

CG

Computer Graphics

- Docente: Marco Tarini
- Orario:
 - Martedì 10:30 – 12:30 (aula Beta)
 - Venerdì 11:30 – 13:30 (aula Beta)
- Ricevimento:
 - Martedì 14:30 – 16:30
 - o su appuntamento: marco.tarini@unimi.it
- Pagina del corso: su Ariel o da <https://tarini.di.unimi.it>

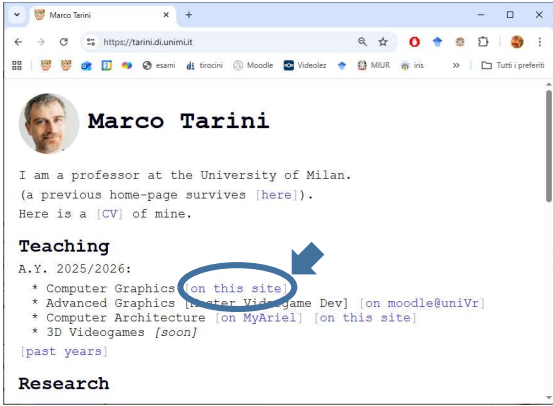
2

CG

Computer Graphics

- Pagina del corso: su Ariel o da <https://tarini.di.unimi.it>

- Contiene:
 - Lucidi
 - Informazioni
 - Avvisi...



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://tarini.di.unimi.it>. The page content includes a profile picture of Marco Tarini, his name, and a bio: "I am a professor at the University of Milan. (a previous home-page survives [here]). Here is a [CV] of mine." Below this, there is a "Teaching" section for the academic year 2025/2026, listing: "* Computer Graphics [on this site]", "* Advanced Graphics [Master Vid Game Dev] [on moodle@uniVr]", "* Computer Architecture [on MyAriel] [on this site]", and "* 3D Videogames [soon] [past years]". A "Research" section is also visible at the bottom. A blue arrow points to the "on this site" link in the first teaching item.

3

CG Computer Graphics

- Un corso introduttivo alla **Computer Graphics**

Metodi per
la sintesi e la manipolazione
di *visual content*
(3D)

4

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**?

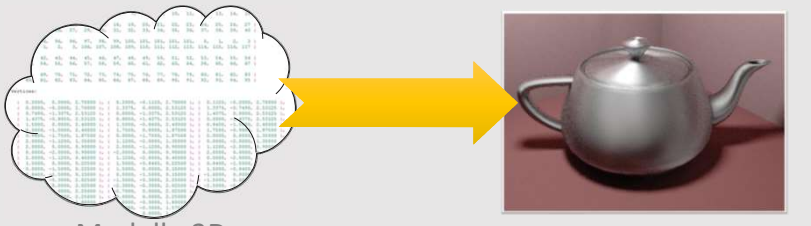


Surperfici Volumi Scene

6

CG Computer Graphics

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



Modello 3D Immagine Digitale

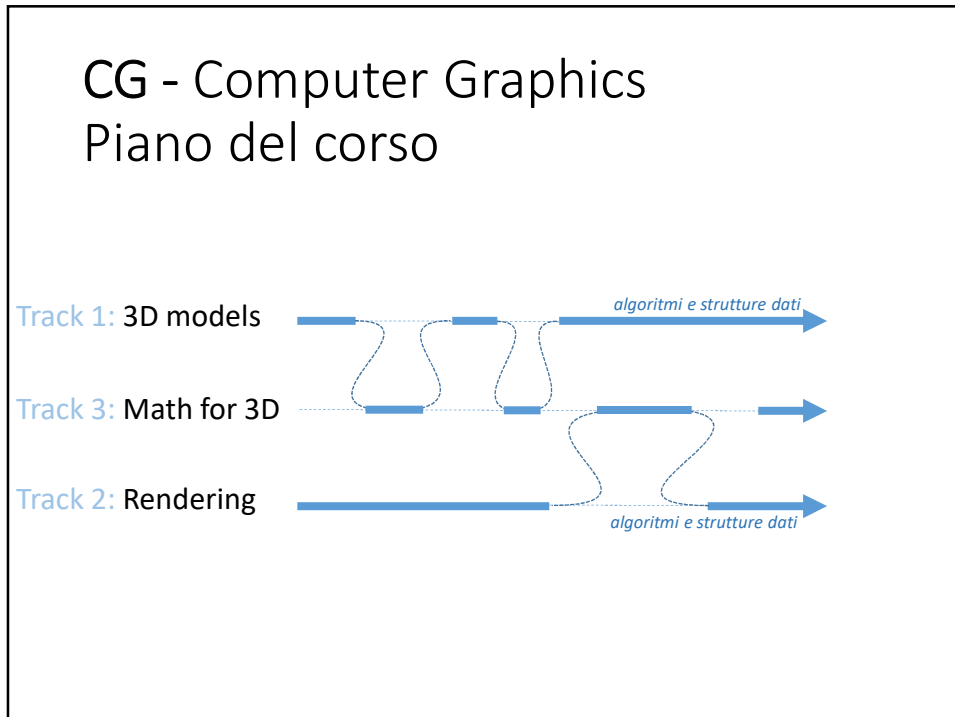
7

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

8



9

Textbooks

- **Fondamenti di Grafica tridimensionale interattiva**
Scateni, Cignoni, Montani, Scopigno
McGraw Hill Companies
- **Real-Time Rendering** (2nd Edition)
Tomas Moller & Eric Haines
 - una manuale che comprende molto di quello che facciamo nel corso, ...e molto altro
- **Mathematics for 3d Game Programming and Computer Graphics**
Eric Lengyel
 - un compendio molto semplice ed introduttivo
- Altre risorse: wikipedia, tutorials OpenGL online

10

10

CG - Computer Graphics: esame

- Prova scritta
 - mini-orale dove ritenuto necessario
- Le prove scritte e I compiti sono test su moodle
 - Domande su teoria, algoritmi, matematica
 - Sotto forma di: risposte chiuse, risposte aperte, esercizi

12