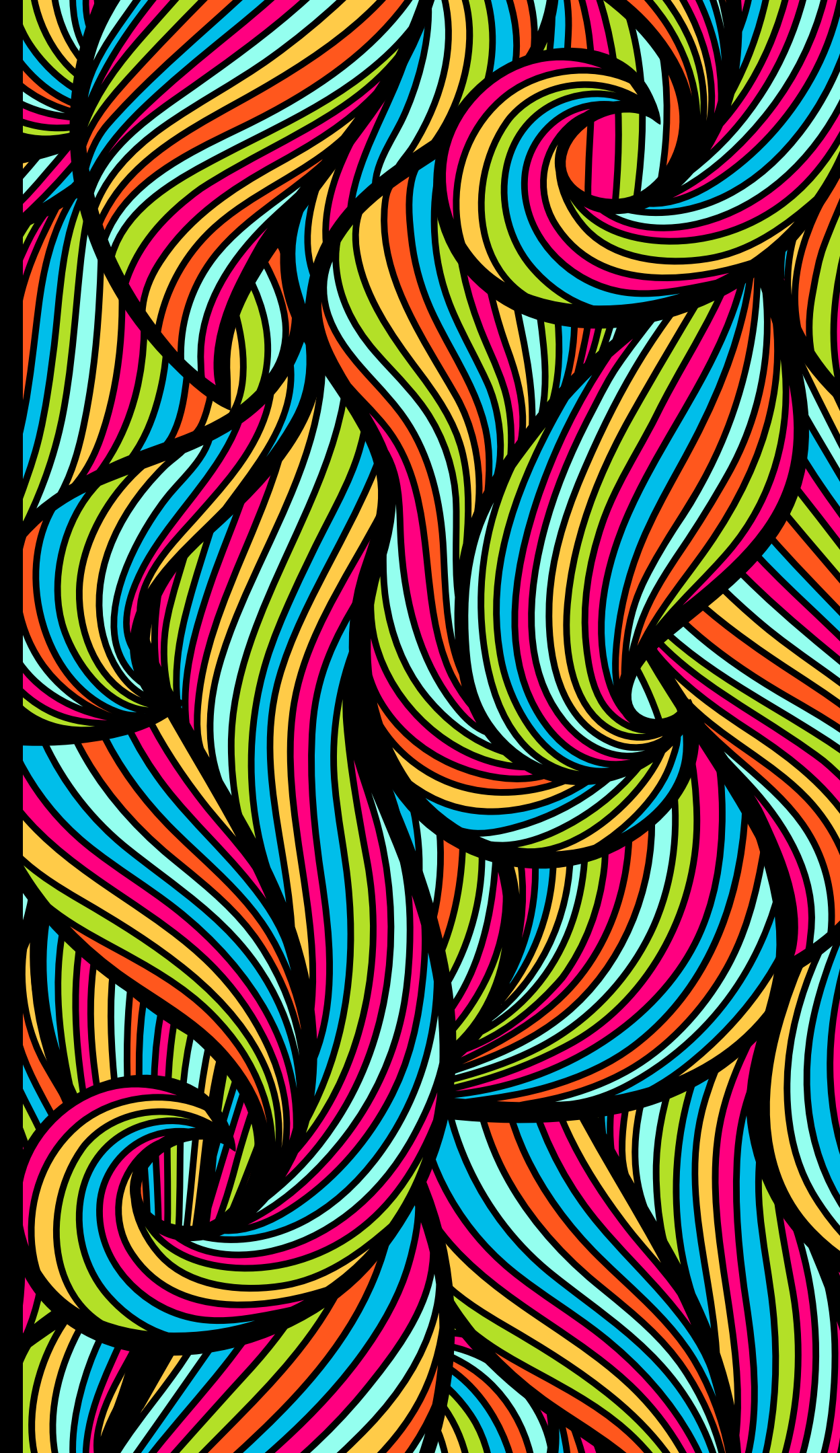


Computação Gráfica - Texturas

Otávio Henrique Cardoso Rodrigues

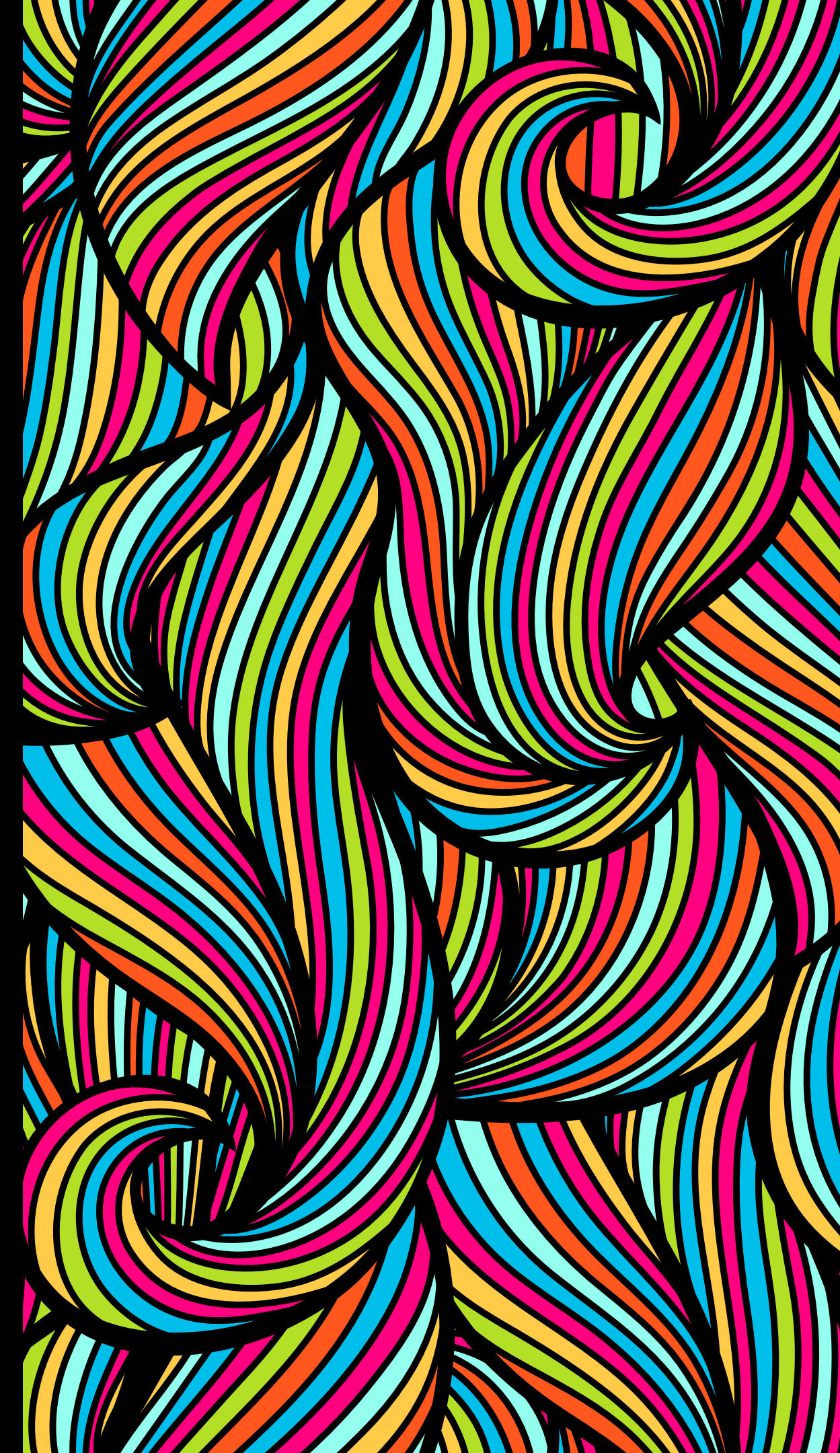
Aenderson Aparecido Batista Souza Filho

- Introdução
- O que são texturas?
- Tipos de texturas
- Aplicações de texturas
- Técnicas de Mapeamento
- Conclusão



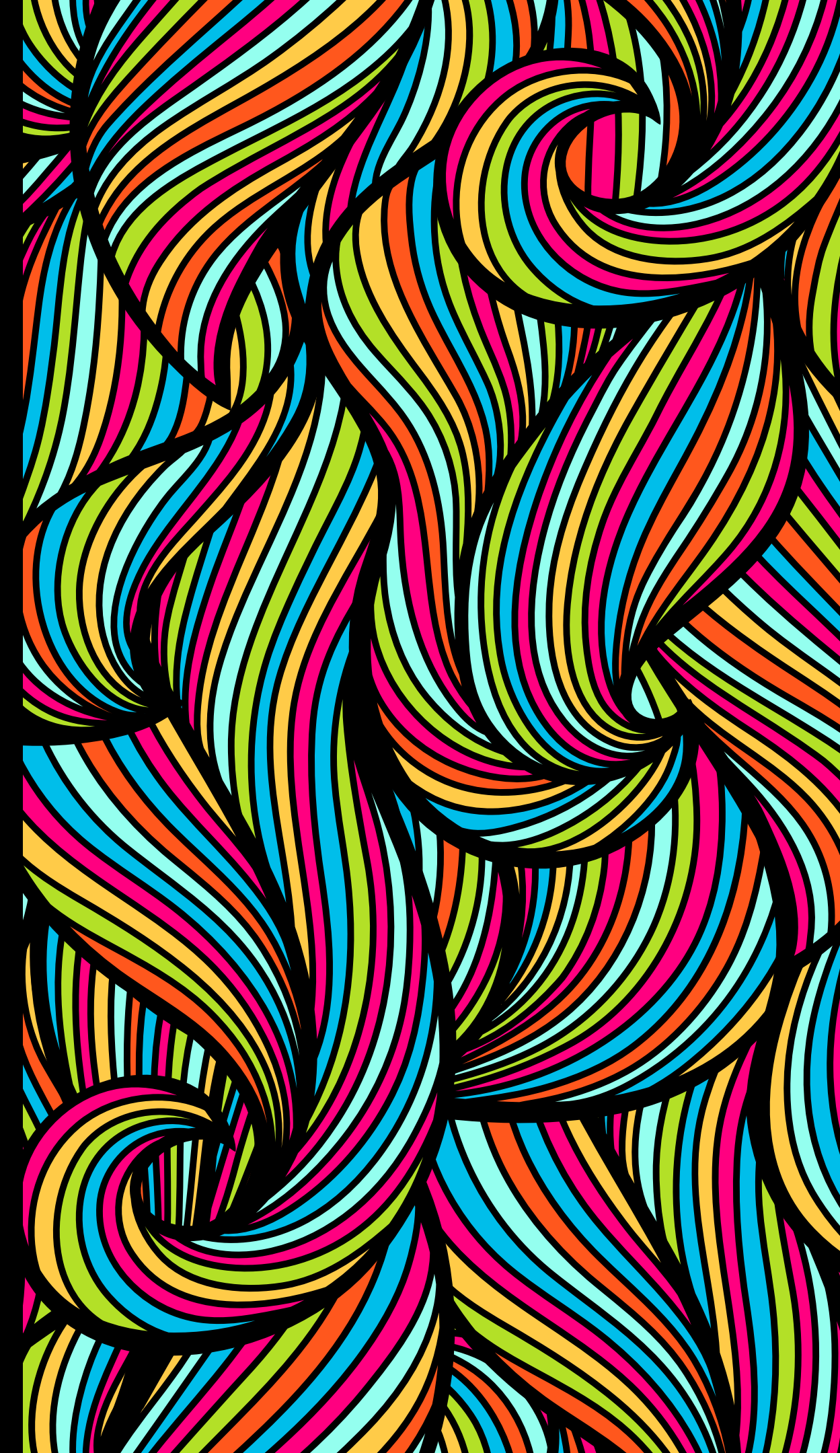
Introdução

- Definição e importância das texturas em computação gráfica
- Papel das texturas na criação de imagens realistas e imersivas



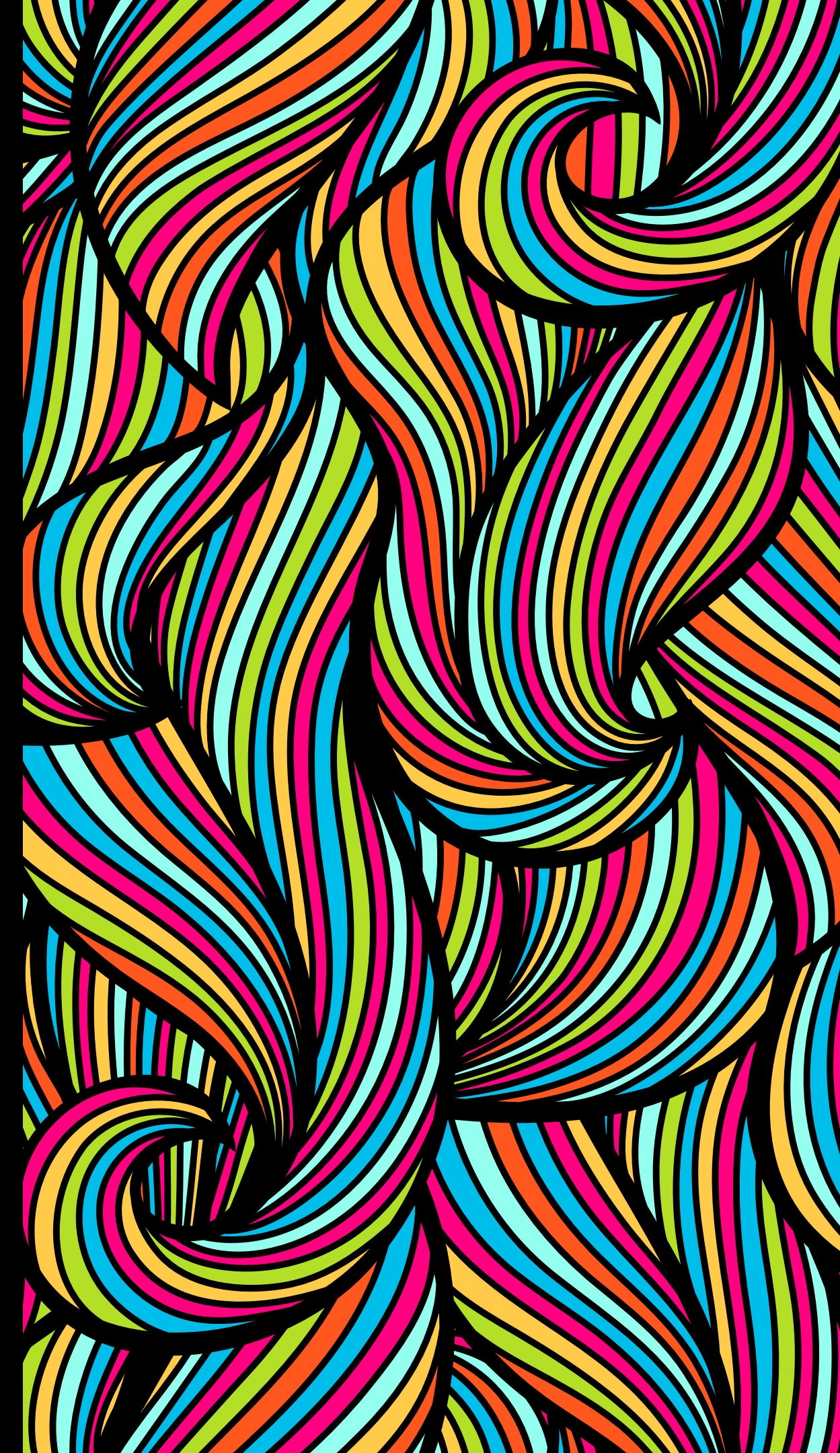
O que são texturas?

- Explicação do conceito de texturas na computação gráfica
- Exemplos de texturas em objetos virtuais



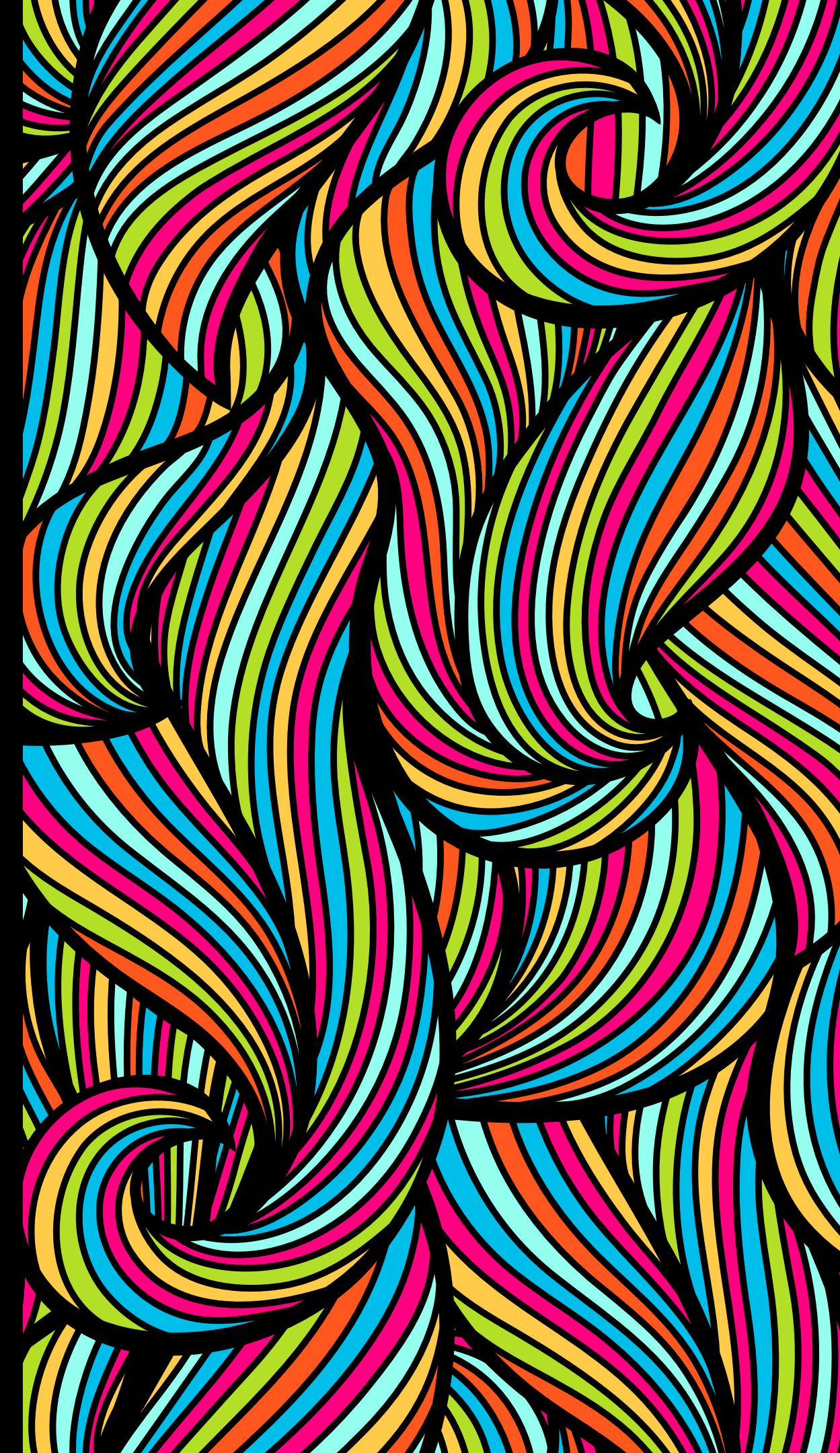
Tipos de texturas

- Texturas difusas: como elas afetam a cor e o brilho dos objetos
- Texturas especulares: sua influência na reflexão de luz e brilho dos materiais
- Texturas normais: uso de informações de relevo para criar detalhes superficiais



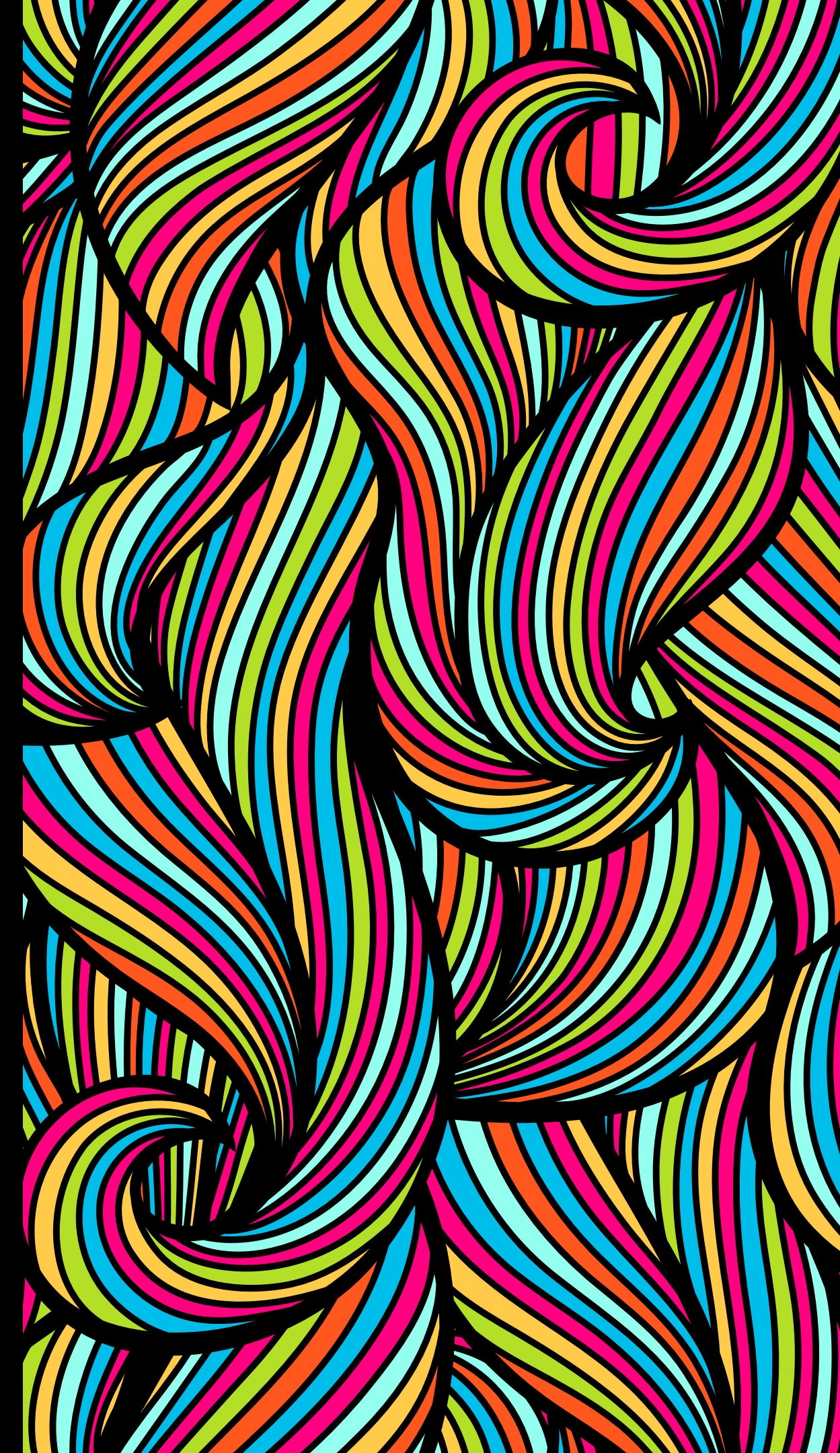
Aplicação de texturas

- Uso de texturas em jogos: ambientação, objetos e personagens
- Texturas em filmes e animações: criação de cenários e efeitos visuais
- Aplicações arquitetônicas: simulação de materiais e texturas em ambientes virtuais



Técnicas de mapeamento de texturas

- Mapeamento UV: explicação do processo de aplicação de texturas em coordenadas UV
- Projeção de texturas: técnicas de projeção para mapear texturas em objetos complexos
- Mapeamento por procedimentos: geração de texturas sintéticas baseadas em algoritmos



Conclusão

- Recapitulação dos principais pontos abordados sobre texturas
- Ênfase na importância das texturas para criar imagens realistas e imersivas
- Incentivo à experimentação e exploração de técnicas de texturização em projetos de computação gráfica

