rappresentano **entità 3D**?

 Superfici	 Volumi	 Scene
--------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

6

CG Computer Graphics

- Un corso introduttivo alla **Computer Graphics**
- Rispondiamo a due domande:
 1. come si rappresentano **entità 3D**?
 2. come si **renderizzano**?



The diagram shows a cloud labeled 'Modello 3D' containing a grid of data points. A yellow arrow points from this cloud to a rendered image of a teapot labeled 'Immagine Digitale'. A dashed blue line connects the two questions above to this diagram.

7

CG Computer Graphics

- Un corso introduttivo alla **Computer Graphics**
- Rispondiamo a due domande:
 1. come si rappresentano **entità 3D**?
 2. come si **renderizzano**?

8

CG Computer Graphics

- Un corso introduttivo alla **Computer Graphics**
- Rispondiamo a due domande:
 1. come si rappresentano **entità 3D**?
 2. come si **renderizzano**?
 - *offline* rendering
 - *real-time* rendering

9

CG Computer Graphics

- 6 crediti
- Esame Scritto (e compitini)
- Nessun prerequisito,
ma c'è tanta **matematica**
e un po' di **programmazione**

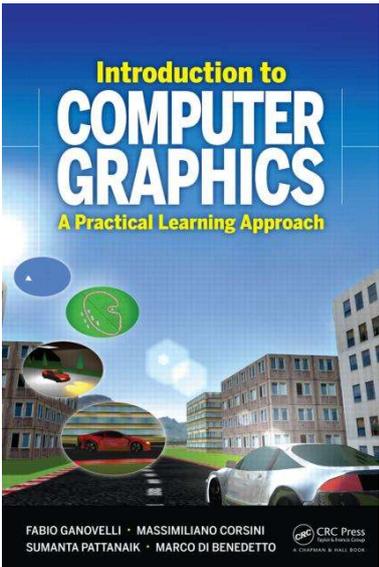
10

CG Computer Graphics

- Docente: Marco Tarini
- Orario:
 - Mercoledì 14:30 – 16:30
 - Venerdì 14:30 – 16:30
- Ricevimento:
 - Skype: `marco.tarini.lap`
 - Martedì 14:30 – 16:30
 - (o su appuntamento)
- Pagina del corso: su Ariel o su `tarini.di.unimi.it`

11

Text books



Altri libri di testo utili:

- **Fondamenti di Grafica tridimensionale interattiva**
Scateni, Cignoni, Montani, Scopigno
McGraw Hill Companies
- **Real-Time Rendering** (2nd Edition)
Tomas Moller & Eric Haines
 - un manuale che comprende molto di quello che facciamo nel corso, ...e molto altro
- **Vector Math for 3D Computer Graphics**
 - un compendio molto semplice ed introduttivo di alcune nozioni base
 - disponibile in rete, con tutorials

Altre risorse:

- wikipedia, tutorials OpenGL online

12