

# Atividade

1. Exemplificar aplicações de cada uma das áreas
  - Computação Gráfica
  - Processamento de Imagens
  - Visão Computacional
  - *Human-Computer Interface* (HCI)
  - Visualização
  - Programação GPGPU
  - Programação de Jogos
2. Pesquise e utilize softwares que exploram Conceitos de Computação Gráfica (Houdini, Blender, Maya, Unreal, Unity, etc).