

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)

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

7	17/09	Conversão Matricial: traçado de primitivas gráficas/preenchimento
	19/09	Modelagem 2D e 3D
8	24/09	Projeções paralela e perspectiva, Rendering
	26/09	Prática OpenGL: Transformações Geométricas. Exemplos (Laboratório 7 - CISC)
9	01/10	Semana da Física
	03/10	Rendering: superfícies visíveis, scanline, modelos de iluminação, exemplos
10	08/10	Rendering: superfícies visíveis, scanline, modelos de iluminação, exemplos
	10/10	Semana da Computação
11	15/10	Prova 1
	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)
	21/11	Prova 2

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>