



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS EXATAS

Departamento de Informática

Ficha 1 (permanente)

Disciplina: Computação Gráfica						Código: CI 1173	
Natureza: <input type="checkbox"/> Obrigatória <input checked="" type="checkbox"/> Optativa			<input checked="" type="checkbox"/> Semestral <input type="checkbox"/> Anual <input type="checkbox"/> Modular				
Pré-requisito: CI1055 / CI1068 / CI1003 / CMA111 / CM304 / CI1056 / CI1210 / CI1001 / CMA211 / CM303 / CI1057 / CI1212 / CI1002 / CI1237 / CE009 /		Co-requisito:		Modalidade: <input checked="" type="checkbox"/> Presencial <input type="checkbox"/> Totalmente EAD <input type="checkbox"/> CH em EAD: _____			
CH Total: 60 CH Semanal: 4	Padrão (PD): 12	Laboratório (LB): 48	Campo (CP):	Estágio (ES):	Orientada (OR):	Prática Específica (PE):	Estágio de Formação Pedagógica (EFP):

EMENTA

Pipeline de visualização, interface de programação 2D e 3D, iluminação, rasterização, recorte, sombreamento, visualização.

**OBS (1): ao assinalar a opção CH em EAD, indicar a carga horária que será à distância.*



Documento assinado eletronicamente por **DANIEL WEINGAERTNER, CHEF DEPTO INFORMATICA**, em 27/06/2018, às 10:55, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **1044375** e o código CRC **8B3ECF0A**.

Art. 9º da Resolução 30/90 – CEPE

Padrão (PD): conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente nos espaços de aprendizagem considerados padrão para as modalidades de ensino presencial e de educação à distância (EAD).

Laboratório (LB): conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente em espaços de aprendizagem estabelecidos com infraestrutura especializada, tais como laboratórios, oficinas e estúdios.

Campo (CP): conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente mediante atividades de campo.

Estágio (ES): conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente em ambientes de trabalho mediante estágios regulados pela Lei nº 11.778, de 25 de setembro de 2008.

Orientada (OR): conjunto de estudos e atividades direcionados à vivência na atuação acadêmica e/ou profissional, em seus mais amplos aspectos, desenvolvidos em espaços educacionais internos e/ou externos à UFPR, com a participação direta de docente responsável.

Práticas Específicas (PE): conjunto de atividades de natureza prática, desenvolvidas em ambientes que apresentem restrições ao quantitativo de alunos por docente e que exijam controle rigoroso envolvendo questões de segurança, dignidade, privacidade e sigilo e/ou atenção do docente individualizada ou a pequenos grupos para desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, com a participação direta do docente responsável.

Estágio de Formação Pedagógica (EFP): conjunto de estudos e atividades desenvolvidas fundamentalmente no âmbito da educação básica, sob a forma de “práticas de docência” e “práticas pedagógicas de organização do trabalho escolar”, envolvendo a orientação direta docente em ações que vão desde a intermediação no acordo de colaboração entre a UFPR e os estabelecimentos de ensino, até o acompanhamento sistemático e processual do planejamento, da execução e da avaliação das atividades desenvolvidas pelos licenciandos, o que requer o contato contínuo e presencial do professor nos diferentes campos de estágio e consequentemente a limitação de alunos por turma.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

Steven J. Gortler. Foundations of 3D Computer Graphics. The MIT Press, 2012. ISBN: 9780262017350.

Martin J. Davis. Computer Graphics. Computer Science, Technology and Applications. Nova Science Publishers, Inc, 2011. ISBN: 9781617618116.

Ami Chopine. 3D art essentials : the fundamentals of 3D modeling, texturing, and animation. Amsterdam : Elsevier, c2011., 2011. ISBN: 9780240814711.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

Allan Brito. Blender 3D: jogos e animações interativa. São Paulo: Novatec, 2011., 2011. ISBN: 9788575222805.

Ben Simonds. Blender Master Class : A Hands-On Guide to Modeling, Sculpting, Materials, and Rendering. No Starch Press, 2013. ISBN: 9781593274771.

Eric Lengyel. Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics. Vol. 3rd ed. Course PTR, 2012. ISBN: 9781435458864.

Muhammad Mobeen Movania. Open GL Development Cookbook. Packt Publishing, 2013. ISBN: 9781849695046.

Rick Parent. Computer Animation : Algorithms and Techniques. Vol. 3rd ed. Morgan Kaufmann, 2012. ISBN: 9780124158429.

--