

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE SUPERFICIES IMPLÍCITAS

Curso 2012/2013

(Código:31105077)

1.PRESENTACIÓN

La representación tridimensional de cualquier escena pasa por la reconstrucción de los diferentes objetos que la integran. La forma de estos objetos se representa por su superficie externa. Si la superficie es de forma libre el proceso se complica. Adaptar la superficie exterior de un objeto a una función matemática o reconstruirla mediante trozos de funciones hace que su representación gráfica sea más fidedigna y en consecuencia mejore la calidad de la escena que se presenta. Este curso presenta diferentes métodos para representar superficies generadas por funciones matemáticas así como las técnicas para darles realismo y animarlas.

2.CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura se encuentra dentro de la materia informática gráfica y en el conjunto del itinerario del master dedicado a la ingeniería de sistemas informáticos. Constituye la semilla para una posterior especialización en este campo mediante la realización del trabajo fin de master.

Las competencias genéricas en las que incide son:

- CG1: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinarios relacionados con la Ingeniería de Sistemas y la Ingeniería de Software.
- CG2: Que los estudiantes hayan demostrado una comprensión sistemática del campo de estudio de la Ingeniería de Software o de la Ingeniería de Sistemas, y el dominio de las habilidades y métodos de investigación relacionados con dicho campo.
- CG3: Que los estudiantes hayan demostrado la capacidad de concebir, diseñar, poner en práctica y adoptar un proceso sustancial de investigación con seriedad académica.
- CG4: Que los estudiantes sean capaces de realizar un análisis crítico, evaluación y síntesis de ideas nuevas y complejas.
- CG5: Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones —y los conocimientos y razones últimas que las sustentan— a públicos especializados y no especializados, a sus colegas, a la comunidad académica en su conjunto y a la sociedad, de un modo claro y sin ambigüedades.
- CG6: Que se les suponga capaces de fomentar, en contextos académicos y profesionales, el avance tecnológico dentro de una sociedad basada en el conocimiento.
- CG7: Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CG8: Que los estudiantes hayan realizado una contribución a través de una investigación original que amplíe las fronteras del conocimiento desarrollando un corpus sustancial, del que parte merezca la publicación referenciada a nivel nacional o internacional.
- CG9: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.



Las competencias específicas en las que incide son:

- ED15: Representación gráfica de curvas y superficies. Curvas, superficies y herramientas empleadas para la representación gráfica.

Las competencias específicas profesionales en las que incide son:

- CEP19: Representar sólidos mediante curvas y superficies teóricas
- CEP20: Utilizar técnicas de representación de superficies para el diseño de herramientas con capacidad para representarlas gráficamente. Analizar las capacidades de dichas herramientas

3.REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Los propios de ingreso al posgrado, a este Máster concreto y haciendo especial recomendación en conocimientos consolidados (nivel de Grado de Informática, Tecnologías de la Información o cualquier otro grado en ingeniería con afinidad a las anteriores) de programación en C y C++ y de Informática Gráfica; básicos con experiencia en el manejo de OpenGL. Conocimientos intermedios para leer en inglés y comprenderlo

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno será capaz de realizar mediante un computador la representación gráfica de curvas y superficies. Conocerá curvas, superficies y herramientas empleadas para la representación gráfica. Será igualmente capaz de representar sólidos mediante curvas y superficies teóricas. Conocerá técnicas de representación de superficies para el diseño de herramientas con capacidad para representarlas gráficamente y analizará las capacidades de dichas herramientas.

El estudiante se capacita para:

- Representación gráfica de curvas y superficies. Curvas, superficies y herramientas empleadas para la representación gráfica.
- Representar sólidos mediante curvas y superficies teóricas
- Utilizar técnicas de representación de superficies para el diseño de herramientas con capacidad para representarlas gráficamente. Analizar las capacidades de dichas herramientas.

5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. Representación de Curvas y Superficies
2. Interpolación
3. Curvas de Bezier
4. Curvas Spline
5. Curvas Racionales
6. Superficies 3D
7. Superficies Rectangulares

6.EQUIPO DOCENTE

- [SEBASTIAN RUBEN GOMEZ PALOMO](#)
- [EDUARDO ANTONIO MORALEDA GIL](#)

7.METODOLOGÍA



La docencia de esta asignatura se impartirá a distancia, siguiendo el modelo educativo propio de la UNED adaptado al EEES. El principal instrumento docente será un curso virtual dentro de las plataformas educativas para la enseñanza a distancia, complementado con la asistencia personalizada del equipo docente y la tutela presencial y telemática.

Dentro del curso virtual el alumnado dispondrá de:

Página de bienvenida, donde se indica el concepto general de la asignatura y se presenta el equipo docente.

Calendario, donde se establece el orden temporal de actividades y sugerencias sobre el reparto temporal de la materia, para que el estudiante los adapte a su disponibilidad y necesidades.

Materiales:

- Guía didáctica del curso, donde se establecen los objetivos concretos y los puntos de interés.
- Programa, donde se especifica la división del contenido por capítulos.
- Procedimiento, donde se sugieren al alumno las tareas que debe realizar.
- Pruebas de auto evaluación y de evaluación a distancia en línea.

Comunicación:

- Correo para comunicaciones individuales.
- Foros de Debate donde se intercambian conocimientos y se resuelven dudas de tipo académico general.
- Grupos de trabajo para intercambiar información dentro de los grupos.

Fuera del curso virtual el estudiante también tendrá acceso a realizar consultas al equipo docente a través del correo, teléfono y presencialmente en los horarios establecidos para estas actividades. También se podrán organizar videoconferencias si las necesidades docentes lo hicieran preciso.

8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13): 9788478975310
Título: CURVAS Y SUPERFICIES PARA MODELADO GEOMÉTRICO
Autor/es: Cortés Parejo, José ;
Editorial: RA-MA

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

9.BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13): 9788420539805
Título: GRÁFICOS POR COMPUTADORA CON OPEN GL (3ª)
Autor/es: Baker, M. Pauline ; Hearn, Donald ;
Editorial: PRENTICE-HALL



Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

El alumno contará con la plataforma virtual que se ha citado en el apartado de Metodología.

Además el equipo docente de la asignatura está a su disposición para resolver las consultas que le surjan al alumno.

11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

- Los horarios de atención y 'guardia' del equipo docente son los siguientes:

Prof. Dr. Sebastián Rubén Gómez Palomo

jueves de 12:00 a 14:00 y de 18:00 a 20:00

- Las direcciones y vías de comunicación.

Prof. Dr. Sebastián Rubén Gómez Palomo

Departamento de Ingeniería de Software y Sistemas Informáticos

ETSI de Informática

C/ Juan del Rosal 16 28040 Madrid

La atención y el seguimiento del alumno por parte del equipo docente se realizará semanalmente.

12. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La calificación final de la asignatura se obtendrá a partir de un trabajo del alumno que se realizará a lo largo del cuatrimestre, con la supervisión y asesoramiento del equipo docente. Representará un 100 % de la calificación final.

13. COLABORADORES DOCENTES

Véase equipo docente.

