



**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