

Quartas - noturno - Cronograma: CG (2026-1)			
	Aula	Data	Planejamento
1	01	25/02/26	Apresentação / plano de ensino / AVA3 Conteúdo-cronograma (aulas teóricas x práticas) / frequências-avaliações (DION) / bibliografia Histórico, aplicações e conceitos gerais Principais áreas da Comp. Gráfica
			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	
	05	11/03/26	Apresentação Atividade: N1 - início da Unidade 2
	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)
	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
	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
	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	
			Último dia para entregar os diários de classe 2026/1: 27/06/26 - 07/07/26