



TeSP – Web e Dispositivos Móveis

Técnico Superior Profissional

Plano: Ata n.º 49 CTC – 21/01/2015

Ficha da Unidade Curricular: Computação Gráfica

ECTS: 6; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

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

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 620012

Área de educação e formação: Ciências informáticas

Docente Responsável

Sandra Maria Gonçalves Vilas Boas Jardim

Professor Adjunto

Docente e horas de contacto

Sandra Maria Gonçalves Vilas Boas Jardim

Professor Adjunto, TP: 15; PL: 45;

Objetivos de Aprendizagem

Os estudantes que terminam com sucesso esta unidade curricular serão capazes de:

1. Demonstrar o conhecimento sobre os mecanismos e técnicas básicas da computação gráfica
2. Construir pequenos programas com interface gráfica, interatividade e animação
3. Construir programas simples com OpenGL
4. Escrever relatórios onde justificam as decisões tomadas nos programas construídos
5. Utilizar ferramentas para desenvolver programas e para elaborar relatórios

Conteúdos Programáticos

1. Introdução à computação gráfica
2. Fundamentos matemáticos e geométricos da computação gráfica.
3. Rasterização; Desenho 2D (Linhas, Círculos e Polígonos); Algoritmos de preenchimento.
4. Coordenadas Homogéneas.
5. Transformações
6. Modelação Geométrica.
7. Cor, Sombreamento e Iluminação.
8. Projeção.
9. Utilização da API OpenGL.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Introdução à computação gráfica
2. Fundamentos matemáticos e geométricos da computação gráfica.
3. Rasterização; Desenho 2D (Linhas, Círculos e Polígonos); Algoritmos de preenchimento.
4. Coordenadas Homogéneas.



5. Transformações
 - a. Translação, Rotação e Escala.
 - b. Composição de Transformações.
6. Modelação Geométrica.
7. Cor, Sombreamento e Iluminação
 - a. Modelos de reflexão local e global
 - b. Raytracing.
8. Projecção
 - a. Paradigma da câmara virtual
 - b. Tipos de projecção (paralela, oblíqua).
9. Utilização da API OpenGL.

Metodologias de avaliação

Os resultados da aprendizagem (1) e (2) são avaliados individualmente através do teste escrito realizado no final do semestre, com um peso de 50% da classificação final. Durante o acompanhamento dos trabalhos de grupo realizados nas aulas práticas são avaliados os resultados da aprendizagem (2) e (3), com um peso de 10% da classificação final. Os resultados da aprendizagem (3), (4) e (5) são avaliados na discussão final dos trabalhos de grupo, a que corresponde um peso de 40% da classificação final.

Software utilizado em aula

CodeBlocks e API OpenGL

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

J. Foley, A. Van Dam, S. Feiner, J. F. Hughes, (1995). Computer Graphics: Principles and Practice, 2nd Edition, Addison Wesley.

Dave Shreiner, Mason Woo, Jackie Nelder, Tom Davis, (2005). OpenGL® Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL(R), 5th Edition, Addison Wesley.

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Nesta unidade curricular, que proporciona aos alunos o contacto com o tema da computação gráfica, são introduzidos os conceitos base desta temática, desenvolvendo pequenos programas de rasterização 2D (3 e 4). Os conteúdos programáticos 7 e 8 são exercitados no desenvolvimento de uma aplicação de geração de imagens com técnica de ray-trace. Termina-se com a escrita de pequenos programas interativos 3D em OpenGL (6, 8, 9).

Metodologias de ensino

Ensino teórico-prático, estando previstas 30 aulas durante o semestre a que correspondem 60 horas de contacto (15 aulas teórico-práticas de 2 horas e 15 práticas-laboratoriais de 2 horas. O tempo total de trabalho do estudante é de 135 horas, a que correspondem 5 ECTS. As aulas destinam-se à apresentação dos temas e de exemplos práticos de aplicação. Os tópicos principais são ainda explorados através da realização de trabalhos práticos para desenvolver pequenos programas sobre, por exemplo, rasterização 2D e iluminação global.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Nas sessões teórico-práticas são apresentados os mecanismos e as técnicas básicas da computação gráfica e são construídos, testados e corrigidos pequenos programas com a participação dos alunos e apoio do docente.

Para realizar os diversos trabalhos práticos são utilizadas diferentes ferramentas de desenvolvimento e são escritos relatórios que fundamentam as decisões tomadas.

Língua de ensino

Português

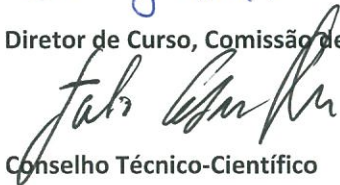
Pré requisitos

Conhecimentos de álgebra e geometria analítica e de programação.

Docente Responsável



Diretor de Curso, Comissão de Curso



Conselho Técnico-Científico

