

**DISCIPLINA:** Computação Gráfica

Eixo: Fundamentos de Engenharia de Computação			Período: 8 <sup>o</sup> -10 <sup>o</sup>	Característica: Não Equalizada/Criada para o curso
CARGA HORÁRIA			NATUREZA	ÁREA DE FORMAÇÃO DCN
HORAS-AULA			Prática/Optativa	Profissional
TEORIA	PRÁTICA	TOTAL		
	60	60		50 h
PRÉ-REQUISITOS			CO-REQUISITOS	
Processamento Digital de Imagens			Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Definição de objetos gráficos planares. Modelos de Geometria. Estudo da Cor. Modelagem de objetos e construção de cenas 3D. Visualização da cena. Cenário Virtual. Câmera Virtual. Recorte, rasterização, cálculo das superfícies visíveis. Iluminação. Técnicas de Mapeamento de Texturas. Animação.</p>				

**Bibliografia Básica**

- Hearn, D.; Baker, M. Computer Graphics with OpenGL. 3. ed. NJ. 2003.
- Gomes, J. M.; Velho, L. C.P R.; Fundamentos da Computação Gráfica. 1. ed. 2008.
- Foley, J.; et al. Computer Graphics: Principles and Practice. 2. ed. Boston. 1995.

**Bibliografia Complementar**

- Azevedo, E.; Conci, A. Computação Gráfica - Teoria e Prática. 1. ed. Rio de Janeiro. 2003.
- Foley, J.; et al. Introduction to computer graphics. 1. ed. Boston. 1994.
- Harrington, S. Computer graphics: A programming approach. 2. ed. New York.
- Hill J., Francis S. Computer Graphics. 1990.
- Woo, M.; Neider, J.; Davis, T. OpenGL programming guide: the official guide to learning OpenGL version 1.1. 2. ed. 1997.