

# **AARE – Introdução à Computação Gráfica**

## **Guia de disciplina**

Curso de Ciência da Computação – UENF

Prof. Luis Antonio Rivera Escriba – rivera@uenf.br

**Objetivo:** A disciplina tem como objetivo principal de abordar, em teoria e prático, matérias de computação visual, em sete horas por semana em forma semipresencial, sendo cinco horas de aula teórica/prática e duas horas trabalhos realizados pelos alunos fora da aula. Para cumprir com o objetivo, é necessária a presença obrigatória nas aulas teórica/práticas. As avaliações são de dois tipos: (1) domínio do tema que consiste numa reprodução das aulas e as respectivas explicações orais; (2) apresentação dos trabalhos implementados.

**Abordagem do conteúdo:** A abordagem do conteúdo da disciplina se realiza em forma presencial –na bancada de informática– a parte prática/laboratorial, e parte teórica por google meet. O material de aulas e trabalhos, e gravações das aulas online, são registrados usa-se “google classroom”.

Conteúdos tratados: 1) Princípios e gerações da computação gráfica - aplicações; 2) Transformações de objetos gráficos; 3) Curvas e superfícies; 4) Representações e modelagem; 5) Cores; 6) Realismos; 7) Animações.

**Como estudar:** Cada capítulo tratado em aula virtual síncrona é reproduzido por cada aluno com detalhes e exemplos, tendo como fontes o livro de referencia e outras fontes da internet.

**Avaliações:** O texto reproduzido de cada capítulo de aula e apresentação oral de parte (tópicos) por sorteio gera uma nota. Por cada capítulo se terá uma nota média (reprodução da aula e apresentação oral). Nota média de dois trabalhos de implementação de objetos gráficos usando C ou Python e OpenGL. Nota final será media de todas as notas.

### **Cronograma:**

8 semanas: 7 horas por semana, equivalente 56 horas. Iniciando a primeira semana de janeiro.

### **Bibliografia:**

- Computação Gráfica – Eduardo Azevedo y Aura Conci.