



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

() **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

() **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestre de Oferta ³	Habilitação ⁴
401	Sistemas de Informação	Bacharelado	2007.2A	Optativa	5º	--
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Optativa	--	--

4. Nome da Disciplina:

Introdução à Computação Gráfica

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0039

6. Pré-Requisitos	Não ()	Sim (x)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0056 (401)	Matemática Básica
		QXD0129 (406)	Programação para Design

7. Correquisitos	Não (x)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências	Não (x)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

1 Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

2 Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

3 Preencher quando obrigatória.

4 Quando eletiva, preencher com a *habilitação* ou *ênfase* a que se vincula a disciplina.

--	--	--	--

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

Matutino Vespertino Noturno

10. Regime da Disciplina:

Semestral Anual Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

A computação gráfica é disciplina fundamental para os profissionais que necessitem trabalhar com a modelagem e a simulação de mundos virtuais ou jogos 3D. Essa disciplina apresenta os fundamentos da computação, habilitando os alunos a trabalhar com esse mercado.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

Proporcionar ao aluno, no âmbito de sistemas computacionais, conhecimentos sobre:

- a representação de cores
- a representação e construção de objetos matemáticos bi- e tridimensionais
- as técnicas de iluminação e animação
- a representação e tratamento de imagens digitais
- a utilização de ferramentas gráficas disponíveis na atualidade.

13. Ementa:

Histórico e aplicações da Computação Gráfica. Espaços de cor. Modelagem matemática. Objetos gráficos. Imagem digital. Síntese de Imagens. Fundamentos de sistemas gráficos de informação.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16h	4	64 h	32 h	32 h

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

AZEVEDO,E.; CONCI,A. **Computação Grafica, V.1 - Geração De Imagens**. Campus, 2003. ISBN: 9788535212525

AZEVEDO,E.; CONCI,A.;LETA,F. **Computação Grafica, V.2 - Teoria E Pratica**. Campus, 2007. ISBN 9788535223293

RIBEIRO, Marcello Marinho; MENEZES, Marco Antonio Figueiredo. **Uma breve introdução à computação gráfica**. Rio de Janeiro (RJ): Ciência Moderna, 2010. ISBN: 9788573939507

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. **Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. 272 p.

ORMSBY, T. **Getting to know arcGIS desktop**. 2 ed. John Willey, 2010. ISBN: 9781589482609

GOMES, Jonas de Miranda; VELHO, Luiz. **Fundamentos de computação gráfica**. Rio de Janeiro, RJ: IMPA, 2008. 603p. ISBN: 8524400889

AMMERAAL,L; ZHANG,K. **Computação Gráfica para programadores Java**. 2 ed. LTC, 2008. ISBN 9788521616290

RIBEIRO, Antônio Clélio; PERES, Mauro Pedro; IZIDORO, Nacir. Curso de desenho técnico e AutoCAD. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013. XX,362 [1] p. ISBN 9788581430843 (broch.)

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

Diretor(a) da Unidade Acadêmica
Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:	<hr/> Presidente(a) da Câmara de Graduação Assinatura e Carimbo
---------------------------	--

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária				
Unidades e Assuntos das Aulas			Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas
UNIDADE 1: Histórico da Computação Gráfica. Fundamentos de geometria plana e espacial. Formas de Visualização e Projeção, a câmara sintética.			6	0
UNIDADE 2: Cores no Universo Físico, Espaço espectral de Cores, Representação de Cores, O sistema RGB			8	0
UNIDADE 3: Objetos gráficos em 2-D, representação de polígonos regulares e irregulares, representação de curvas e regiões, rasterização			4	6
UNIDADE 4: Transformações Geométricas no plano, Animações em 2-D			4	10
UNIDADE 5: Objetos gráficos em 3-D, representação de poliedros e curvas tridimensionais.			4	6
UNIDADE 6: Transformações geométricas no Espaço. Animações em 3-D.			6	10
Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64	32	32