

DISCIPLINA: INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA		1º ANO
Aulas anuais: 120	Aulas semanais: 3	
Horas relógio/anuais: 102h	Horas relógio/semanais: 2h 30min	
EMENTA		
<p>Conceitos, evolução histórica e aplicações da computação gráfica. Geometria e computação gráfica. Objetos gráficos e manipulação de objetos. Computação gráfica e suas dimensões. Realidades virtuais: imersiva e ampliada.</p>		
BIBLIOGRAFIA BÁSICA		
<p>COHEN, M.; MANSSOUR, I. OpenGL: uma abordagem prática e objetiva. São Paulo: Novatec, 2006.</p> <p>GOMES, J.; VELHO, L. Computação gráfica: imagem, série de computação e matemática. IMPA, 2002.</p> <p>WATT GONZALEZ, R. C.; WOODS, R. E. Processamento de imagens digitais. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.</p>		
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR		
<p>AZEVEDO, E.; CONCI, A. Computação gráfica. Rio de Janeiro: Campus, 2003.</p> <p>BRITO, A. Blender 3D: guia do usuário. São Paulo: Novatec, 2006.</p> <p>FALLEIROS, D. P. O Mundo gráfico da informática. São Paulo: Futura, 2003.</p> <p>MAGALHÃES, L. P. Computação gráfica: interfaces em sistemas de computação gráfica. Campinas: Papirus, 1986.</p> <p>PERSIANO, R. C. M. Introdução à computação gráfica. Belo Horizonte: UFMG, 1986.</p>		