



Teaching Guide				
Identifying Data				2021/22
Subject (*)	Computer Graphics and Visualization	Code	614G01066	
Study programme	Grao en Enxeñaría Informática			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Fourth	Optional	6
Language	Spanish			
Teaching method	Hybrid			
Prerequisites				
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador	Dorado de la Calle, Julian	E-mail	julian.dorado@udc.es	
Lecturers	Castiñeiras Galdo, Brais Dorado de la Calle, Julian Fernández Blanco, Enrique Pedreira Souto, Maria de las Nieves	E-mail	brais.cgald@udc.es julian.dorado@udc.es enrique.fernandez@udc.es nieves.pedreira@udc.es	
Web				
General description	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.			
Contingency plan	<p>1. Modifications to the contents</p> <p>2. Methodologies</p> <p>*Teaching methodologies that are maintained</p> <p>*Teaching methodologies that are modified</p> <p>3. Mechanisms for personalized attention to students</p> <p>4. Modifications in the evaluation</p> <p>*Evaluation observations:</p> <p>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</p>			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A44	Capacidade para desenvolver e avaliar sistemas interactivos e de presentación de información complexa e a súa aplicación á resolución de problemas de deseño de interacción persoa-computadora.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.

Learning outcomes		
Learning outcomes	Study programme competences / results	
Develop applications with a strong 3D Graphical component	A44	C3 C7



Write and modify algorithms inside the Computer Graphics knowledge area.	A44		C3 C7
--	-----	--	----------

Contents	
Topic	Sub-topic
1. Introduction	1. Introduction
2. Drawing 2D primitives	1. Drawing Lines 2. Aliasing and Anti-aliasing 3. Poligon Filling
3. Drawing 3D objects	1. Proyections 2. Genrate 3D views
4. Transformations	1. Traslation, Scalation and Rotation 2. Other transformation 3. Transformations in 3D
5. Representation and modelling	1. Modelling objects 2. Fractals 3. Drawing curbes and surfaces 4. Particle systems and other types of modelling
6. Clipping	1. Lines and Poligons 2. Clipping in 3D
7. Detection of visible surfaces	1. Introduction 2. Approaches 3. General Techniques 4. Algorithms
8. Lighting and Shawding	1. Monochrome Light and colour 2. Light sources and surfaces 3. Phong's Reflexion Model 4. Poligon Shadowing 5. Shadows 6. Textures 7. Models for Local and Global Illumination 8. Shaders
Practice	1. Fundamentals of 3D. OpenGL 2. Visualization and rendering.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A44	18	36	54
Laboratory practice	A44 C3 C7	21	42	63
Supervised projects	A44	3	6	9
Objective test	A44	2	20	22
Personalized attention		2	0	2

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.



Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Os contidos teóricos da materia estarán ubicados en Moodle en formato diapositivas e vídeos explicativos. As sesións maxistras compoñense de discusión cos alumnos de dúbidas sobre os contidos de Moodle e explicacións de detalle dos conceptos máis complexos. Pretendese que, os alumnos, adquiran os coñecementos básicos que despois lles permita acometer con garantías e comprender mellor o traballo realizado en prácticas. Tamén se presentarán os traballos das prácticas da seguinte semana para dar tempo o alumno a profundizar no que se lle vai esixir na seguinte clase de prácticas
Laboratory practice	As prácticas de laboratorio dividense fundamentalmente en dúas partes. Unha na que se exploran os conceptos básicos de recorte, transformacións e debuxo de formas básicas. Esta parte lévase a cabo utilizando OpenGL como ferramenta básica. Por outra parte, se lles presenta aos alumnos os conceptos básicos de iluminación, transformacións, extrusións, traballo con materiais e outros conceptos en 3D. Para acometer esta parte os alumnos contan cō apoio dun programa de deseño e renderizado en 3D, o cal facilita o traballo con estes conceptos. En ambos os dous casos, o desenrolo plantease mediante a realización dunha serie de exercicios diarios cō apoio dun tutorial online, que os alumnos deben completar no horario de prácticas. Estes exercicios son puntuados in situ o mesmo día polo profesor de prácticas. O rematar cada unha das partes, os alumnos deben realizar un exercicio máis complexo cō aprendido nos tutoríais pero esta vez sen una guía que lles marque os pasos a seguir.
Supervised projects	Os alumnos, en grupos reducidos de 3-4 alumnos, proporán un traballo sobre un tema actual do ámbito da asignatura que presentarán a través de Teams utilizando un formato de diapositivas.
Objective test	Tratase dunha proba mixta con unha parte tipo test, pero tamén con preguntas de desenrolo nas que os alumnos deben demostrar os coñecementos adquiridos tanto de conceptos teóricos, como demostrar o seu coñecemento de como aplicalos.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Laboratory practice Supervised projects	Os profesores consideran a asistencia a tutorías como una parte esencial dentro do desenrolo da asignatura. Dentro deste desenrolo as tutorías serven para que os alumnos planteen as dúbidas que pudiesen presentarselles en especial relativas a: <ol style="list-style-type: none"> 1. Organización dos traballos e as prácticas. 2. Entrega dos traballos. 3. Probas sobre as prácticas. 4. Resolución de dúbidas <p>Estas tutorías se realizarán de forma online a través de Teams</p>

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Laboratory practice	A44 C3 C7	Evaluación do traballo diario nas prácticas coa realización de exercicios. Examen de prácticas de OpenGL. Realización dun traballo individual en Maya	50
Objective test	A44	Realizarase unha avaliación continua dos contidos de teoría mediante examen a través de Teams, de Preguntas tipo test sobre os conceptos teóricos ou Preguntas cortas para demostrar o coñecemento da aplicación dos conceptos teóricos, cada 2-3 semanas evaluando bloques de contido teórico. Os alumnos que non desexen avaliación continua, poderán realizar esta avaliación de forma presencial na data de examen oficial da asignatura.	40
Supervised projects	A44	Evaluación do traballo presentado por cada alumno, dentro do grupo de alumnos. Evaluarase tanto o contido do presentado como a forma de presentación	10



Others			
--------	--	--	--

Assessment comments

Para superar a materia, o alumno deberá obter unha calificación mínima de 5 sobre 10 na suma das calificacións da proba obxectiva, traballo tutelado e as prácticas de laboratorio. Para poder sumar as tres notas o estudante deberá obter unha nota mínima de 3,5 sobre 10 na proba obxectiva. Se non obtén esta nota mínima, a nota da materia será a correspondente a nota da proba obxectiva.

Durante o cuadrimestre realizaranse avaliacións parciais dos temas de teoría que xerarán unha nota de avaliación continua para a parte de teoría. Se esta nota é superior a 3,5 sobre 10 poderase sumar ás notas de traballo tutelado e as prácticas para dar unha nota total da asignatura, sen necesidade de facer a proba obxectiva da convocatoria oficial. No caso de que o estudante se presente en convocatoria oficial á proba obxectiva, a nota que obteña substituirá á de avaliación parcial, independentemente de se é superior ou inferior.

Estudantes con matrícula a tempo parcial e dispensa académica:

A asistencia a prácticas de laboratorio é obrigatoria. No caso de non poder asistir de forma xustificada debe falar co profesor de prácticas para levar a cabo traballo substitutivo da clase de prácticas e facer unha avaliación dese traballo.

Segunda oportunidade e Convocatoria adelantada:

O estudante ten que facer o exame da proba obxectiva nestas convocatorias, sendo os criterios para obter a nota total os indicados ó principio deste apartado. Poderá entregar o traballo tutelado, o entregara o non con anterioridades, e a nota do traballo entregado substituirá a que teña previamente neste apartado. En canto a nota obtida nas Prácticas de Laboratorio manterase, podendo subir esta nota ó facer as entregas dos traballos de prácticas, non podendo recuperarse a parte da nota que se corresponde co traballo nas clases de prácticas.

Plaxio:

En calquera entrega na que se detecte plaxio, a entrega será valorada cun cero. O plaxio na proba obxectiva será sancionado dacordo coa normativa vixente da universidade

Sources of information

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

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Programming I/614G01001
Programming II/614G01006

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Immersive, Interactive and Entertainment Systems/614G01062

Other comments



(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.