

Programação Computação Gráfica (tentativa, sujeita a alterações)

1. 07-08 Conceitos iniciais: introdução à CG e áreas correlatas
2. 09-08 Introdução (final). Visão geral do pipeline gráfico 3D
14-08 recesso
16-08 Sem aula (afastamento Cristina)
3. 21-08 Softwares gráficos. Visão geral do pipeline gráfico
4. 23-08 Visão geral do pipeline gráfico (final) Transformações geométricas 2D
5. 28-08 Coordenadas Homogêneas Transformações geométricas 2D (1)
6. 30-08 Coordenadas Homogêneas Transformações geométricas 2D
04-09 Recesso
06-09 Recesso
7. 11-09 Transformações geométricas 3D
8. 13-09 Transformações geométricas 3D
9. 18-09 Transformações entre sistemas de coordenadas
10. 20-09 Parâmetros da câmera e view matrix Projeto - etapa 1
11. 25-09 Representação de malhas 1
12. 27-09 Representação de malhas 2 – winged edge
02-10 Cristina afastamento CA-CC
04-10 Cristina afastamento CA-CC
13. 09-10 Transformação de Viewing 2D + Transformações projetivas (1)
11-10 não houve aula paralisação alunos
14. 16-10 Exercícios/Dúvidas P1
- 15. 18-10 Prova 1**
16. 23-10 Visão geral do Blender (Matheus)
17. 25-10 Transformações projetivas e de Viewing 3D (final)
30-10 não houve aula Projeto – etapa 2
01-11 não houve aula
18. 06-11 Modelo básico de iluminação (1)
19. 08-11 Modelo básico de iluminação (2)
20. 13-11 Modelo básico de iluminação (3) Algoritmo Scanline
15-11 feriado
20-11 feriado
21. 22-11 Algoritmo Scanline/Rendering Superfícies - Shading
22. 27-11 Rendering Superfícies - Shading + Culling/Depth buffering

23. 29-11 Culling/Depth buffering + exercícios iluminação/shading

24. 04-12 Ray Tracing

25. 06-12 Ray Tracing

26. 11-12 Exercícios/Revisão/Dúvidas P2

27. 13-12 Prova 2

28. 18-12 correção P2

29. 20-12