

	Terças - noturno - Cronograma: CG (2026-1)			
	Aula	Data	Planejamento	Conteúdo
<b>1</b>	01	24/02/26	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	24/02/26	Principais áreas da Comp. Gráfica Dispositivos de entrada e saída gráficos Exemplos gráficos, pontos positivos/negativos e rotinas básicas	
	03	03/03/26	Apresentação Atividade: N1	
	04	03/03/26	Apresentação Atividade: N1 - inicio da Unidade 2	
	05	10/03/26	Apresentação Atividade: N1 - inicio da Unidade 2	
	06	10/03/26	Entrega N1: 02/03/26	
			3 semanas	
<b>2</b>	07	17/03/26	-- 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, curvas cúbicas - splines).
	08	17/03/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N1-N3)	
	09	24/03/26	Programação orientada a eventos e funções callback (teclado e mouse) Primitivas básicas (vértices, linhas, polígonos, círculos)	
	10	24/03/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N1-N3)	
	11	31/03/26	Curvas cúbicas - Splines	
	12	31/03/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N4)	
	13	07/04/26	Bounding Box	
	14	07/04/26	Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas (N5)	
	Entrega N2:	13/04/26	4 semanas	
<b>3</b>	15	14/04/26	-- 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	14/04/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas	
	17	21/04/26	Feriado de Tiradentes	
	18	21/04/26		
	19	28/04/26	Algoritmos de seleção (Scan Line, paridade)	
	20	28/04/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas	
	21	05/05/26	Transformações geométricas 2D/3D	
	22	05/05/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas	
	23	12/05/26	Grafo de Cena	
	24	12/05/26	Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas	
	Entrega N3:	18/05/26	5 semanas	
<b>4</b>	25	19/05/26	-- 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	19/05/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas	
	27	26/05/26	Sistemas de referência e câmera sintética (profundidade de campo) Projeções (ortogonal e perspectiva) e viewport	
	28	26/05/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas	
	29	02/06/26	Transformações geométricas 2D/3D Coordenadas homogêneas e composição de transformações geométricas - grafo de cena	
	30	02/06/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas	
	31	09/06/26	Modelos de cores Iluminação e aplicação de texturas	
	32	09/06/26	Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas	
	Entrega N4:	15/06/26	4 semanas	
	33	16/06/26		
	34	16/06/26		
	35	23/06/26	Apresentação Atividade: N4	
	36	23/06/26		
			Último dia para entregar os diários de classe 2026/1: 27/06/26 - 07/07/26	