

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR		
AL0417 COMPUTAÇÃO GRÁFICA		
Carga horária: 60h	Créditos teóricos: 2	Créditos práticos: 2
Pré-requisito(s): Não há.		
Semestre recomendado: 4º Semestre		
OBJETIVOS		
<p>Compreender as técnicas de Computação Gráfica e empregá-las em situações práticas durante o desenvolvimento de aplicações. Analisar e utilizar sistemas gráficos em geral, empregando técnicas gráficas interativas no desenvolvimento de programas. Desenvolver aplicativos que envolvam tanto periféricos quanto técnicas de Computação Gráfica.</p>		
EMENTA		
<p>Manipulação de Imagens. Dispositivos gráficos. Modelagem Geométrica. Transformações Geométricas. Transformações para Visualização. Rendering. Ray Tracing. Animação.</p>		
REFERÊNCIAS BÁSICAS (LEITURAS OBRIGATÓRIAS)		
<p>ANGEL, Edward. Interactive Computer Graphics: a top-down approach using OpenGL. 5. ed. Addison-Wesley, 2008.</p> <p>AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura. Computação Gráfica. Campus, 2003.</p> <p>AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura; LETA, Fabiana. Computação Gráfica. Elsevier, 2008. 2 v.</p>		
REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES		

- HEARN, D.; BAKER, M. P. **Computer Graphics: C version**. Prentice-Hall, 1997.
- HILL JR, F. S. **Computer Graphics Using OpenGL**. 2. ed. Prentice Hall, 2000.
- FOLEY, J. D.; VAM DAM, A.; FEINER, S. K.; HUGHES, J. F. **Computer Graphics: principles and practice**. 2. ed. Addison-Wesley, 1992.
- SALOON, D. **Computer Graphics and Geometric Modeling**. Springer-Verlag, 1999.
- EGERTON, P. A.; HALL, W. S. **Computer Graphics: mathematical first steps**. Prentice-Hall, 1999.
- GOMES, J.; VELHO, L. **Image Processing for Computer Graphics**. Springer-Verlag, 1997.
- GONZALEZ, R. C.; WOODS, R. E. **Digital Image Processing**. 3. ed. Addison-Wesley, 2008.