



Ministerio de Cultura y Educación
 Universidad Nacional de San Luis
 Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
 Departamento: Informatica
 Area: Area III: Servicios

(Programa del año 2010)
 (Programa en trámite de aprobación)
 (Presentado el 19/12/2010 18:04:42)

I - Oferta Académica

| Materia | Carrera | Plan | Año | Período |
|--|-----------------------------|--------|------|-----------------|
| (OPTATIVAS) COMPUTACION GRAFICA AVANZADA | LIC.EN CS.DE LA COMPUTACION | 006/05 | 2010 | 2° cuatrimestre |

II - Equipo Docente

| Docente | Función | Cargo | Dedicación |
|-------------------------|-------------------|----------|------------|
| GUERRERO, ROBERTO ARIEL | Prof. Responsable | SEC F EX | 5 Hs |

III - Características del Curso

| Credito Horario Semanal | | | | |
|-------------------------|----------|-------------------|---------------------------------------|-------|
| Teórico/Práctico | Teóricas | Prácticas de Aula | Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc. | Total |
| Hs | 3 Hs | 3 Hs | Hs | 6 Hs |

| Tipificación | Periodo |
|--|-----------------|
| B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio | 2° Cuatrimestre |

| Duración | | | |
|------------|------------|---------------------|-------------------|
| Desde | Hasta | Cantidad de Semanas | Cantidad de Horas |
| 09/08/2010 | 19/11/2010 | 15 | 90 |

IV - Fundamentación

Esta asignatura tiene como objetivo concluir la formación del alumno iniciada en la materia Introducción a la Computación Gráfica donde muchos de los temas abordados no se cubren con la profundidad adecuada, al mismo tiempo que numerosas áreas importantes quedan fuera de análisis. De la misma manera, si bien los alumnos se encuentran en el ultimo escalón de la carrera, desconocen la modalidad de trabajo investigativo y el uso de material asociado.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Profundizar los conceptos teóricos que actualmente posee el alumno con el objeto de perfeccionar el pipeline de rendering a través del agregado de texturas, iluminación global, curvas y superficies, y animación, a modo de generalizar su uso a diferentes ámbitos de aplicación.

VI - Contenidos

Unidad I: Eliminación de Superficies Ocultas.

Introducción. Clasificación de los métodos existentes. Técnicas generales para mejorar la eficiencia de los algoritmos de línea y cara ocultas. Soluciones en el espacio de la imagen. Soluciones en el espacio del objeto.

Unidad II: Iluminación Local y Sombreado.

El color en Computación Gráfica. Interacción luz-objeto. Modelos de iluminación básicos en Computación Gráfica. Iluminación ambiente, reflexión difusa y especular. Método de Iluminación de Phong. Métodos de iluminación avanzados. Métodos de sombreado: Gouraud y Phong. La función de las sombras. Algoritmos básicos.

Unidad III: Iluminación Global.

Trazado de Rayos: Concepto. Calculo de intersección. Sombreado. Trazado de Rayos recursivo.

Radiosidad: Concepto. Factores de forma. Refinamiento progresivo. Mallas y Radiosidad.

Unidad IV: Texturas.

Concepto. Mapeo de texturas bidimensionales. Texturas tridimensionales. Bump Mapping.

Unidad V: Modelado y Aproximación de objetos con Curvas y Superficies.

Concepto de curvas y superficies paramétricas. Presentación del problema general de aproximación e interpolación de objetos a partir de puntos de control. Motivaciones y ventajas. Métodos básicos para la aproximación de curvas y superficies:

Hermite, Bezier y B-splines. Splines racionales y b-Splines. Modelado de multiresolución.

Unidad VI: Animación.

Introducción. Animación tradicional de celdas 2D. Principios de la animación automática de cuadros. Técnicas de animación.

Animación de cuerpo rígido. Animación de estructuras articuladas. Animación procedural. Animación de comportamientos.

Animación de objetos blandos. Morphing. Sistemas de Partículas.

Unidad VII: Presentación de diferentes Areas Temáticas.

Visualización. Procesamiento de Imágenes. Rendering No Fotorealístico.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

T.P: N° 1: Proyecto parcial: implementación de una técnica de eliminación de caras ocultas.

T.P: N° 2: Proyecto parcial: implementación de una técnica de iluminación local y sombreado.

T.P: N° 3: Proyecto parcial: implementación de una técnica de iluminación global.

T.P: N° 4: Proyecto parcial: implementación de una técnica de aproximación por curvas y superficies paramétricas.

T.P: N° 5: Proyecto parcial: implementación de una técnica de textura.

T.P: N° 6: Proyecto parcial: implementación de una animación corta.

T.P: N° 7: Proyecto integrador: monografía

VIII - Regimen de Aprobación

Condiciones Generales

- Asistencia al 70% de las clases practicas.

- Aprobar como mínimo 2 proyectos parciales.

- Aprobar el proyecto integrador, (monografía y eventualmente aplicación resultante) de la investigación realizada sobre un área actual de la computación gráfica.

Régimen de Regularización

- Cumplir con las condiciones Generales.

Régimen de Promoción

- Cumplir con las condiciones Generales.

- Aprobar una evaluación adicional teórica a fin de cuatrimestre sobre todos los conceptos dictados durante el mismo. Dicha evaluación se debe aprobar con un mínimo del 80%. El porcentaje obtenido se traducirá en nota la cual será la nota definitiva de la materia.

Régimen de Alumnos que Trabajan

Los alumnos que trabajan dispondrán de una recuperación adicional solo para uno de los proyectos integradores.

Régimen de Alumnos Libres

Dada la necesidad de un constante seguimiento del alumno en clase, la materia no se puede rendir en calidad de libre.

IX - Bibliografía Básica

- [1] Apuntes de la cátedra.
- [2] Foley, J., Van Dam, A., Feiner S., "Computer Graphics: Principles and Practice in C", Ed. Addison-Wesley, 1997.
- [3] Hearn, D., Baker, P., "Gráficas por computadora", Ed. Prentice-Hall Hispanoamericana, México, 1995.
- [4] Dix, Finley, Abowd y Beale, "Human-Computer Interaction", 3thd edition, Ed. Prentice Hall, 2004.
- [5] Andrew S. Glassner, "An Introduction to Ray Tracing", Academic Press, 2000.
- [6] G. Farim, "Curves and Surfaces for Computer Aided Geometric Design", Academic Press, 1996.
- [7] Isaac Kerlow, "The Art of 3D: Computer Animation and Imaging", John Wiley And Sons, 2000.
- [8] Bill Flemming, "Advanced 3D photorealism techniques", John Wiley And Sons, 1999.
- [9] Akenine-Möller, Haines, Hoffman, "Real-Time Rendering, 3rd edition", A.K. Peters Ltd., 2008.
- [10] Thomas Strothotte & Stefan Schlechtweg, "Non Photorealistic Computer Graphics: Modeling, Rendering and Animation", Morgan Kaufmann, San Francisco, 2002.
- [11] Gonzalez R., Woods R., "Digital Image Processing", 2nd. Edition, Ed. Prentice Hall, 2006.
- [12] Woo M., Neider J., Davis T., Shreiner D., "OpenGL- Programming Guide (Red Book)", 2nd. Edition, .Addison Wesley, 1999.
- [13] Egerton, P.A. & Hall, W. S, "Computer Graphics - Mathematical First Step", Prentice Hall, 1999.

X - Bibliografía Complementaria

- [1] 3D Computer Graphics. Alan Watt.
- [2] Practical C Programming. Steve Oualline. Ed. O'Reilly & Associates.
- [3] Beginning Linux programming. Matthew, Neil & Stones, Rick.

XI - Resumen de Objetivos

- Profundizar los conceptos teóricos para perfeccionar el pipeline de rendering.
- Aplicación de texturas, iluminación global, curvas y superficies, y animacion.

XII - Resumen del Programa

- Unidad I: Eliminación de Superficies Ocultas.
- Unidad II: Iluminación Local y Sombreado.
- Unidad III: Iluminación Global.
- Unidad IV: Texturas.
- Unidad V: Modelado y Aproximación de formas con Curvas y Superficies.
- Unidad VI: Animación.
- Unidad VII: Presentación de diferentes Areas Temáticas.

XIII - Imprevistos

XIV - Otros

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA**Profesor Responsable**

Firma:

Aclaración:

Fecha: