

Aplicações Gráficas

PROFESSOR MSC JESSE NERY FILHO

HORÁRIOS

	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
18:40		APP GRAFICAS			
19:30		APP GRAFICAS			
20:20		APP GRAFICAS			
21:10		APP GRAFICAS			

EMENTA

Arquitetura dos processadores e periféricos gráficos. Tipos de Imagens. Percepção e Projeções 3D. Representações, modelagem e geração de curvas, superfícies e sólidos. Modelos de iluminação. Sistemas de Cores. Texturas e transparências Animação. Uso de Bibliotecas (API - Application Programming Interface) para desenvolvimento de aplicações gráficas. Interface Gráfica com o usuário (Graphical User Interface - GUI): formulários, botões, barras de rolagem. Projeto e implementação de aplicação gráfica.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AZEVEDO, E.; CONCI, A. **Computação Gráfica: teoria e prática**. Elsevier, 2003

DEITEL, H.M.; DEITEL, P.J. **Java: Como Programar**. 6ª ed. Pearson Education, 2005.

SCHEREINER, D.; WOO, M.; NEIDER, J.; DAVIS, T. **OpenGL Programming Guide**. Addison-Wesley publ. Company, 2003.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GOMES, J.; VELHO, L. **Computação Gráfica: Imagem**. 2ª ed. IMPA, 2002.

SCHREINER, D. **OpenGL Reference Manual**. Addison-Wesley Professional, 2004.

Formas avaliativas

Uma avaliação dos conceitos teóricos (10 pts);

- Discursiva e Objetiva;

Uma aplicação gráfica das etapas práticas(10 pts);

- Utilização da Unity3D
- Individual
- Qualquer Tema

Não alcançou nota 7,0 (sete) e tem nota acima de 2,85 (dois virgula oitenta e cinco) e tem presença acima de 75%, poderá fazer avaliação final.

Não alcançou nota acima de 2,85 (dois virgula oitenta e cinco) e tem presença acima de 75%, não poderá fazer avaliação final e estará reprovado por nota.

Não teve presença acima de 75%, estará reprovado por falta.