

Unidade 4 (Até que lin)

TRANSFORMAÇÕES / MATRIZ

3) CÂMERA SINTÉTICA

5) Pipeline Gráfico

Objeto Gráfico {
Forma
Aparência
Animação

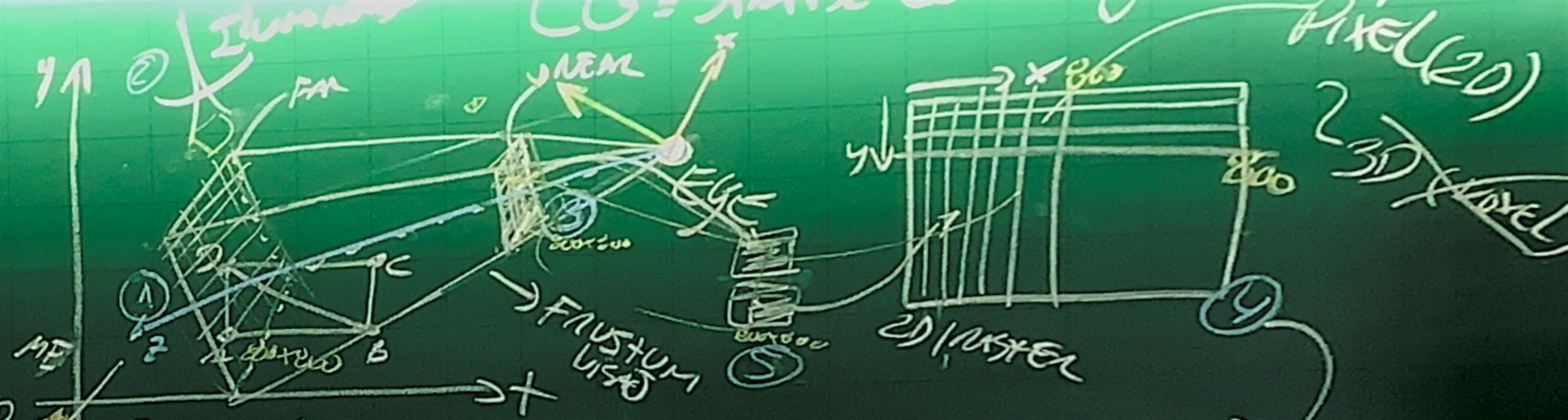
GEOMETRIA {
x y z
topologia {
ABD
BCD

CÂMERA {
Configurações
posições
matriz

DADOS {
- RUTINAS
- RASTER
- VETORIAL

Projeção {
ortográfica
perspectiva
COR: vertex / RGB / SHADER
TEXTURA: RASTER → VETORIAL
ILUMINAÇÃO

MATRIZ
MULTIPLICAÇÃO
matriz Identidade



ESPAÇO GRÁFICO

ESPAÇO OBJETO

FRONT

CENA (Cada objeto)
campo de CENA

