

Computação Gráfica

Sobre a disciplina

Profa. M. Cristina

Assistente PAE: Erick Gomez Nieto

Avaliação - provas

- Datas
 - Primeira prova: 30 de setembro de 2011
 - Segunda prova: 01 de dezembro de 2011
 - sem substitutiva
- Média Provas
 - $(2 * P1 + 3 * P2) / 5$

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 ≥ 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)