


Tècniques Gràfiques

Enginyeria Tècnica Informàtica
Escola Universitària d'Informàtica de Sabadell
 Universitat Autònoma de Barcelona

5è Semestre

CURS 2002-2003

<http://www.cvc.uab.es/teach/a21306/c21306.htm>

Temari

El número entre parèntesis és el nombre d'hores de classe.

1. INTRODUCCIÓ (1)

- Definició i història
- Camps d'aplicació i àrees relacionades
- Tendències futures

2. HARDWARE GRÀFIC DE SORTIDA (3)

- Hardware gràfic
- Sistemes de visualització
- Sistemes d'impressió

3. ALGORISMES BÀSICS DE VISUALITZACIÓ (3)

- Primitives bàsiques
- Generació de primitives
- Àrees sòlides

4. TRANSFORMACIONS 2D (3)

- Transformacions Geomètriques
- Transformacions BitBlit
- Transformació de Visualització
- Retall

5. HARDWARE GRÀFIC D'ENTRADA (4)

- Dispositius físics d'entrada
- Dispositius lògics d'entrada
- Tècniques interactives d'entrada

6. ESTRUCTURES GRÀFIQUES (3)

7. REPRESENTACIONS 3D (5)

- Conceptes bàsics de modelatge
- Tipus de models
 - *Sweep representations*
 - Fronteres
 - Enumeració espacial
 - *Octrees*
 - CSG (*Constructive Solid Geometry*)
 - Fractals

8. TRANSFORMACIONS 3D (4)

- Sistemes de Coordenades
- Transformacions Geomètriques
- Transformació de Visualització.

9. REALISME (4)

- Introducció al Realisme
- Ocultacions
- Il·luminació
- Color