

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO/N	SEMESTRE: 1	ANO: 2018	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"/>	Estudo de caso:	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
Trabalho de grupo:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Seminário:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
Debate:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Painel:	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
TBL:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Fórum/Chat:	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
PBL:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PBL:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
Aula invertida:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Tempestade Cerebral (Brainstorming)	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
Mapa Conceitual:	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"/>	AVA*:	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
Vídeos:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Atividades clínicas:	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
Projektor Multimídia :	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Lousa:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
Álbuns Seriadados:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Internet:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
Slides:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Laboratório:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
Manequins:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Vídeo conferência:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
Lousa Eletrônica:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" 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"/>	Prática:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
Múltipla escolha:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Trabalhos de pesquisa:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
Oral:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" 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: 2018	C/H: 33	AULAS: 40
DISCIPLINA: COMPUTACAO GRAFICA				
PLANO DE ENSINO				
CONTEÚDOS				
<ol style="list-style-type: none">1. Definição de Computação Gráfica2. Primitivas básicas em 2D<ol style="list-style-type: none">2.1. Pontos2.2. Linhas retas e seus Algoritmos2.3. Círculos e Elípses2.4. Preenchimentos2.5. Tipos de contornos3. Transformações 2D4. Primitivas básicas em 3D<ol style="list-style-type: none">4.1 Planos4.2 Paralelepípedos4.3 Superfícies curvas4.4 Superfícies quádricas5. Luz e sombra<ol style="list-style-type: none">4.1 Fontes de luz4.2 Cores e texturas4.3 Sombras6. Câmeras virtuais e Animação				