



Guía Docente

Datos Identificativos					2012/13
Asignatura (*)	Gráficos en Computación	Código	614111620		
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
1º e 2º Ciclo	1º cuatrimestre	Todos	Optativa	4	
Idioma					
Prerrequisitos					
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaciós				
Coordinación		Correo electrónico			
Profesorado	Dorado de la Calle, Julian Rivero Cebrián, Daniel	Correo electrónico	julian.dorado@udc.es daniel.rivero@udc.es		
Web	sabia.tic.udc.es/gc				
Descrición xeral	Presentar al alumno los conceptos básicos de Gráficos en Computación para adquirir una destreza suficiente para el desarrollo de aplicaciones informáticas que utilicen gráficos 3D en su interfaz o contenidos.				

Competencias da titulación

Código	Competencias da titulación

Resultados da aprendizaxe

Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulación		
Construir aplicaciones con componente gráfica 3D	A6 A9	B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B9 B10 B13 B14	C2 C6
Implementar y modificar algoritmos o desarrollarlos nuevos dentro de gráficos en computación	A1 A6 A9	B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 B15	C2 C3 C5 C6 C7

Contidos



Temas	Subtemas
1. Introducción	
2. Dibujo de primitivas 2D	<ol style="list-style-type: none"> Dibujo de líneas Aliasing y Anti-aliasing Relleno de polígonos
3. Dibujo de objetos 3D	<ol style="list-style-type: none"> Proyecciones Generación de vistas en 3D
4. Transformaciones	<ol style="list-style-type: none"> Traslación, escalado y rotación Otras transformaciones Transformaciones en 3D
5. Representación y modelado	<ol style="list-style-type: none"> Modelado de objetos Fractales Dibujo de curvas
6. Recorte	<ol style="list-style-type: none"> Líneas y polígonos Recorte de en 3D
7. Detección de superficies visibles	
8. Iluminación y sombreado	

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	22	33	55
Prácticas de laboratorio	20	6	26
Traballos tutelados	1	6	7
Proba obxectiva	2	6	8
Eventos científicos e/ou divulgativos	3	0	3
Atención personalizada	1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases teóricas junto a ejercicios y problemas
Prácticas de laboratorio	Prácticas sobre los conceptos de 3D en OpenGL y sobre iluminación y sombreado en Maya
Traballos tutelados	Trabajos en grupos de 4-6 alumnos con tutorías obligatorias para controlar la evolución
Proba obxectiva	Examen sobre la teoría
Eventos científicos e/ou divulgativos	Conferencias organizadas sobre temas afines a la asignatura

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	Organización de los trabajos y las prácticas. Entrega de trabajos. Pruebas sobre las prácticas. Resolución de dudas
-------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	Evaluación del trabajo diario, prueba sobre OpenGL y entrega de trabajo en Maya	30
Traballos tutelados	trabajo para 4-6 alumnos con evaluación individual	30
Proba obxectiva	Preguntas cortas sobre los temas de teoría	35
Eventos científicos e/ou divulgativos	Preguntas sobre las conferencias planificadas	5
Outros		

Observacións avaliación

Fontes de información	
Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Alan Watt. Addison-Wesley (1993). 3D Computer Graphics.- James D. Foley, Andries van Dam, John F. Hughes y Richard L. Phillips (). Computer Graphics. Principle and Practice.- Donald Hearn y M. Pauline Baker (1994). Gráficas por Computadora.. Prentice Hall Hispanoamericana
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Estrutura de Datos e da Información/614111102 Programación/614111109
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Interfaces co Usuario/614111624
Materias que continúan o temario
Visión Artificial/614111651
Observacións

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías