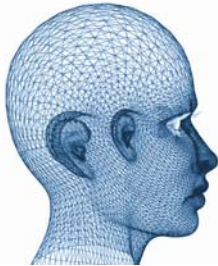
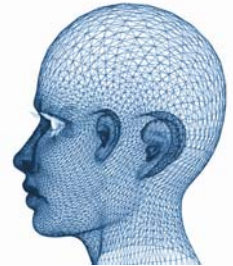


Introduzione alla **Computer Grafica**



Ing. Luca Gardelli
luca.gardelli@unibo.it



Mercoledì 7 Giugno, ore 15:00 – 18:30
II Facoltà di Ingegneria, Aula G1P
via Genova 181, Cesena

*La partecipazione al seminario è libera e non
è richiesta iscrizione.*

I Parte ore 15:00 – 16:30

Modellazione 3D e Tecniche di Animazione

- Introduzione
- Concetti di grafica 2D
- Concetti di animazione video
- Concetti di grafica 3D
- La grafica 3D nel cinema
- Esempi in 3D Studio Max

II Parte ore 16:30 – 18:30

Real-time Rendering e Programmazione OpenGL

- Introduzione
- Pipeline di rendering
- Strumenti matematici per la computer grafica
- Introduzione alle OpenGL
- Esempi in Java / JOGL
- Architettura di un engine per videogiochi