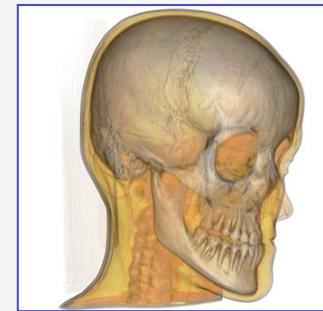
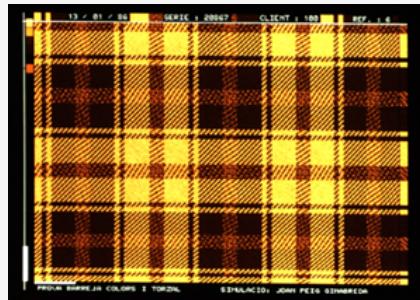


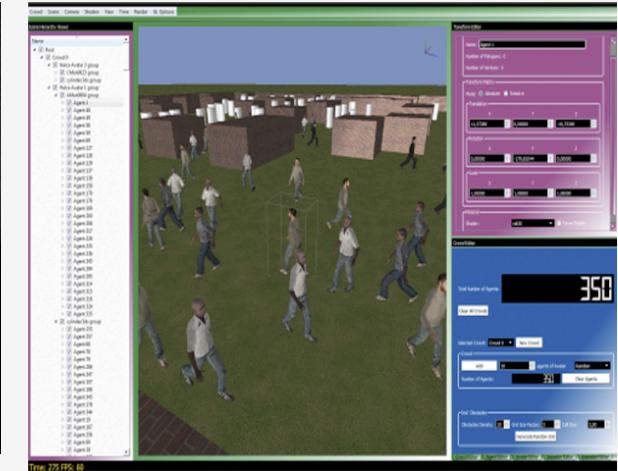
# Classe 1: contigut

- Introducció a la Informàtica Gràfica
- Elements d'un sistema gràfic interactiu
  - Hardware de sortida
  - Models geomètrics (1ra part)

# Introducció



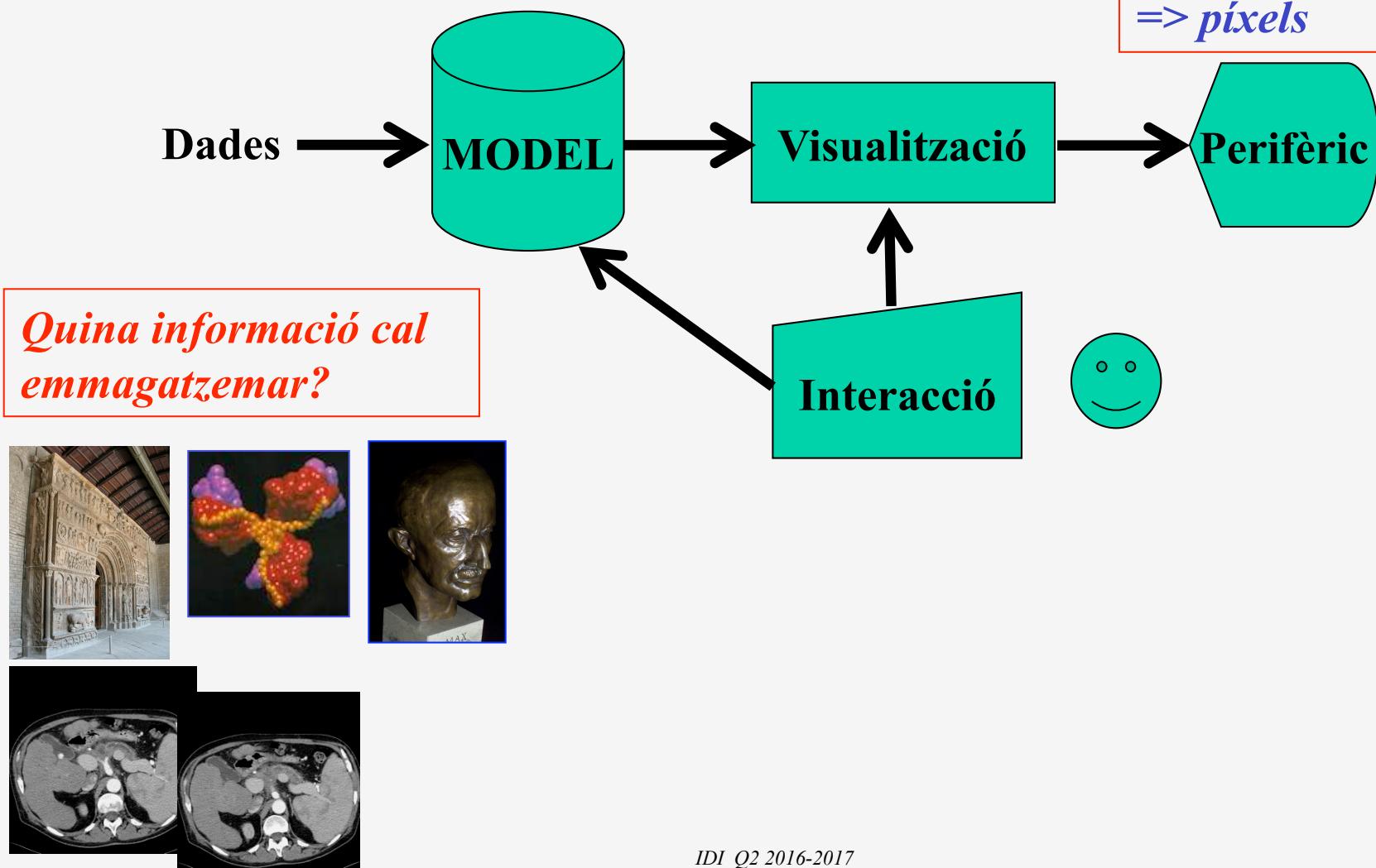
# Introducció



# Introducció

- *Informàtica Gràfica*: L'art i la tècnica de comunicar informació utilitzant imatges generades per un computador a partir de models de dades i interactuar amb les dades i la seva visualització.

# Elements Sistema Gràfic



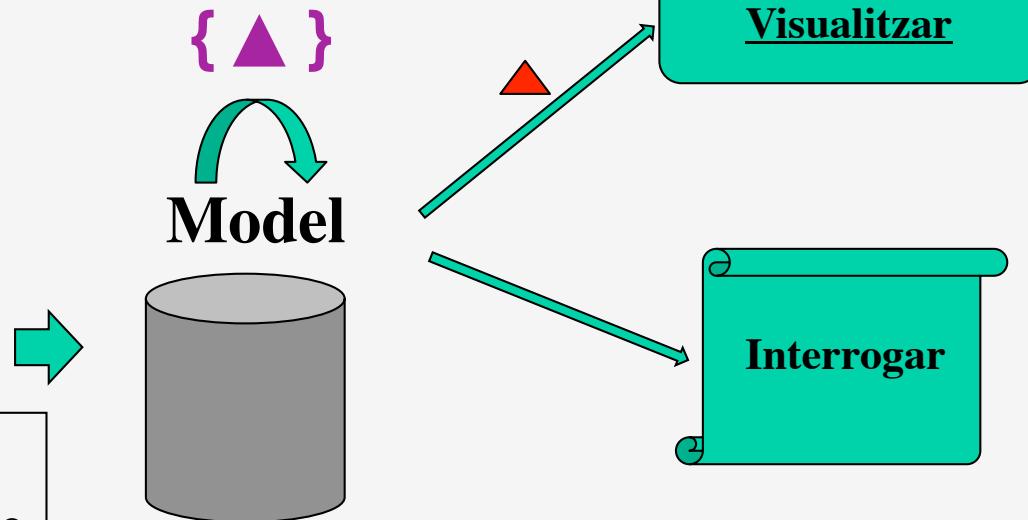
# En el marc d'IDI...

## Dades



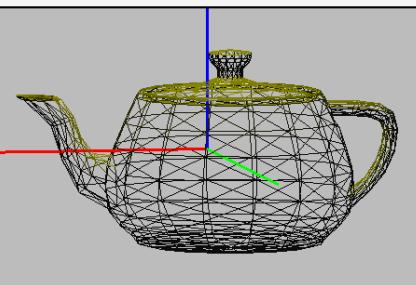
### Sòlids

- Limitats per superfície
- Moviments no modifiquen forma

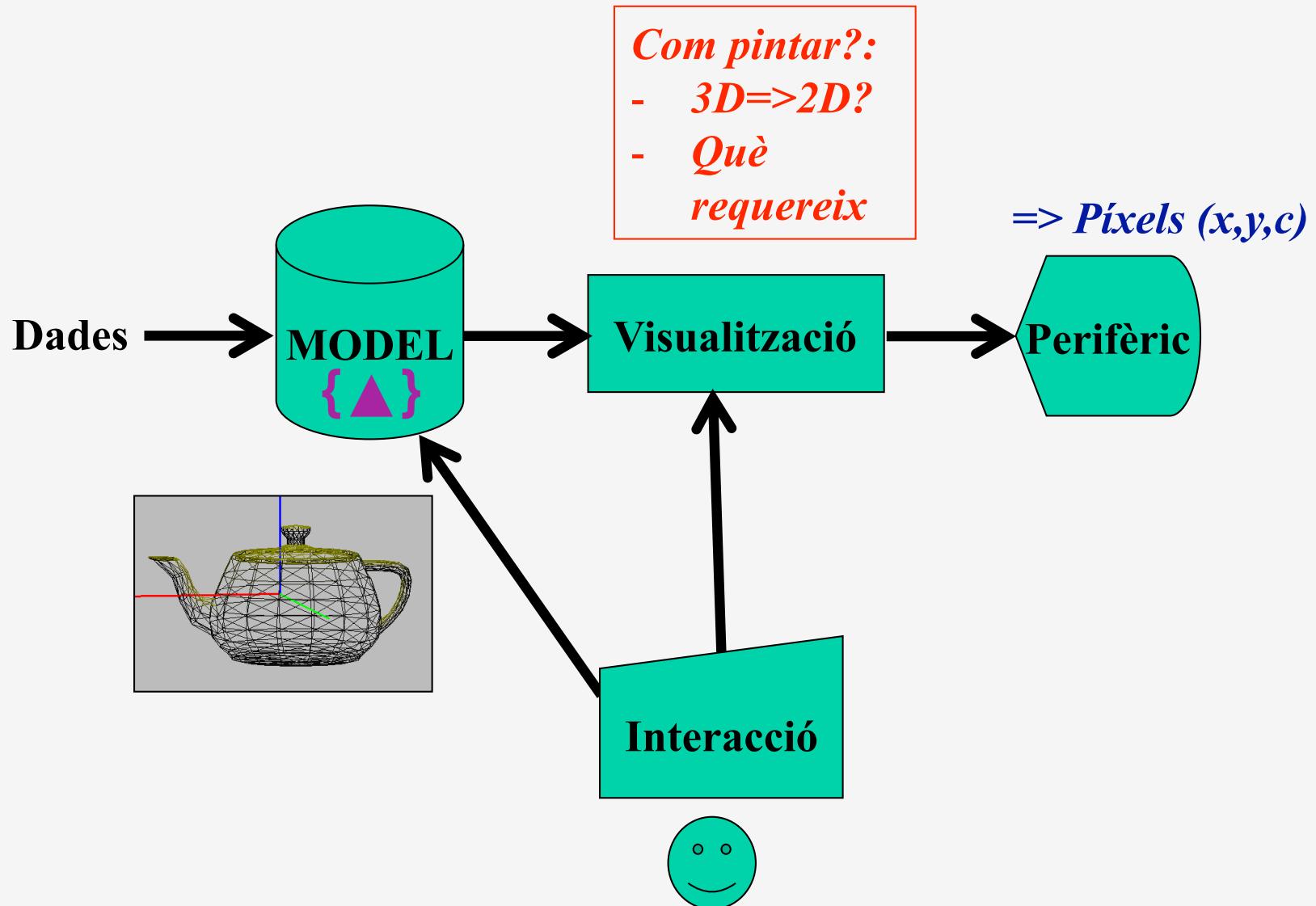


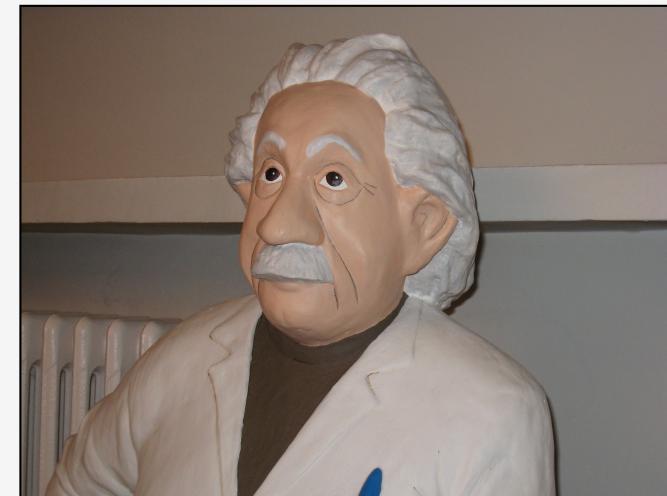
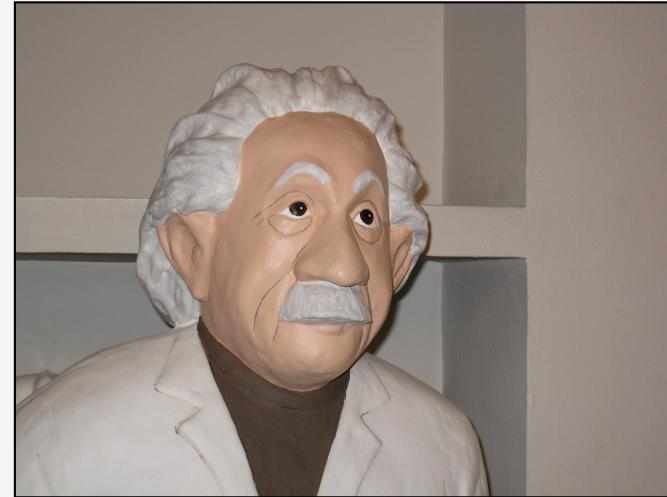
### Models Geomètrics:

- Model de Fronteres  
aproximació per cares planes => triangles
- Procedural, CSG, octrees,...



# Visualització (intro)

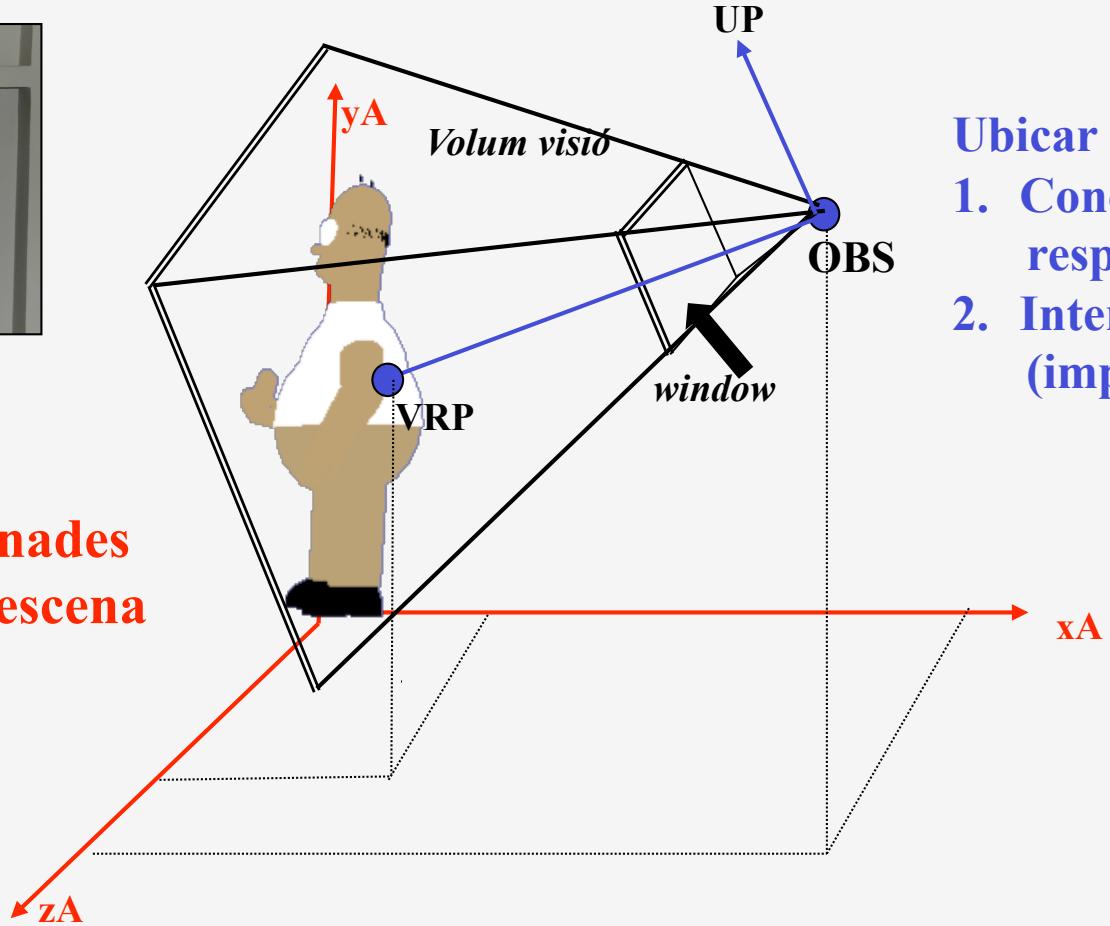




# Com indicar càmera?



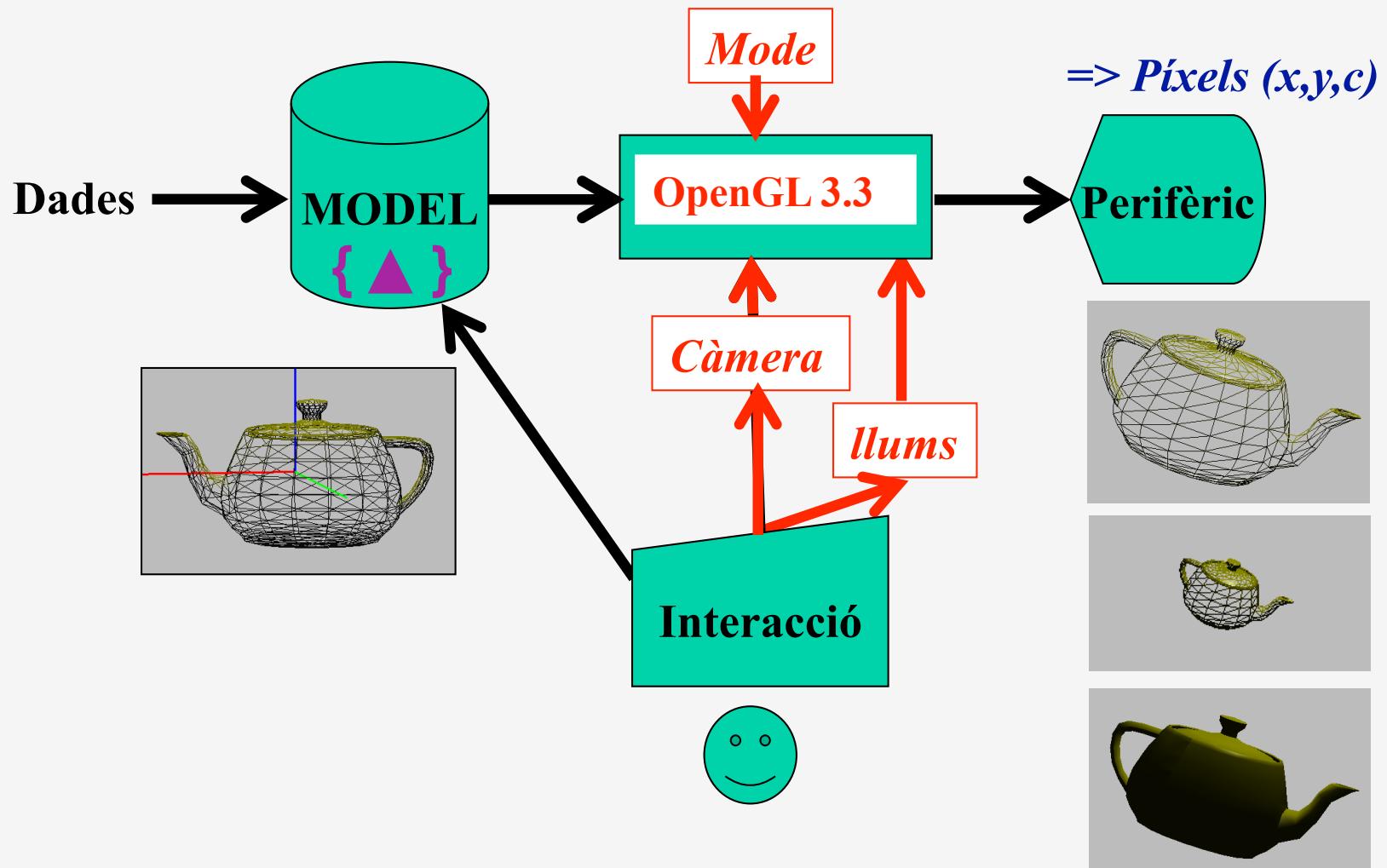
Sistema coordenades  
Aplicació/mon/escena



Ubicar càmera:

1. Concretar ubicació respecte SCA
2. Interacció usuari (implícita)

# Visualització (intro)



# Visualització (intro sobre OpenGL 3.3)

