

**Universidade de São Paulo**  
**Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação**  
**Departamento de Ciências de Computação**  
**Bacharelado em Matemática Aplicada e Computação Científica**

**SCC-250 – Computação Gráfica / 2º Sem. 2013**

**Prof.ª Rosane Minghim (rminghim@icmc.usp.br)**

**PAE: Renato Rodrigues Oliveira da Silva (rros@icmc.usp.br)**

**Monitor: Diego Rafael Moraes: (diego.moraes@usp.com)**

<b>Cronograma do Curso</b>		
<b>Semana</b>	<b>Dias</b>	<b>Conteúdo</b>
<b>1</b>	06/08	Conceitos Básicos em Imagens Digitais
	08/08	Dispositivos de exibição, Dispositivos de entrada
<b>2</b>	13/08	Conversão matricial: traçado de primitivas gráficas e preenchimento
	15/08	Feriado
<b>3</b>	20/08	<b>SIM 2013 - Simpósio de Matemática para Graduação</b>
	22/08	<b>SIM 2013 - Simpósio de Matemática para Graduação</b>
<b>4</b>	27/08	Transformações geométricas em duas e três dimensões
	29/08	Introdução a OpenGL: 2D, traçado, primitivas, atributos, exemplos (Laboratório 7 - CISC)
<b>5</b>	03/09	<b>Semana da pátria</b>
	05/09	<b>Semana da pátria</b>
<b>6</b>	10/09	Transformações geométricas em duas e três dimensões
	12/09	Teste com usuário (Laboratório 7 - CISC)

7	17/09	Conversão Matricial: traçado de primitivas gráficas/preenchimento
	19/09	Modelagem 2D e 3D
8	24/09	Prática OpenGL: Transformações Geométricas. Exemplos (Laboratório 7 - CISC)
	26/09	Projeções paralela e perspectiva, Rendering
9	<b>01/10</b>	<b>Semana da Física</b>
	03/10	Rendering: superfícies visíveis, scanline, modelos de iluminação, exemplos
10	08/10	Rendering: superfícies visíveis, scanline, modelos de iluminação, exemplos
	<b>10/10</b>	<b>Semana da Computação</b>
11	<b>15/10</b>	<b>Prova 1</b>
	17/10	Rendering: superfícies visíveis, scanline, modelos de iluminação, exemplos
12	22/10	Rendering: superfícies visíveis, scanline, modelos de iluminação, exemplos
	24/10	Prática OpenGL: Modelos hierárquicos. Exemplos. (Laboratório 7 - CISC)
13	29/10	Prática OpenGL: Resolução dúvidas projeto prático (Laboratório 7 - CISC)
	31/10	Rendering: Tonalização
14	05/11	Rendering: Tonalização
	07/11	Curvas e superfícies B-spline, NURBS
15	12/11	Curvas e superfícies B-spline, NURBS
	14/11	Prática OpenGL: Resolução dúvidas projeto prático (Laboratório 7 - CISC)
16	19/11	Prática OpenGL: Resolução dúvidas projeto prático (Laboratório 7 - CISC)
	<b>21/11</b>	<b>Prova 2</b>

17	26/11	Desenvolvimento projeto (Laboratório 7 - CISC)
	28/11	Apresentação projeto (Laboratório 7 - CISC)
18	03/12	Apresentação projeto (Laboratório 7 - CISC)
	05/12	Apresentação projeto (Laboratório 7 - CISC)

## Avaliação

1. Duas provas P1 e P2 - datas no cronograma divulgado.
2. Trabalhos aulas práticas (OpenGL).
3. Projeto (OpenGL).

### Cálculo da Média:

$$MP = (P1 + P2) / 2$$

$$MT = (\sum T_i) / NT$$

MP = média de provas

MT = média de trabalhos

NT = número de trabalhos práticos

NP = nota do projeto

Min = mínimo (MP, MT, NP)

Média =  $(3*MP + 2*NP + 1*MT) / 6$ , se  $Min \geq 5,0$

Média = Min, se  $Min < 5,0$

### Bibliografia disponível em:

<https://uspdigital.usp.br/jupiterweb/obterDisciplina?sgldis=scc0250>