

Universidade Federal de Santa Maria
 Departamento de Eletrônica e Computação
 Disciplina: Computação Gráfica – ELC1015
 Prof. Cesar Tadeu Pozzer
 12/03/2018

Aula	Conteúdo
1	Apresentação
2	Aplicações, áreas, evolução, HW e SW, Cor
3	Aula prática Canvas2D
4	Cor, Imagem
5	DCT e JPEG
6	Fundamentos Matemáticos – Vetores
7	Fundamentos Matemáticos – Vetores
8	API para vetores e Programação em C++
	Interfaces Gráficas – QT, Canvas, ImGui
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	Prova 1
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	OpenGL – aula prática
26	Síntese de Imagens
27	Iluminação
28	Ray-tracing, bump mapping
29	Exercícios
30	Prova 2
31	Apresentação de Trabalhos
	Exame Final