

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CONCURSO PÚBLICO PARA PROVIMENTO DE CARGOS DE PROFESSOR DO
ENSINO BÁSICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO (Edital nº 29/2018)

RESPOSTAS ESPERADAS – PROVA DISSERTATIVA

ÁREA/ÁREA DE ATUAÇÃO: Informática
CAMPUS: Rio Verde
TEMA 01: Modelos de iluminação e modelos de tonalização (shading): Flat, Gouraud e Phong.
O candidato deve apresentar domínio da modalidade escrita, o que inclui organização de ideias/argumentos, sequência lógica e capacidade de síntese. Espera-se que os principais tópicos descritos a seguir, sejam abordados: Modelos de Iluminação por reflexão: ● Ambiente; ● Difusa; ● Especular (Phong). Modelos de Tonalização (shading models): ● Modelo de Sombreamento Constante (Flat shading); ● Sombreamento de Gouraud; ● O Modelo de Phong. 1. FOLEY, J. et al. Computer graphics : principles and practice. 2. ed. Reading, MA: Addison-Wesley, 1997. 1175 p. il. (The Systems Programming Series) (006.6 C738ca). 2. GLASSNER, Andrew S. Principles of digital image synthesis. San Francisco, CA : Morgan Kaufmann, 1995. (006.6 G549p) 3. AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura; VASCONCELOS, Cristina. Computação gráfica: Teoria e prática: geração de imagens. Elsevier Brasil, 2018. Rio Verde, 20 de novembro de 2018.
<i>original assinado</i> André da Cunha Ribeiro Presidente Arquimedes Lopes da Silva Vice-Presidente Marlus Dias Silva Titular

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CONCURSO PÚBLICO PARA PROVIMENTO DE CARGOS DE PROFESSOR DO
ENSINO BÁSICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO (Edital nº 29/2018)

RESPOSTAS ESPERADAS – PROVA DISSERTATIVA

ÁREA/ÁREA DE ATUAÇÃO: Informática
CAMPUS: Rio Verde
TEMA 02: Visualização volumétrica: visualização por superfícies e visualização direta (ray casting e projeção de células).
O candidato deve apresentar domínio da modalidade escrita, o que inclui organização de ideias/argumentos, sequência lógica e capacidade de síntese. Espera-se que os principais tópicos descritos a seguir, sejam abordados: ● Visualização Volumétrica: ○ Definições; ○ Aplicações; ○ Exemplos. ● Visualização por superfícies; ○ Definições; ○ Marching Cubes. ● Visualização direta: ○ Definições; ○ Ray casting; ○ Projeção de células. 1. GLASSNER, Andrew S. Principles of digital image synthesis. Elsevier, 2014. 2. SEIXAS, Roberto DE Beauclair; GATTASS, Marcelo. Introdução à visualização volumétrica. Monografia em Ciência da Computação, 1999. 3. AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura; VASCONCELOS, Cristina. Computação gráfica: Teoria e prática: geração de imagens. Elsevier Brasil, 2018.

Rio Verde, 20 de novembro de 2018.

original assinado

André da Cunha Ribeiro
Presidente

Arquimedes Lopes da Silva
Vice-Presidente

Marlus Dias Silva
Titular

