

# Temas por ejercicio

## 2019

### Parcial 1

1. Color
2. Introducción
3. Iluminación
4. Transformaciones
5. Interpolación
6. Transformaciones

### Parcial 2

1. Curvas
2. Superficies
3. Texturas (manual)
4. Ordenamiento (Delaünay/Voronöi)
5. Buffers (Z-Buffer y Stencil)

### Recuperatorios

1. Transformaciones
2. Iluminación (sombreado), Pipeline
3. Buffers, Texturas
4. Texturas (2 partes)
5. Intersecciones, Ordenamiento
6. Superficies, Rasterización, Interpolación
7. Curvas, Rasterización

## 2018

### Parcial 1

1. Level-Sets, Introduccion, Interpolación
2. Iluminación (Phong)
3. Iluminación (fog)
4. Interpolación
5. Transformaciones
6. Rasterización

### Parcial 2

1. Z-Buffer
2. Pipeline, Texuras
3. Curvas (NURB)
4. Texturas (plano)

## 5. Curvas (golf)

### **Recuperatorios**

1. Culling
2. Transformaciones (proyecciones)
3. Intersecciones
4. Color
5. Iluminación
6. Z-Buffer
7. Curvas (continuidad)
8. Superficies (revolución)
9. Buffers (stencil)
10. a) Texturas, b) Curvas e Interpolación

## **2017**

### **Parcial 1**

1. Rasterización
2. Transformaciones
3. Transformaciones
4. Iluminación
5. Interpolación (baricéntricas)
6. Intersecciones

### **Parcial 2**

1. Curvas
2. Buffers (alpha vs. blending)
3. Iluminación (sombreado), Interpolación
4. Buffers (stencil)
5. Superficies (revolución)
6. Curvas

### **Recuperatorios**

1. Iluminación
2. Interpolación
3. Intesecciones y Ordenamiento
4. Pipeline
5. Curvas y Buffers (stencil)
6. Texturas
7. Texturas (manual)
8. Matrices

## **2016**

### **Parcial 1**

1. Introducción (CSG)
2. Iluminación
3. Color

4. Rasterización
5. Transformaciones
6. Interpolación

## **Parcial 2**

1. Buffers
2. Texturas
3. Curvas
4. Superficies
5. Buffers y ordenamiento

## **Recuperatorios**

1. Iluminación
2. Rasterización
3. Interpolación
4. Transformaciones
5. Buffers (z-buffer)
6. Texturas
7. Curvas (NURBS)
8. Ordenamiento (Delaünay/Voronoi)

# **2015**

## **Parcial 1**

1. Buffers (acumulación)
2. Buffers (Z-Buffer)
3. Iluminación
4. Interpolación
5. Transformaciones

## **Parcial 2**

1. Rasterización
2. Texturas (manual)
3. Intersecciones
4. Superficies
5. Superficies
6. Ordenamiento (octree)

## **Recuperatorios**

1. Introducción (CSG)
2. Iluminación
3. Buffers
4. Interpolación
5. Transformaciones (donkey-kong)
6. Rasterización
7. Texturas (manual)
8. Curvas (NURBS)
9. Superficies
10. Ordenamiento (Voronoi)

