



GUIA INFORMATIVO

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Código: 21020

ECTS: 6

Departamento: Departamento de Ciências Exactas e Tecnológicas

Área Científica: Tecnologias de Informação e Comunicação

Docente(s):

Carlos Tavares Ribeiro

A.C.: Informática

Correio Electrónico: carl-tr@univ-ab.pt

Tel.: 213916393

Horário de Atendimento: 6ª feira: 14h00-18h00

Sinopse:

O desenvolvimento dos computadores tem permitido uma crescente sofisticação das técnicas de computação gráfica, com aplicações aos mais diversos ramos de actividade (por exemplo, a medicina e o cinema). Nesta unidade curricular, abordam-se os fundamentos das imagens por computador, tanto na sua vertente teórica como na sua aplicação prática.

Competências:

No final da unidade curricular, espera-se que os estudantes consigam aplicar eficazmente técnicas gráficas na interface dos seus programas, com vista à facilidade de comunicação com o utilizador.

Conteúdos:

Técnicas fundamentais de gráficos: modelos de cores, transformações, clipping. Sistemas gráficos. Interfaces e comunicação gráfica. Modelação geométrica.

Bibliografia:

Foley, van Dam et al. *Introduction to Computer Graphics*. Addison-Wesley.

Hill, Kelley. *Computer Graphics Using OpenGL*. Prentice-Hall.

Metodologias de Ensino:

Ensino a distância.

Total de Horas de Trabalho: 156

Total de Horas de Contacto: 26

Avaliação:

Avaliação somativa final sob a forma de exame escrito.

Observações:

Os estudantes devem dominar a língua inglesa ao nível da leitura.