

EDUARDO AZEVEDO | AURA CONCI | CRISTINA VASCONCELOS

S É R I E

SBC

SOCIEDADE
BRASILEIRA DE
COMPUTAÇÃO



Computação Gráfica

Teoria e Prática:

Geração de Imagens

vol. 1
2ª edição

ELSEVIER

Resumo de Computação Gráfica. Teoria e Prática. Geração de Imagens - Volume 1

A computação gráfica está a um passo de um mundo novo, repleto de aplicações, muitas ainda desconhecidas, e grandes oportunidades para designers e desenvolvedores. Algumas das aplicações mais evidentes no momento são os mercados de jogos e walkthrough para projetos arquitetônicos.

Porém, a computação gráfica está relacionada a quase todas as ciências e atividades humanas. Para a comunidade científica, parece óbvio que a computação gráfica irá modificar os atuais sistemas operacionais, bancos de dados e todos os componentes de interface que deverão ser recriados para esse novo mundo.

O livro aborda todas as facetas da computação gráfica e suas aplicações, fornecendo subsídios teóricos e práticos para o ensino da disciplina. .

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)