

Universidade Federal de Santa Maria  
 Departamento de Eletrônica e Computação  
 Disciplina: Computação Gráfica – ELC1015  
 Prof. Cesar Tadeu Pozzer  
 12/02/2020

Aula	Conteúdo
1	Apresentação
2	Aplicações, áreas, evolução, HW e SW, Cor
3	Cor, Imagem
4	DCT e JPEG
5	Aula prática: Canvas2D
6	Fundamentos Matemáticos – Vetores
7	Fundamentos Matemáticos – Vetores
8	API para vetores e Programação em C++
	Interfaces Gráficas – QT, Canvas2D
9	Computação gráfica 2D
10	Computação gráfica 2D – transformações, primitivas
11	Aula prática: rotação quadrado, plotagem
12	Curvas 2D
13	Curvas 2D
14	Aula prática: curvas
15	Exercícios de provas passadas
16	<b>Prova 1</b>
17	Transformação 3D – pilha de transformações
18	Projeção e câmera sintética
19	Projeção e câmera sintética
20	Modelagem 3D, csg, octree, superfícies curvas
21	Aula prática: projeção perspectiva
22	OpenGL – Introdução
23	OpenGL – primitivas, transformações
24	OpenGL – câmera, Iluminação Fixa
25	Aula prática: OpenGL
26	Síntese de Imagens
27	Iluminação
28	Ray-tracing, bump mapping
29	Exercícios
30	<b>Prova 2</b>
31	Apresentação de Trabalhos
	Exame Final