

	Quartas - noturno - Cronograma: CG (2026-1)				
	Aula	Data	Planejamento	Conteúdo	
<b>1</b>	01	18/02/26	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	18/02/26	Principais áreas da Comp. Gráfica Dispositivos de entrada e saída gráficos Exemplos gráficos, pontos positivos/negativos e rotinas básicas		
	03	25/02/26	Apresentação Atividade: N1		
	04	25/02/26	Apresentação Atividade: N1 - inicio da Unidade 2		
	05	04/03/26			
	06	04/03/26	Entrega N1: 24/02/26 3 semanas		
<b>2</b>	07	11/03/26	-- 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	11/03/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N1-N3)		
	09	18/03/26	Programação orientada a eventos e funções callback (teclado e mouse) Primitivas básicas (vértices, linhas, polígonos, círculos)		
	10	18/03/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N1-N3)		
	11	25/03/26	Curvas cúbicas - Splines		
	12	25/03/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N4)		
	13	01/04/26	Bounding Box		
	14	01/04/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N5)		
	Entrega N2: 07/04/26 4 semanas				
<b>3</b>	15	08/04/26	-- 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	08/04/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas		
	17	15/04/26	Algoritmos de seleção (Scan Line, paridade)		
	18	15/04/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas		
	19	22/04/26	Evento: Semana Acadêmica ( <a href="https://github.com/dalton-reis/dalton-reis/blob/main/_/semanaAcademica.md">https://github.com/dalton-reis/dalton-reis/blob/main/_/semanaAcademica.md</a> )		
	20	22/04/26			
	21	29/04/26	Transformações geométricas 2D/3D		
	22	29/04/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas		
	23	06/05/26	Grafo de Cena		
	24	06/05/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas		
Entrega N3: 12/05/26 5 semanas					
<b>4</b>	25	13/05/26	-- 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	13/05/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas		
	27	20/05/26	Sistemas de referência e câmera sintética (profundidade de campo) Projeções (ortogonal e perspectiva) e viewport		
	28	20/05/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas		
	29	27/05/26	Transformações geométricas 2D/3D Coordenadas homogêneas e composição de transformações geométricas - grafo de cena		
	30	27/05/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas		
	31	03/06/26	Modelos de cores		
	32	03/06/26	Iluminação e aplicação de texturas		
	Entrega N4: 09/06/26 4 semanas				
	33	10/06/26			
	34	10/06/26	Apresentação Atividade: N4		
	35	17/06/26			
	36	17/06/26	Ultimo dia para entregar os diários de classe 2026/1: 27/06/26 - 07/07/26		