



1

Thông tin chung

- Thông tin học phần
 - Tên học phần: Kỹ thuật đồ họa
 - Số tín chỉ: 3 (30 lý thuyết, 30 thực hành)
- Thông tin giảng viên
 - Họ tên: Nguyễn Chí Hiếu
 - Học vị: Thạc sĩ

2

Mục tiêu học phần

- Cung cấp các kiến thức cơ sở về lý thuyết đồ họa như: các thuật toán vẽ đối tượng điểm, đường thẳng, đường cong, ..., và các phép biến đổi trong đồ họa 2 chiều và 3 chiều.
- Hướng dẫn sử dụng OpenGL xây dựng các ứng dụng đồ họa.

2021

Nguyễn Chí Hiếu | Kỹ thuật đồ họa

3

3

Nội dung học phần

1. Giới thiệu về đồ họa máy tính
2. Các đối tượng đồ họa cơ sở
3. Các phép biến đổi trong đồ họa 2 chiều
4. Hiển thị đối tượng 2 chiều
5. Giới thiệu đồ họa 3 chiều
6. Các phép biến đổi trong đồ họa 3 chiều

2021

Nguyễn Chí Hiếu | Kỹ thuật đồ họa

4

4

Công cụ thực hành

- Ngôn ngữ lập trình: C, C++
- Công cụ lập trình: Visual Studio Community

Hình thức đánh giá

- Điểm quá trình:
 - Chuyên cần: 20%
 - Thường xuyên: 30%
- Thi viết: 50%

Tài liệu tham khảo

1. Hoàng Kiếm, Dương Anh Đức, Vũ Hải Quân, Lê Đình Duy. *Giáo trình Đồ họa máy tính*. NXB ĐH Quốc gia TP Hồ Chí Minh, 2005.
2. Donald Hearn, M. Baker, Warren Carithers. *Computer Graphics with Open GL, 4th Edition*. Pearson, 2010.
3. Edward Angel, Dave Shreiner. *Interactive Computer Graphics A Top-Down Approach With Shader-Based OpenGL*, 6th Editionn. Pearson, 2011.

2021

Nguyễn Chí Hiếu | Kỹ thuật đồ họa

7

7

GIỚI THIỆU TỔNG QUAN

ThS. Nguyễn Chí Hiếu

8