

Plano Didático

Campus/Curso: Divinópolis/ Engenharia da Computação	
Disciplina: Computação Gráfica	CÓDIGO: G05CGRA0.02
Docente responsável: Higor Alexandre D. Mascarenhas	Data: 08/10/2024
Coordenador(a) do curso: Eduardo Habib	Data: 22/02/2025

Período Letivo: 02 Semestre / 2024

Carga Horária Total: 60 horas/aula

Créditos: 04

Natureza: Teórico-prática / Obrigatória **Área de Formação - DCN:**
Profissionalizante

Competências/habilidades a serem desenvolvidas: C01, C02, C03, C13

Departamento que oferta a disciplina: DECOM-DV

Atendimento extraclasse aos alunos
Local: Sala de atendimento a alunos do DECOM-DV (prédio 6)
Horário semanal: Terças de 16:40 a 18:20 mediante agendamento prévio pelo email higoralexandre@cefetmg.br .

Metodologia de ensino
Aulas expositivas dialogadas;
Aulas de laboratório (experimento em sala)
Leituras orientadas de textos selecionados
Trabalhos individuais e/ou grupais

Atividades Avaliativas	Valor
Prova	30
Prova	30
Trabalhos e listas	40
Total	100

Recursos
Quadro branco, pinceis, apagador; Projetor multimídia (vídeo e som);
Computador

Data	Conteúdo
10/10/2024	Apresentação da disciplina
14/10/2024	Histórico da computação gráfica
17/10/2024	Percepção tridimensional
21/10/2024	Arquitetura de sistemas e transformações geométricas
24/10/2024	OpenGL e Ambiente de desenvolvimento
28/10/2024	FERIADO
31/10/2024	Transformações Geométricas
04/11/2024	Transformações Geométricas
07/11/2024	Transformações Geométricas e continuação de ambiente de desenvolvimento
11/11/2024	Coordenadas Homogêneas
14/11/2024	Prática – Trabalhando com vetores no OpenGL
18/11/2024	Projeções Geométricas e câmera virtual
21/11/2024	Prática - Primeira Forma Geométrica
25/11/2024	Curvas e superfícies

28/11/2024	Curvas e superfícies
02/12/2024	Prática - Transformações geométricas e Matriz de visualização
05/11/2024	Prática - Câmeras de visualização
09/12/2024	Prova 1
12/12/2024	Prática - Shaders - introdução e Atributos Vértices e uniformes
16/12/2024	Prática - Shaders - Aplicando Uniforme e primeira parte de texturas
19/12/2024	Prática - Shaders texturas finalização da parte 1 e parte 2
23/12/2024	RECESSO
26/12/2024	RECESSO
30/12/2024	RECESSO
02/01/2025	RECESSO
06/01/2025	Prática - Câmeras
09/01/2025	Prática - Geometrias
13/01/2025	Prática - Geometrias e Geometria de uma esfera - Vértices e Geometria de uma esfera - VAO
16/01/2025	Prática - Gerando de uma esfera - Triângulos e Orientação da Esfera
20/01/2025	Prática - Geometrias
23/01/2025	Prática - Z-buffer e Iluminação
27/01/2025	Prática - Iluminação
30/01/2025	Modelagem pelo número de ouro e sistema de partículas
03/02/2025	Cores
06/02/2025	Sistema de cores
10/02/2025	Uso de cores com imagens e Cores com OpenGL
13/02/2025	Prova 2
17/02/2025	Verificação de atividades
20/02/2025	Substitutiva
24/02/2025	Exame Especial

Bibliografia Adicional	

Observações	



PLANO DIDÁTICO Nº 1180/2024 - DECOMDV (11.60.11)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 27/11/2024 16:47)

EDUARDO HABIB BECHELANE MAIA

COORDENADOR - TITULAR

CECOMDV (11.51.24)

Matrícula: ###729#8

(Assinado digitalmente em 07/10/2024 10:13)

HIGOR ALEXANDRE DUARTE MASCARENHAS

PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO

DECOMDV (11.60.11)

Matrícula: ###362#5

(Assinado digitalmente em 08/10/2024 10:19)

MICHEL PIRES DA SILVA

PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO

DECOMDV (11.60.11)

Matrícula: ###472#2

Visualize o documento original em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: **1180**, ano: **2024**,
tipo: **PLANO DIDÁTICO**, data de emissão: **07/10/2024** e o código de verificação: **0e17ac9e74**