



# Computação Gráfica

# Computação Gráfica

## Introdução

## Primitivas Vetoriais

## Aplicações

## Referências

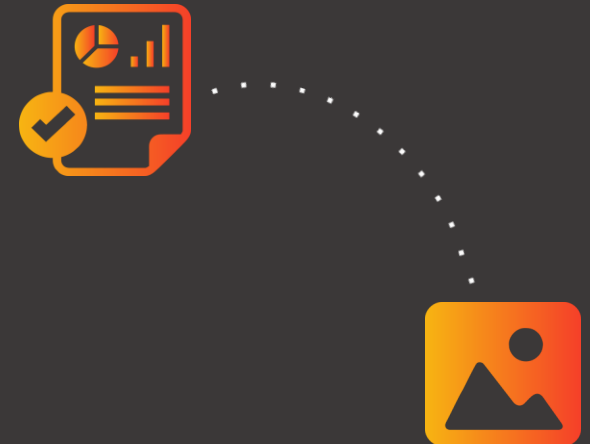
## Fim da Apresentação

# Computação Gráfica Gerativa

A imagem é gerada a partir de um modelo matemático

Contém elementos básicos como pontos, linhas, curvas etc.

O processamento dos dados gera a visualização



# Computação Gráfica

Introdução

Primitivas Vetoriais

Aplicações

Referências

Fim da Apresentação

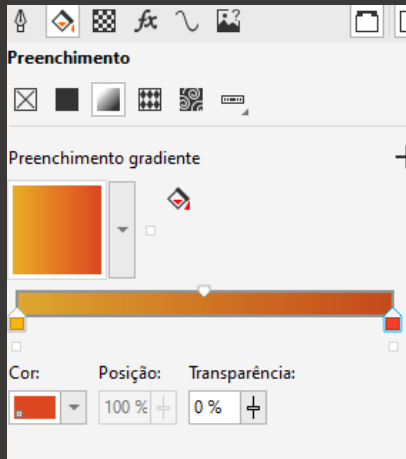
# Computação Gráfica Gerativa

Os elementos básicos (pontos, linhas, curvas, superfícies tridimensionais, sólidos) são denominados primitivas vetoriais

São associadas a um conjunto de atributos que define sua aparência

São associadas a um conjunto de dados que define sua geometria

São associadas a um conjunto de dados que define sua geometria



X	Y
-2.064,05	364,97
-2.021,32	334,71
-1.851,6	112,53
-1.778,29	102,26
-1.667,81	148,4
-1.629,38	94,62
-1.553,44	-13,86
-1.537,69	-44,21
-1.564,58	-67,26
-2.248,48	-67,26
-2.275,46	-51,99
-2.273,23	-19,46
-2.258,72	8,3
-2.174,22	177,37
-2.166,51	190,8
-2.159,46	204,88
-2.079,98	357,84

# Computação Gráfica

Introdução

Primitivas Vetoriais

Aplicações

Referências

Fim da Apresentação

# Computação Gráfica Gerativa

A responsividade vem se tornando cada vez mais necessária no desenvolvimento de aplicações

As medidas se adequam à proporção da tela, não tendo mais um valor em pixels definido

A experiência do usuário fica mais adequada para o tipo de dispositivo que ele utiliza



# Computação Gráfica

Introdução

Primitivas Vetoriais

Aplicações

Referências

Fim da Apresentação

# Computação Gráfica Gerativa

Computação Gráfica - Arlindo Cardarett Vianna

<http://www.inf.ufes.br/~thomas/graphics/www/apostilas/CIV2801AcvCompGraf.pdf>

Teoria da Computação Gráfica - Aura Conci, Eduardo Azevedo

[https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1an8gk\\_-E3rDR72TKWbrM7Qh73n\\_OFph0bhhZj7115p3dpnJG3wEC4poPtMB3y9T1-lqMml2d](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1an8gk_-E3rDR72TKWbrM7Qh73n_OFph0bhhZj7115p3dpnJG3wEC4poPtMB3y9T1-lqMml2d)

# Computação Gráfica

Introdução

Primitivas Vetoriais

Aplicações

Referências

Fim da Apresentação

# Computação Gráfica Gerativa

**Aluno**

Pedro Henrique Mendes Pereira

**Disciplina**

Computação Gráfica - 2021.1

**Professora**

Aura Conci

**Curso**

Ciência da Computação

UFF – Niterói