

Mestrado em Produção de Conteúdos Digitais

Mestrado, 2º Ciclo

Plano: RCC 22/Setembro/2011

Ficha da Unidade Curricular: Computação Gráfica II

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, T:30.0; TP:30.0; OT:5.0; O:5.0;

Ano|Semestre: 1|S2; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 30169

Área Científica: Matemática e Computação

Docente Responsável

Sandra Maria Gonçalves Vilas Boas Jardim

Professor Adjunto Convidado, T: 30; TP: 30; OT: 4.95

Docente e horas de contacto

Sandra Maria Gonçalves Vilas Boas Jardim

Professor Adjunto Convidado, T: 30; TP: 30; OT: 4.95

Objetivos de Aprendizagem

1. Aprofundar os conceitos básicos de Computação Gráfica.
2. Enquadrar a modelação matemática de objectos em termos de programação.
3. Estender a implementação em OpenGL de objectos gráficos bi- e tri-dimensionais.

Conteúdos Programáticos

1. Modelação de curvas e superfícies no espaço
2. Materiais e iluminação
3. Texturas

Metodologias de avaliação

Avaliação contínua composta um projeto computacional. Avaliação final escrita.

Software utilizado em aula

Compiladores de C, C++ e C#: Gnu (Linux), Visual Studio (Windows), Xcode (Mac OS).

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- Foley, J. e Van Dam, A. e Hughes, J. (1996). *Computer Graphics: Principles and Practice*. New York: Addison-Wesley Publ. Company
- Hearn, D. e Baker, M. e Carithers, W. (2011). *Computer Graphics with OpenGL*. New York: Pearson
- Wright, R. e Haemel, N. e Sellers, G. e Lipchack, B. (2011). *OpenGL Superbible: Comprehensive Tutorial and Reference*. New York: Addison-Wesley Publ. Company

Metodologias de ensino

Aulas expositivas e de resolução de exercícios, com recurso a novas tecnologias. Aulas laboratoriais de análise e implementação computacional.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Não Aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Observações

Docente Responsável

Sandro Jardim

Diretor de Curso, Comissão de Curso

Pedro Correia
Conselho Técnico Científico

Li