

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO/N	SEMESTRE: 1	ANO: 2017	C/H: 33	AULAS: 40	
DISCIPLINA: COMPUTAÇÃO GRÁFICA					
PLANO DE ENSINO					
OBJETIVOS: - Dominar os conceitos básicos de Computação Gráfica 2D e 3D. - Implementar um software que envolva técnicas de Computação Gráfica.					
EMENTA: Definição de Computação Gráfica. Primitivas básicas em 2D. Transformações 2D. Primitivas básicas em 3D. Luz e Sombra. Câmeras virtuais e Animação.					
METODOLOGIA:	Exposição Dialogada: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Trabalho de grupo: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Debate: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	TBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Aula invertida: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Mapa Conceitual: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Estudo de caso: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Seminário: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Painel: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
			Fórum/Chat: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PBLe: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Tempestade Cerebral (Brainstorming): SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
			Dramatização/ Role Play: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>		
RECURSOS AUXILIARES:	Computador: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Vídeos: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Projeto Multimídia: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Álbuns Seriados: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Slides: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Manequins: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Lousa Eletrônica: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	AVA*: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Atividades clínicas: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Lousa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
			Internet: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Laboratório: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Vídeo conferência: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
			Prancheta Digitalizadora: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>		
*Ambiente Virtual de Aprendizagem					
AVALIAÇÃO:	Discursiva: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Múltipla escolha: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Oral: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Prática: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Trabalhos de pesquisa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
BIBLIOGRAFIA BÁSICA: AZEVEDO, E; CONCI, A. Computação Gráfica: Teoria e Prática . 1. ed. São Paulo: Ed Câmpus, 2003. GONZALES, R C; WOODS, R E. Processamento de Imagens Digitais . 1. ed. São Paulo: Ed Câmpus, 2003. MARQUES FILHO, Oge. Processamento Digital de Imagens . 1. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 1999.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR: HEARN, D. Computer Graphics . 1a. ed. USA: Prentice Hall, 2004. GAMBA, Jr. Computação Gráfica para designers . 1. ed. São Paulo: 2AB, 2007. AMMERAAL, Z L; KANG,. Computação gráfica para programadores Java . 2. ed. São Paulo: LTC, 2008. AMMERAAL, L. Computação Gráfica para IBM PC . 1. ed. São Paulo: Atlas, 1989. COHEN, M; MANSSOUR, I. OpenGL - Uma abordagem prática e objetiva . 1. ed. São Paulo: Novatec, 2006. JUNIOR, A H. Computação Gráfica . 1. ed. São Paulo: LTC, 2006. GONÇALVES, M S. Fundamentos de Computação Gráfica . 1. ed. São Paulo: Erica, 2014. SIGGRAPH, ACM. Publications . 2010. Disponível em: <http://www.siggraph.org>. Acesso em: 10 fev. 2010.					

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO/N	SEMESTRE: 1	ANO: 2017	C/H: 33	AULAS: 40
DISCIPLINA: COMPUTACAO GRAFICA				
PLANO DE ENSINO				
CONTEÚDOS				
<p>1. Definição de Computação Gráfica</p> <p>2. Primitivas básicas em 2D</p> <p>2.1. Pontos</p> <p>2.2. Linhas retas e seus Algoritmos</p> <p>2.3. Círculos e Elipses</p> <p>2.4. Preenchimentos</p> <p>2.5. Tipos de contornos</p> <p>3. Transformações 2D</p> <p>4. Primitivas básicas em 3D</p> <p>4.1 Planos</p> <p>4.2 Paralelepípedos</p> <p>4.3 Superfícies curvas</p> <p>4.4 Superfícies quádricas</p> <p>5. Luz e sombra</p> <p>4.1 Fontes de luz</p> <p>4.2 Cores e texturas</p> <p>4.3 Sombras</p> <p>6. Câmeras virtuais e Animação</p>				