



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE PÓS GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INFORMÁTICA APLICADA
Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n, Dois Irmãos - Recife/PE
CEP: 52171-900 | www.ufrpe.br

PROGRAMA DA DISCIPLINA	
IDENTIFICAÇÃO	
Nome: Computação Gráfica Básica	Código:
Programa de Pós-Graduação: Informática Aplicada	Área: Computação
Carga horária total: 60h	Créditos: 4
Carga horária semanal: 4h	Teóricas: 60h Práticas: 0h
Pré-requisitos: Não há.	
EMENTA	
Modelagem de sólidos. Câmera virtual. Transformações. Projeções. Recorte. Rasterização. Sistemas de cores. Iluminação e tonalização. Texturização. Traçado de raios recursivo. Aliasing.	
BIBLIOGRAFIA	
Bibliografia Básica: • HUGHES, J.; VAN DAM, A.; MCGUIRE, M.; SKLAR, D. Computer graphics: principles and practice. 3. ed. Addison-Wesley Professional, 2013. 1264 p. • AZEVEDO, E.; CONCI, A. Computação gráfica: teoria e prática. v. 1. 1. ed. Elsevier, 2003. 353p. • SHREINER, D.; THE KHRONOS OPENGGL ARB WORKING GROUP. OpenGL programming guide: the official guide to learning OpenGL. 7. ed. Addison-Wesley Professional, 2010. 936 p. Bibliografia Complementar: • GOMES, J.; VELHO, L. Fundamentos da computação gráfica. 1. ed. IMPA, 2003. 603 p. • VELHO, L.; GOMES, J. Sistemas gráficos 3D. 2. ed. IMPA, 2007. 330 p. • SHIRLEY, P.; ASHIKHMIN, M.; MARSCHNER, S. Fundamentals of computer graphics. 3. ed. A K Peters/CRC Press, 2009. 804 p. • GORTLER, S. Foundations of 3D computer graphics. 1. ed. The MIT Press, 2012. 296 p. • LENGYEL, E. Mathematics for 3D game programming and computer graphics. 3. ed. Cengage Learning PTR, 2011. 576 p.	