

Curso:	Semestre Letivo / Turno:
Disciplina: Computação Gráfica	Professor:
Carga Horária:	Período:

Dados de acordo com o Projeto do Curso:

Ementa da disciplina:	A disciplina será desenvolvida em duas partes paralelas uma dedicada ao conteúdo teórico, nas aulas de quarta-feira, e outra nas aulas de sexta-feira dedicada ao conteúdo prático, com exercícios em linguagem Java de apoio ao conteúdo teórico.
Objetivos Gerais:	Objetivo principal da disciplina é o oferecimento aos alunos de uma visão tecnológica da área da Computação Gráfica, com ênfase em Síntese de Imagens.
Conteúdo:	Sistemas e equipamentos gráficos. Representação vetorial e matricial. Algoritmos de conversão matricial de primitivas gráficas. Técnicas anti-serrilhado (antialiasing). Transformações geométricas. Sistemas de Coordenadas. Algoritmos de recorte. Algoritmos de projeção. Sintetização de imagens (rendering). Modelagem de objetos sólidos.
Bibliografia Básica:	AGUILERA, V. Computação gráfica: animação. Cotia: Íbis, 1993. AMMERAAL, Leen; ZHANG, Kang. Computação gráfica para programadores java. 2. ed. Rio de Janeiro: Ltc, 2008. CONCI, Aura; AZEVEDO, Eduardo; LETA, Fabiana R. Computação gráfica: teoria e prática. Rio de Janeiro: Campus, 2008.
Bibliografia Complementar:	AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura. Computação Gráfica: geração de imagens.. Rio de Janeiro: Campus, 2003. CORRIGAM, John. Computação gráfica: segredos e soluções. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 1994.
Critérios de Avaliação:	1º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa e seminário (20%) + Avaliação Institucional (20%) 2º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa em grupo (40%) Média Final = (Nota 1+Nota 2)/2

Data:	Assinatura do Professor:	Assinatura do Coordenador:
--------------	---------------------------------	-----------------------------------

Programação Aula a Aula

Aulas	Objetivos / Conteúdo
Semana 01	Introdução.
Semana 02	Histórico e aplicações da Computação Gráfica
Semana 03	Representação Vetorial e Matricial
Semana 04	Vantagens e desvantagens dos dois métodos
Semana 05	Algoritmos de Conversão Matricial de Primitivas Gráficas
Semana 06	Algoritmos para desenhar I
Semana 07	Algoritmos para desenhar II
Semana 08	Algoritmos para desenhar III
Semana 09	Algoritmos para desenhar IV
Semana 10	Avaliação P1.
Semana 11	Transformações Geométricas
Semana 12	Sistemas de Coordenadas
Semana 13	Transformações Geométricas
Semana 14	Sistemas de Coordenadas
Semana 15	Algoritmos de Recorte
Semana 16	Algoritmos de Projeção
Semana 17	Sintetização de Imagens
Semana 18	Avaliação P2.
Semana 19	Prova Substitutiva.
Semana 20	Exame.