

	Quartas - noturno - Cronograma: CG (2026-1)				
	Aula	Data	Planejamento	Conteúdo	
1	01	25/02/26	Apresentação / plano de ensino / AVA3 Conteúdo-cronograma (aulas teóricas x práticas) / freqüências-avaliações (DION) / bibliografia Histórico, aplicações e conceitos gerais Principais áreas da Comp. Gráfica	1.Introdução a sistemas gráficos: 1.1. Histórico e aplicações, 1.2. Conceitos gerais, 1.3. Principais áreas da Comp. Gráfica, 1.4. Dispositivos de entrada e saída gráficos, 1.5 Introdução a biblioteca gráfica (OpenGL).	
			Postar no AVA3 os integrantes das equipes		
	02	25/02/26	Principais áreas da Comp. Gráfica Dispositivos de entrada e saída gráficos Exemplos gráficos, pontos positivos/negativos e rotinas básicas		
	03	04/03/26	Apresentação Atividade: N1		
	04	04/03/26	Apresentação Atividade: N1 - inicio da Unidade 2		
	05	11/03/26			
	06	11/03/26			
	Entrega N1: 03/03/26		3 semanas		
2	07	18/03/26	-- iniciar ---> Atividade (N2-1/5) Pipe-line gráfico: visão geral Introdução a biblioteca gráfica (OpenGL) Sistemas de coordenadas na biblioteca gráfica (SRU) e Espaço Gráfico (Ortho2D)	2. Conceitos básicos de Computação Gráfica: 2.1 Estruturas de dados para geometria, 2.2 Sistemas de coordenadas na biblioteca gráfica (OpenGL), 2.3 Primitivas básicas (vértices, linhas, polígonos, círculos). 2.4 Modelos de Cores, 2.5 Iluminação e aplicação de texturas.	
	08	18/03/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N1-N3)		
	09	25/03/26	Programação orientada a eventos e funções callback (teclado e mouse) Primitivas básicas (vértices, linhas, polígonos, círculos)		
	10	25/03/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N1-N3)		
	11	01/04/26	Curvas cúbicas - Splines		
	12	01/04/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N4)		
	13	08/04/26	Bounding Box		
	14	08/04/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N5)		
	Entrega N2: 14/04/26		4 semanas		
3	15	15/04/26	-- iniciar ---> Atividade (N3-1/13) Mostrar o VisEdu-CG (exemplos) em 2D Pipe-line gráfico: visão geral, no contexto do trabalho N3	3. Conceitos básicos de 2D: 3.1 Programação orientada a eventos, 3.2 Funções callback (teclado e mouse), 3.3 Algoritmos de seleção e Bounding Box, 3.4 Modelos de Cores, 3.5 Iluminação e aplicação de texturas.	
	16	15/04/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas		
	17	22/04/26	Evento: Semana Acadêmica (https://github.com/dalton-reis/dalton-reis/blob/main/_/semanaAcademica.md)		
	18	22/04/26			
	19	29/04/26	Algoritmos de seleção (Scan Line, paridade)		
	20	29/04/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas		
	21	06/05/26	Transformações geométricas 2D/3D		
	22	06/05/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas		
	23	13/05/26	Grafo de Cena		
	24	13/05/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas		
	Entrega N3: 19/05/26		5 semanas		
4	25	20/05/26	-- iniciar ---> Definição do trabalho (N4) Pipeline de visualização: loop, display e render .. Exemplo da aplicação: labirinto N3, dúvidas	4. Conceitos básicos de 3D: 4.1 Pipeline de visualização: loop, display e render, 4.2 Sistemas de referência e Câmera sintética (profundidade de campo), 4.3 Projeções (ortogonal e perspectiva) e viewport, 4.4 Coordenadas homogêneas, Transformações geométricas 2D/3D e Composição de transformações geométricas.	
	26	20/05/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas		
	27	27/05/26	Sistemas de referência e câmera sintética (profundidade de campo) Projeções (ortogonal e perspectiva) e viewport		
	28	27/05/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas		
	29	03/06/26	Transformações geométricas 2D/3D Coordenadas homogêneas e composição de transformações geométricas - grafo de cena		
	30	03/06/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas		
	31	10/06/26	Modelos de cores Iluminação e aplicação de texturas		
	32	10/06/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas		
	Entrega N4: 16/06/26		4 semanas		
	33	17/06/26			
	34	17/06/26	Apresentação Atividade: N4		
	35	24/06/26			
	36	24/06/26	Ultimo dia para entregar os diários de classe 2026/1: 27/06/26 - 07/07/26		