

# Computação Gráfica

Sobre a disciplina

Profa. M. Cristina

Assistente PAE: Erick Gomez Nieto

# Avaliação - provas

- Datas
  - Primeira prova: 27 de setembro de 2011
  - Segunda prova: 06 de dezembro de 2011
  - sem substitutiva
- Média Provas
  - $(P1 + P2)/2$

# Trabalhos práticos

- Plataforma de programação
  - Linguagem C (ou Java)
  - IDE DevCPP
  - API OPENGL
- 3 trabalhos
  - exercícios de programação, individuais
  - Média trabalhos: média aritmética

# Avaliação – Média Final

$(0.7 * \text{MédiaProvas}) + (0.3 * \text{MédiaTrabalhos})$   
(se MédiaProvas  $\geq 5.0$ )

$(0.9 * \text{MédiaProvas}) + (0.1 * \text{MédiaTrabalhos})$   
(se MédiaProvas  $< 5.0$ )

70% de frequência necessário para Rec e para  
Aprovação

# Perfil da Disciplina

- Ênfase em síntese de imagens
- Fundamentos
  - transformações geométricas, sistemas de coordenadas, transformações entre sistemas
  - *pipeline* de visualização
  - algoritmos de conversão matricial
- Técnicas clássicas de representação de objetos 3D e *rendering*
  - representação por fronteiras e patches bicúbicos
  - Modelos clássicos de iluminação e remoção de superfícies ocultas

# Bibliografía

- Básica
  - Hearn, D. Baker, M. P. Computer Graphics with OpenGL, Prentice Hall, 2004.
  - Angel, E. Interactive computer graphics: a top-down approach with OpenGL, Addison Wesley, 2000.

# Bibliografia

## – Complementar

- Foley, J. et. al - Introduction to Computer Graphics, Addison-Wesley, 1993.
- Azevedo e Conci, Computação Gráfica: Teoria e Prática, vol. 1. Editora Campus, 2003.
- Material OpenGL (v. 'Links Interessantes na página da disciplina na CoTeia Wiki)