

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

2021

Nguyễn Chí Hiếu | Kỹ thuật đồ họa

2

Muc tiêu học phản

- -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 hoa.

Nguyễn Chí Hiếu | Kỹ thuật đồ l

Nội dung học phần

- ı. Giới thiệu về đồ họa máy tính
- 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

Nguyễn Chí Hiếu | Kỹ thuật đồ

Công cụ thực hành

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

Nguyễn Chí Hiếu | Kỹ thuật đồ họa

Hình thức đánh giá

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

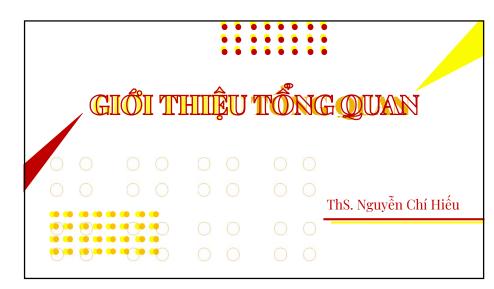
Nguyễn Chí Hiếu | Kỹ thuật đồ họa

5

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.

Nguyễn Chí Hiếu | Kỹ thuật đồ hoa



7