Curso 2011-2012
UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA
Vicegerencia Académica - Primer y Segundo Ciclo

Curso 2011-2012

CENTROS

Planes Estudio

PLANES

ASIGNATURAS

v. 2.11

Informática gráfica CÓDIGO:15771

Ingeniero en Informática (en extinción)
Escuela de Ingeniería y Arquitectura, Zaragoza

Departamentos:
Informática e Ingeniería de Sistemas

Áreas:
Lenguajes y Sistemas Informáticos

Curso: 5
Duración: 2º cuatrimestre
Carácter: Optativa
Tipo: Teórica Práctica
Idioma: Español

Horas teóricas: 3
Horas prácticas: 15
Créditos UZ: 6
Créditos ECTS: 5,1

Oferta de plazas de libre elección:
Propia Titulación:
Otras Titulaciones: S/L
y/u:
Otros Centros: S/L
Nº Plazas optativas: S/L

Objetivos y Programa | Profesores y Bibliografía | Horario / Observaciones

Objetivos

Esta asignatura explica por qué y cómo se utiliza el computador para generar gráficos e imágenes sintéticas. Forma, color y movimiento, son las piedras angulares del procesamiento visual y por lo tanto de la asignatura de Informática Gráfica.
La propuesta docente que se hace pretende ofrecer la formación básica necesaria para que el alumno pueda conocer la forma profesional de posibilidades que ofrece hoy en día la Informática Gráfica.

Programa

Introducción. Evolución histórica.
Hardware gráfico.
Visualización 2D.
Visualización 3D.
Rendering de objetos poligonales.
Aceleradores gráficos.
Estándares gráficos: Open GL, Renderman

PROGRAMA DE PRÁCTICAS DE LABORATORIO:
Las PRÁCTICAS se realizan sobre OPENGL y son las siguientes:
1. Introduccion
2. Transformaciones I
3. Transformaciones II
4. Iluminacion
5. Materiales

Evaluación

Examen de teoría y evaluación del sistema de visualización desarrollado por el alumno.

universidad de zaragoza ©2006