

Introducción a los motores gráficos: modelado, animación y representación gráfica

TEMARIO

Tema 1

Fundamentos: conceptos y equipos

Tema 2

Modelos geométricos : estructuras

Tema 3

Sistemas de Modelado

Tema 4

Sistemas de generación de imagen

Tema 5

Técnicas de animación y simulación 3d

Tema 6

Prácticas

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

T. Akenine-Möller and E. Haines, Real-Time Rendering (2nd Edition), A.K. Peters Ltd., ISBN 1568811829, 2002.

E.S. Angel, Interactive Computer Graphics (3rd Edition), Addison-Wesley, ISBN 0-201-77343-0, 2003.

J.D. Foley, A. van Dam, S. Feiner, J. Hughes, Computer Graphics. Principles and Practice, Second Edition in C, Addison-Wesley, 1996.

M. Woo, J. Neider, T. David, D. Shreiner, OpenGL Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL, Version 1.2, Addison-Wesley, 1999.

D.Hearn M.P.Baker, Computer Graphics 2nd edition, Prentice hall 1997.