



Escola Superior de Tecnologia
e Gestão de Viseu
A melhor Escola para os
melhores Alunos



Área do Utilizador



Início | Escola ▼ | Estudar ▼ | Ligação ao Exterior ▼ | Investigação ▼ | Internacional ▼ | Viver ESTGViseu ▼ | | | Pesquisar...

Agenda

« Setembro 2020 »

D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Portal Académico

Moodle@ESTGV

Avaliação e Qualidade

IPV

Provedor do Estudante

Publicitação Institucional

Publicitação de Atos
Plano de Gestão de Riscos
de Corrupção e Infrações
Conexas

Ficha Da Unidade Curricular

Informações Gerais

Ano Letivo 201920

Unidade Curricular Computação Gráfica

Código 415

Departamento/área responsável Computer Sciences Department

Área científica Multimédia

ECTS 5.5

Ano curricular 3

Semestre curricular 1º Semestre

Regime de frequência Obrigatório

Docentes José Francisco Monteiro Morgado
Nuno Filipe Alexandre Carapito

Frequência como disciplina isolada? Não

Horas de contacto

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
13	-	52	-	-	-	-	-

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

Tempo total de trabalho (horas) 145,8

▼ Objetivos / Competências

Adquirir conhecimentos teóricos e práticos que possibilitem representações e simulações utilizando visualização 3D.
Criar modelos e definir animações 3D, incluindo para aplicações em tempo real.
Desenvolver conteúdos multimédia baseados em modelos e animações 3D.

► Conteúdos programáticos resumidos

► Metodologias de ensino e critérios de avaliação

► Bibliografia resumida

Oferta Formativa

Licenciaturas
Mestrados
CTeSP
Pós-Graduações
Erasmus Students
Disciplinas Isoladas
Outras Formações

Candidaturas

Departamentos/Área

Serviços Académicos

Serviços Informática

Biblioteca

Redes Sociais
Facebook e Google+

ESTGV no Facebook

ESTGV no

Início | Escola | Estudar | Ligação ao Exterior | Investigação | Internacional | Viver ESTGViseu

C o n t a c t o s ▼

