

Unidade Curricular	Computação Gráfica		Área Científica	Engenharia de Computadores	
Licenciatura em	Engenharia Informática		Escola	Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Bragança	
Ano Letivo	2019/2020	Ano Curricular	3	Nível	1-3
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Código		9119-606-3101-00-19			
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T	30	TP
			PL	30	TC
			S	-	E
			OT	-	O

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Leonel Domingues Deusdado

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Conhecer os conceitos, técnicas, tecnologias e arquiteturas de Computação Gráfica (CG).
2. Perceber as tecnologias necessárias à síntese de imagem de cenas bidimensionais e tridimensionais com médio e elevado realismo.
3. Identificar os conceitos básicos sobre a computação gráfica e os seus pontos principais, as suas funções e como se articulam.
4. Aprender a desenvolver e animar desenho assistido por computador em 2D e 3D.
5. Saber utilizar software específico para modelação e animação.
6. Conceber e avaliar soluções e arquiteturas de aplicações de computação gráfica 2D e 3D por forma a obter um elevado nível de qualidade e/ou desempenho de acordo com os requisitos do problema.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Perceber a lógica de Algoritmos e Estruturas de Dados
2. Dominar a Linguagem de Programação C

Conteúdo da unidade curricular

Produção de Gráficos 3D - História e Principais Conceitos; Transformações Geométricas; Curvas Paramétricas; Iluminação; Texturas; Técnicas de Otimização; Análise de Desempenho; Aplicações Práticas de Computação Gráfica.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Produção de Gráficos 3D:
 - Breve visão histórica
 - Modelos 3D: geometria e materiais
 - Manipulação de imagens
2. Transformações Geométricas:
 - Pipeline gráfico das transformações geométricas
 - Posicionamento dos modelos na cena: translação, rotação e escala
 - A câmara: posicionamento e orientação
 - Projeções: perspectiva e ortográfica
3. Curvas Paramétricas:
 - Objetos não planares
 - Algoritmos de Casteljau, Bezier e Splines
4. Iluminação:
 - Iluminação Global vs. Iluminação Local
 - Algoritmos de Iluminação Global
 - Algoritmos de Iluminação Local
 - Componentes da iluminação
 - Normais
 - Definição de Materiais
 - Sombras: Shadow mapping e Shadow Volumes
5. Texturas:
 - Coordenadas de texturas
 - Transformações Geométricas
 - Amostragem
6. Técnicas de Otimização:
 - Geometria: view frustum culling, occlusion culling, níveis de detalhe
 - Partição Espacial: Octrees, BSPs, Portais
 - Primitivas: envio de conjuntos de comandos, tipos de primitivas
7. Análise de Desempenho:
 - O pipeline gráfico
 - Identificação de estrangulamentos
 - Profiling
8. Aplicações Práticas de Computação Gráfica:
 - OpenGL sobre C++
 - Blender
 - Realidade Virtual : Unity VR

Bibliografia recomendada

1. Computação Gráfica: Geração de Imagens (volume1); Eduardo Azevedo, Aura Conci; Elsevier, 2003-2008
2. Computer Graphics : Principles and Practice; James D. Foley, . . . [et al.], Reading : Addison-Wesley Publishing Company , 1997
3. OpenGL Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL, Version 4. 3; Dave Shreiner, John M. Kessenich; Graham Sellers, Bill Licea-Kane; Person Education - Inc, 2009
4. Manuais e Tutoriais Web Blender; <http://www.blender.org/education-help/> - 2017
5. Sebenta da Disciplina 2018-2019; Leonel Deusdado

Métodos de ensino e de aprendizagem

Método predominantemente afirmativo (variante expositivo aberto) nas aulas de índole teórico e interrogativo e demonstrativo experimental nas aulas práticas em sala de informática (60 horas). Período não presencial (100 horas): estudo individual e em grupo dos tópicos abordados acompanhado de leitura de bibliografia; resolução de trabalhos práticos e de exercícios propostos.

Alternativas de avaliação

1. Exame Final - 40% (Nota mínima 7 Valores) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
2. Trabalhos Práticos - 60% - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Leonel Domingues Deusdado	José Luís Padrão Exposto	José Carlos Rufino Amaro	Paulo Alexandre Vara Alves
18-10-2019	29-10-2019	31-10-2019	04-11-2019