

Questões das Aulas – 1ª parte

- 1) Quais as competências que diferenciam o profissional da computação do artista gráfico?
- 2) O que motivou o surgimento da Computação Gráfica?
- 3) Os que os pioneiros da CG tiveram como necessidade que resultou em suas criações?
- 4) O que ainda falta na CG? O que pode melhorar?
Que outras áreas serão necessárias?
Que áreas específicas da Computação serão necessárias?
- 5) Qual o estágio tecnológico de desenvolvimento e pesquisa de aplicações nas áreas de síntese de imagens, processamento de imagens e visão computacional?
- 6) Quais os elementos diferenciadores dos métodos de rasterização?
- 7) Que razões levaram à adoção dos dispositivos do tipo raster no lugar dos dispositivos do tipo vetorial?
- 8) É possível otimizar o uso da memória a partir da otimização da tabela de cores de uma imagem?
- 9) Como os novos dispositivos tem influenciado o processo de modelagem?
- 10) Por que a Geometria Sólida Construtiva é mais adequada na modelagem em Engenharia?