

INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA

MODELAGEM E CONSTRUÇÃO DE APLICAÇÕES 3D

Prof. M. Sc. Will Machado

MODELAGEM

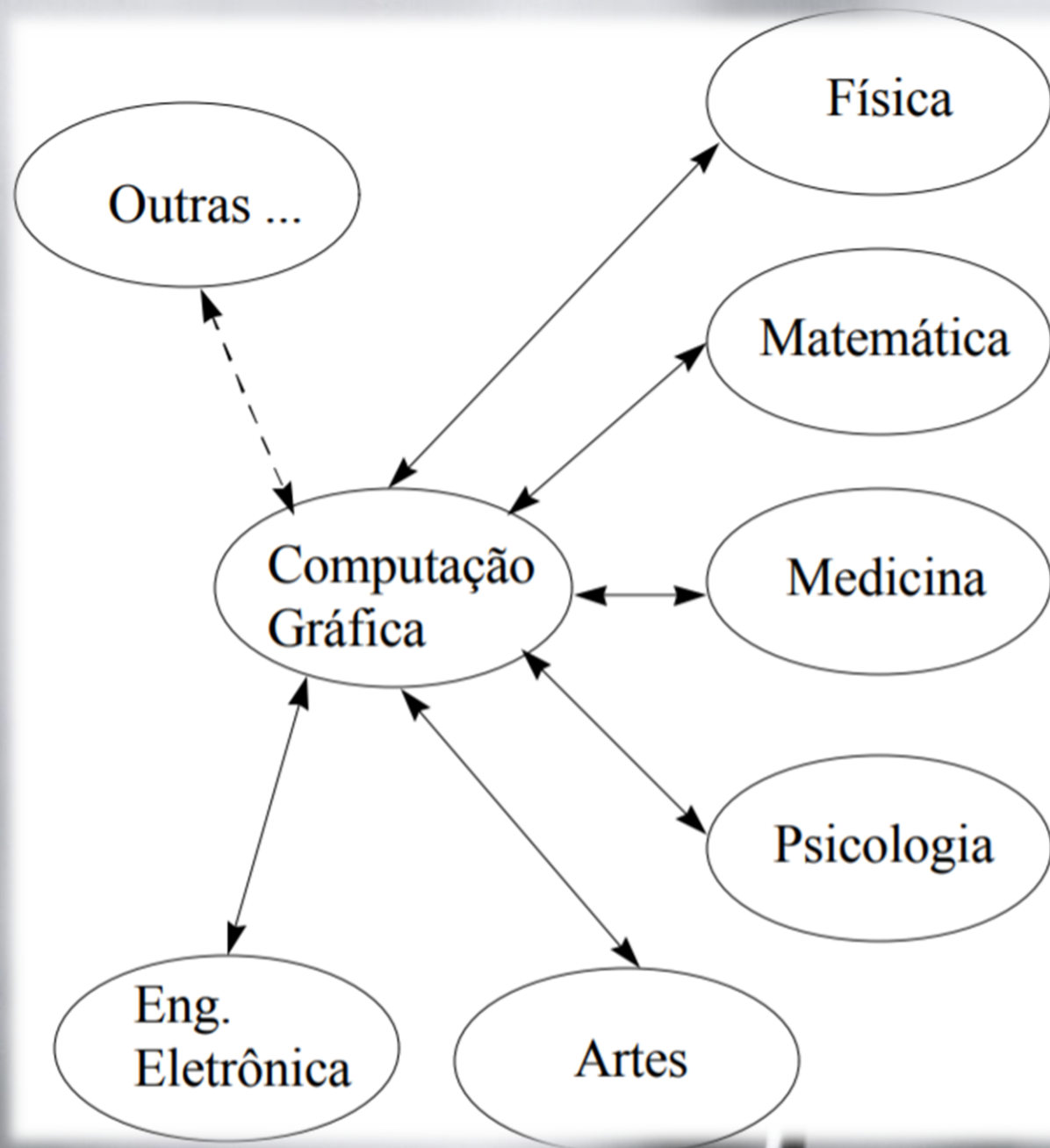
- 1 Ato ou resultado de modelar; moldação, moldagem, modelação.
- 2 **ESCULT** Processo pelo qual o escultor obtém um modelo, geralmente em argila ou cera, que será posteriormente fundido; moldagem.
- 3 **DES** , **PINT** Representação da forma tridimensional, concebendo-se zonas de luz e sombra, a fim de se obter efeito de relevo.
- 4 Conjunto de exercícios físicos que se destinam a fortalecer os músculos e a modelar o corpo.
- 5 **INFORM** Criação de modelos em computador.

MODELAGEM

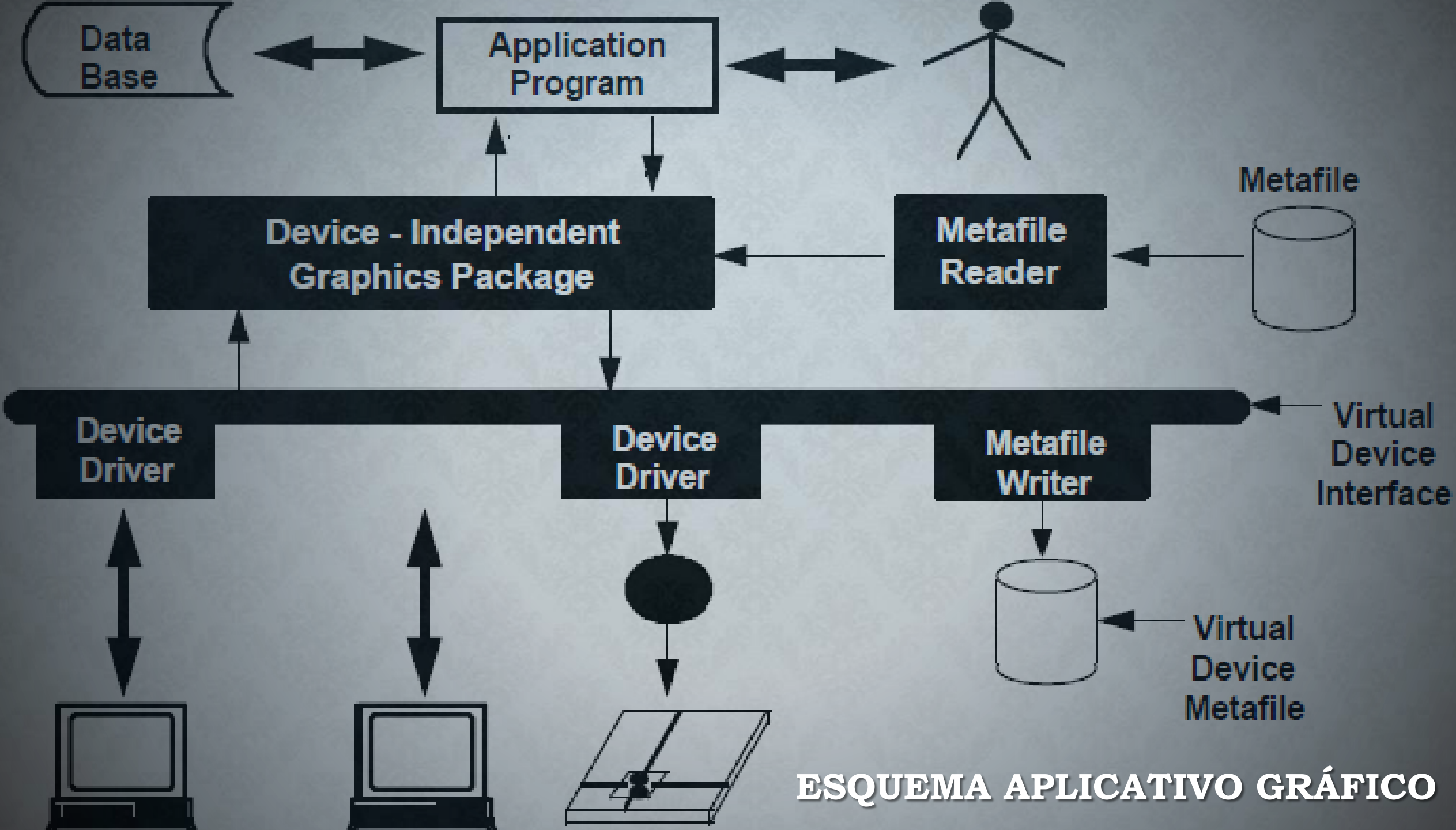
Modelagem computacional, **INFORM** : área da informática que trata da aplicação de modelos matemáticos à análise, à compreensão e ao estudo da fenomenologia de problemas complexos em diversas áreas do conhecimento, como engenharia, matemática computacional, ciências exatas e ciências humanas.

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

**ALGORITMOS, TÉCNICAS E METODOLOGIAS PARA
O TRATAMENTO E A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
DE INFORMAÇÕES ATRAVÉS DA CRIAÇÃO,
ARMAZENAMENTO E MANIPULAÇÃO DE
DESENHOS, UTILIZANDO-SE COMPUTADORES E
PERIFÉRICOS GRÁFICOS.**



E
M



BIBLIOTECA GRÁFICA

VTK, CORE, DORE, XFDI, STARBASE, GKS,
PHIGS, GL, OPENGL, ...

CPU

**TERMINAL
VETORIAL**

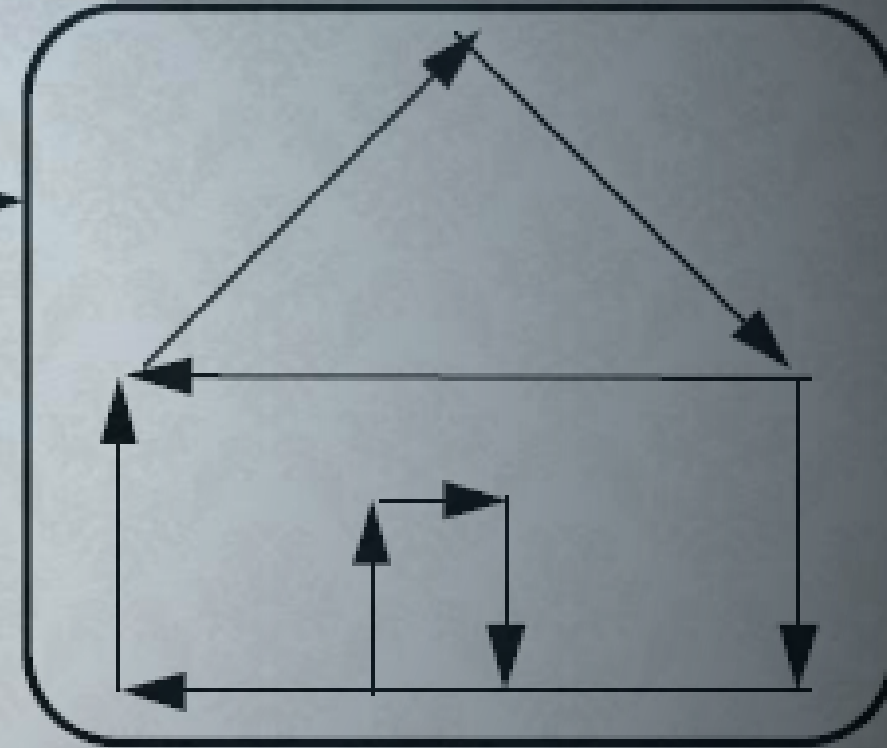
Controlador
de Exibição

.
. .
. .
MOVE
10
15
LINE
400
300
. . .

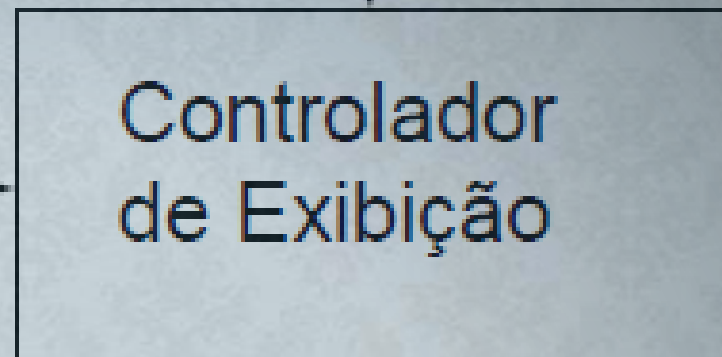
Refresh
Buffer

Teclado
Mouse

Terminal
de Vídeo

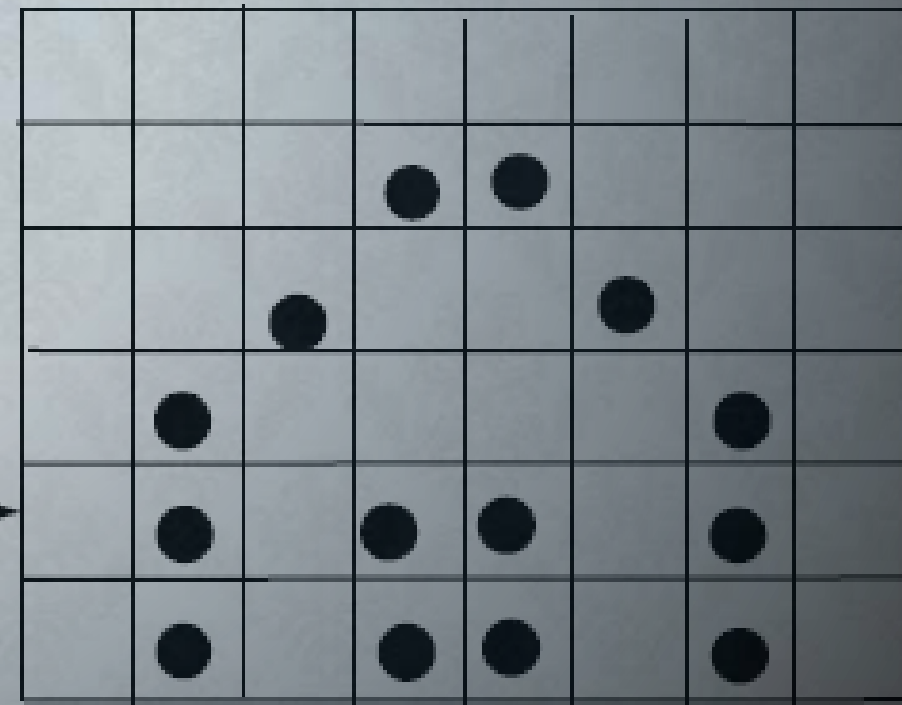
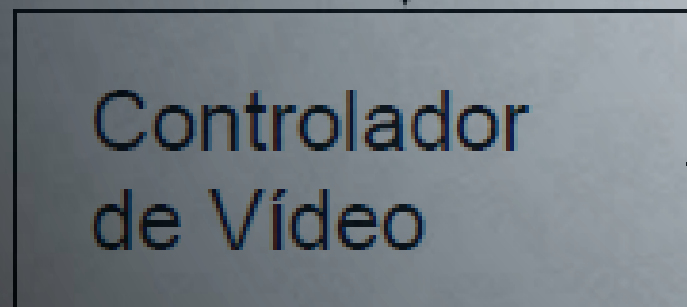


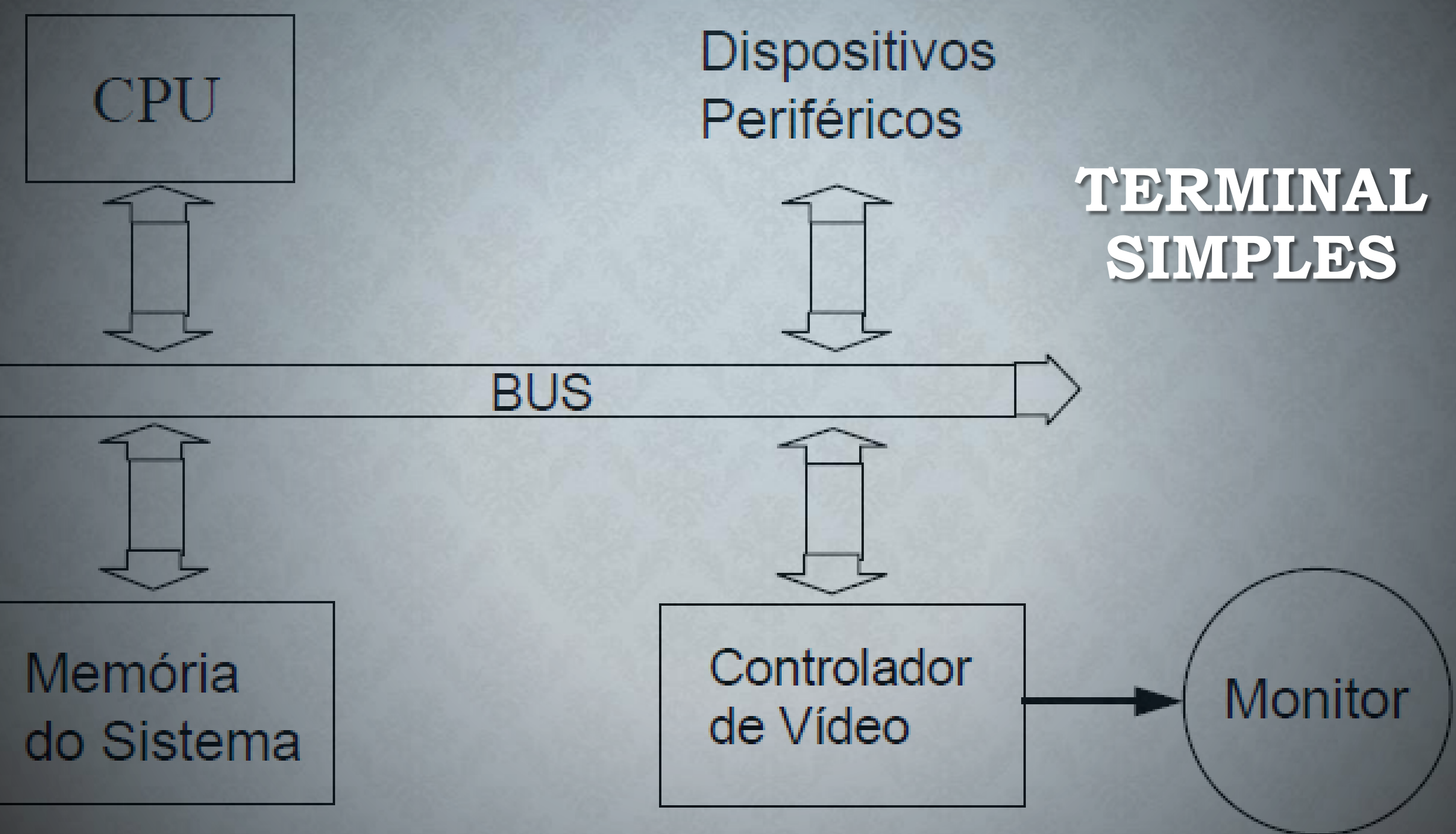
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	1	0	0	0	0	1	0
0	1	0	1	1	0	1	0
0	1	0	1	1	0	1	0

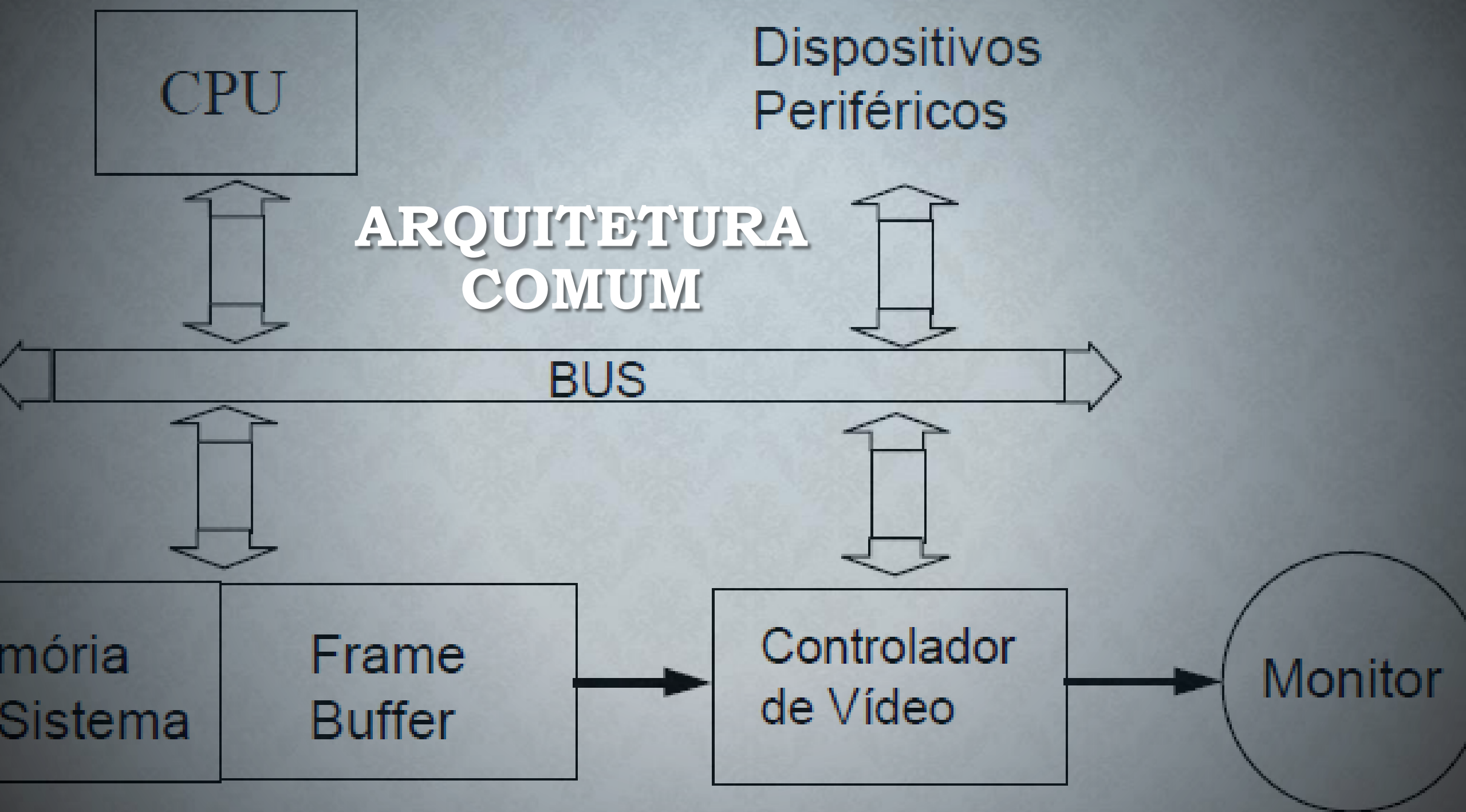


Teclado
Mouse

**TERMINAL
RASTER**







Arquitetura com Proces. Gráfico

