
	<p style="text-align: center;">MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI – UFCA CAMPUS JUAZEIRO DO NORTE - CEARÁ CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Disciplina: Computação Gráfica Professora: Luana Batista da Cruz</p>	
---	---	---

TRABALHO – INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA (1,0 PONTO)

1. Cada grupo deverá escolher um tema (por exemplo, um personagem, um objeto, ou uma cena simples) para seu projeto. Posteriormente, utilize a criatividade para desenvolver e criar imagens e animações relacionadas ao tema escolhido.
 - Utilize a ferramenta online gratuita **Piskel** (<https://www.piskelapp.com/>) ou o programa gratuito **Libresprite** (<https://libresprite.github.io/>) para criar suas imagens e animações.
 - **Tutoriais de apoio Piskel**
 - https://youtube.com/playlist?list=PL5yED1H1NPE9ZzuNgk_Estf7Np4g2qA8X&si=XgHjUUMOsEc8eDyl
 - https://www.youtube.com/watch?v=wn02eNEGF-g&ab_channel=Capit%C3%A3oDinossauro
 - https://www.youtube.com/watch?v=DrcMWt94QUQ&ab_channel=CrieSeusJogos
 - **Tutoriais de apoio Libresprite**
 - <https://www.youtube.com/watch?v=erjzXYYzwLA>
 - https://www.youtube.com/watch?v=0NB4l_Cr1BE
 - <https://www.youtube.com/watch?v=wZBQ2JBAqxU>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=PvBvaFjLU74>
 - **Critérios de avaliação:** a atividade será avaliada com base na criatividade, originalidade e qualidade das imagens e animações apresentadas. A **melhor animação** receberá um **bônus de 0,5 ponto**.

Equipe: quatro pessoas.

Data de entrega e apresentação: 24/06.

Acesse o link para definir o grupo e tema:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ELle118_dCrGLE706KAKy2FWIG2SH_Ns/edit?usp=sharing&oid=111656292473873616117&rtpof=true&sd=true