

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 1	<p>Tema 1. Teoría del color</p> <p>1.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>1.2. Propiedades de la luz</p> <p>1.3. Modelos de color</p> <p>1.4. El estándar CIE</p> <p>1.5. Profiling</p> <p>Tema 2. Primitivas de salida</p> <p>2.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>2.2. El controlador de vídeo</p> <p>2.3. Algoritmos de dibujo de líneas</p> <p>2.4. Algoritmos de dibujo de circunferencias</p> <p>2.5. Algoritmos de relleno</p>	<p>Test tema 1 (0,2 puntos)</p> <p>Test tema 2 (0,2 puntos)</p>
Semana 2	<p>Tema 3. Transformaciones 2D</p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>3.2. Transformaciones geométricas básicas</p> <p>3.3. Coordenadas homogéneas</p> <p>3.4. Transformación inversa</p> <p>3.5. Composición de transformaciones</p> <p>3.6. Otras transformaciones</p> <p>3.7. Cambio de coordenada</p> <p>Tema 4. Sistemas de coordenadas y recorte 2D</p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. Sistemas de coordenadas 2D</p> <p>4.3. Cambio de coordenadas</p> <p>4.4. Normalización</p> <p>4.5. Algoritmos de recorte</p>	<p>Laboratorio 1: Introducción a OpenGL (8,8 puntos)</p> <p>Test tema 3 (0,2 puntos)</p> <p>Test tema 4 (0,2 puntos)</p>
Semana 3	<p>Tema 5. Transformaciones 3D</p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. Translación</p> <p>5.3. Rotación</p> <p>5.4. Escalado</p> <p>5.5. Reflexión</p> <p>5.6. Cizalla</p> <p>Tema 6. Visualización y cambio de coordenadas 3D</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. Sistemas de coordenadas 3D</p> <p>6.3. Visualización</p> <p>6.4. Cambio de coordenadas</p> <p>6.5. Proyección y normalización</p>	<p>Test tema 5 (0,2 puntos)</p> <p>Test tema 6 (0,2 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 4	<p>Tema 7. Proyección y recorte 3D 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Proyección ortogonal 7.3. Proyección paralela oblicua 7.4. Proyección perspectiva 7.5. Algoritmos de recorte 3D</p> <p>Tema 8. Eliminación de superficies ocultas 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. <i>Back-face removal</i> 8.3. Z-buffer 8.4. Algoritmo del pintor 8.5. Algoritmo de <i>Warnock</i> 8.6. Detección de líneas ocultas</p>	<p>Trabajo: Proyecciones 3D (8,8 puntos)</p> <p>Test tema 7 (0,2 puntos)</p> <p>Test tema 8 (0,2 puntos)</p>
Semana 5	<p>Tema 9. Interpolación y curvas paramétricas 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Interpolación y aproximación con polinomios 9.3. Representación paramétrica 9.4. Polinomio de <i>Lagrange</i> 9.5. <i>Splines</i> cúbicos naturales 9.6. Funciones base 9.7. Representación matricial</p>	<p>Test tema 9 (0,2 puntos)</p>
Semana 6	<p>Tema 10. Curvas Bézier 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Construcción algebraica 10.3. Forma matricial 10.4. Composición 10.5. Construcción geométrica 10.6. Algoritmo de dibujo</p>	<p>Test tema 10 (0,2 puntos)</p>
Semana 7	<p>Tema 11. B-splines 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. El problema del control local 11.3. B-splines cúbicos uniformes 11.4. Funciones base y puntos de control 11.5. Deriva al origen y multiplicidad 11.6. Representación matricial 11.7. B-splines no uniformes</p>	<p>Test tema 11 (0,2 puntos)</p>
Semana 8	<p>Tema 12. Superficies 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Representación superficies 12.3. Planos y superficies planas 12.4. Superficies regladas 12.5. Parches</p>	<p>Test tema 12 (0,2 puntos)</p>
Semana 9	Semana de repaso	

Semana 9

Semana de exámenes

NOTA

Esta **Programación semanal** puede ser modificada si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.