

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - UFPE  
CENTRO DE INFORMÁTICA – CIn  
DISCIPLINA: INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO  
ESPECIFICAÇÃO DO SEMINÁRIO SOBRE COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Computação Gráfica (CG) é a área da computação destinada à geração de imagens em geral, seja em forma de representação de dados, ou em forma de recriação de ambientes, possuindo aplicações nas mais diversas áreas. A proposta do seminário de CG é oferecer uma visão geral sobre a área, assim como a apresentação de suas principais técnicas, dando ênfase a aplicações na indústria do cinema e jogos.

O relatório deve conter obrigatoriamente os seguintes tópicos:

- Uma descrição geral de Computação Gráfica (conceito e objetivos);
- Histórico da Computação Gráfica;
- Técnicas e algoritmos de Computação Gráfica (modelos de iluminação, *shading*, modelagem 2D e 3D);
- Ferramentas (bibliotecas gráficas, linguagens de programação, softwares);
- Áreas de aplicação (cinema, jogos, e pelo menos mais duas áreas, com exemplos de aplicações);
- Tendências futuras;
- Perfil curricular e cadeiras relevantes no CIn;
- Conclusão.

A equipe deve dar ênfase a aplicações de CG na indústria do cinema e de jogos, assim como mostrar exemplos que façam uso das técnicas apresentadas.

Esses são apenas pontos que devem ser explorados, no entanto a equipe tem total liberdade para acrescentar novos pontos no seminário e isso será muito bem visto pelos avaliadores. Dúvidas devem ser enviadas para [ldsp@cin.ufpe.br](mailto:ldsp@cin.ufpe.br). Consultem o monitor responsável por sua equipe, pois esse documento está sujeito a modificações.