

FORMULÁRIO Nº 13 – <b>ESPECIFICAÇÃO DA DISCIPLINA/ATIVIDADE</b>		
<b>CONTEÚDO DE ESTUDOS</b>		
<b>MATEMÁTICA</b>		
<b>NOME DA DISCIPLINA / ATIVIDADE</b>	<b>CÓDIGO</b>	CRIAÇÃO ( X )
<b>FUNDAMENTOS MATEMÁTICOS DA COMPUTAÇÃO GRÁFICA</b>	<b>GMA000__</b>	ALTERAÇÃO: NOME ( ) CH ( )
DEPARTAMENTO DE EXECUÇÃO: <b>GMA - DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA APLICADA</b>		
CARGA HORÁRIA TOTAL: <b>60 H</b>	TEÓRICA: <b>60 H</b>	PRÁTICA: <b>0 H</b> ESTÁGIO: <b>0 H</b>
DISCIPLINA / ATIVIDADE: OBRIGATÓRIA ( <b>X</b> )	OPTATIVA ( <b>X</b> )	AC ( )
OBJETIVOS DA DISCIPLINA / ATIVIDADE:		
Introduzir as ferramentas matemáticas necessárias para a modelagem geométrica computacional envolvendo forma, cor, textura e iluminação.		
DESCRIÇÃO DA EMENTA:		
Transformações afins e homogêneas. Projeção oblíqua e em perspectiva. Visualização em 3D. Colorização Renderização. Representação de objetos geométricos. Texturização.		
BIBLIOGRAFIA BÁSICA:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gomes, J.; Velho, L. e Sousa, M. C. Computer Graphics: Theory and Practice. CRC Press 2012.</li> <li>2. Gomes, J. e Velho, L. Fundamentos da Computação Gráfica. Série Computação e Matemática, IMPA, 2008.</li> <li>3. Huges, J. F. et al. Computer Graphics, Principles and Practice. 3ª Ed, Addison Wesley, 2014.</li> </ol>		
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiano, R. C. M. e de Oliveira, A. A. F. Introdução à Computação Gráfica. Livros Técnicos e Científicos. IBPI.</li> <li>2. Angel, E. Interactive Computer Graphics. 3ª Edição. Addison-Wesley, 2003.</li> <li>3. Watt, A. 3D Computer Graphics. 3ª Edição. Addison-Wesley, 1999.</li> </ol>		