

COMPUTACION GRAFICA INTERACTIVA

CODIGO: 23G6  
TIPO: ELECTIVA  
REQUISITOS: 2326-23F1  
CREDITOS: 5

PROGRAMA:

- 1.- INTRODUCCION:
  - 1.1.- Qué es la computación gráfica.
  - 1.2.- Motivaciones
  - 1.3.- Taxonomía de los dispositivos de S/S
  - 1.4.- Programación gráfica básica.
  
- 2.- SUBSISTEMA DE SALIDA
  - 2.1.- Transformaciones espaciales.
  - 2.2.- Ventanas
  - 2.3.- Proyecciones
  
- 3.- SUBSISTEMA DE ENTRADA
  - 3.1.- Dispositivos lógicos de entrada.
  - 3.2.- Interacción
  
- 4.- SIMULACION Y DISEÑO
  - 4.1.- Sistemas Gráficos
  - 4.2.- CAD/CAMIS.
  - 4.3.- Simuladores animados.
  
- 5.- MODELOS GRAFICOS.
  - 5.1.- Modelos Geométricos.
  - 5.2.- Superficies y líneas oscurecidas
  - 5.3.- Modelos volumetricos
  
- 6.- REALISMO EN TRES DIMENSIONES.
  - 6.1.- Superficies y líneas oscurecidas.
  - 6.2.- Sombreado
  - 6.3.- Texturas
  - 6.4.- Color