



Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Ingeniería
Coordinación de Ingeniería en Computación

Materia Graficación Etapa Básica 1

Área de conocimiento Ciencias de la Ingeniería

1

Competencia:

Generar imágenes por medio de programas de computadora para representar información en sistemas de cómputo.

Evidencia del Desempeño:

Implementación de un programa de computadora que utilice los elementos vistos en la clase para generar gráficas.

Carga Académica							Requisito
Clave	HC	HL	HT	HP C	HE	CR	
	2	2			2	6	

Contenido Temático:

- 1.- Introducción
- 2.- Rastreo y funciones básicas de graficación
- 3.- Transformaciones geométricas y visualización en 2D
- 4.- Visualización en 3D
- 5.- Realismo en visualización 3D
- 6.- Bibliotecas para graficado y animación

Bibliografía:

[Foley](#) *Introducción a la Graficación por Computador* Addison Wesley Longman 1996

[Donald Hearn, M. Pauline Baker](#) *Graficas por Computadoras* Prentice Hall 1995

Andries Van Dam, James D. Foley, John F. Hughes, Steven K. Feiner *Computer Graphics (second Edition)* Addison-Wesley 1992