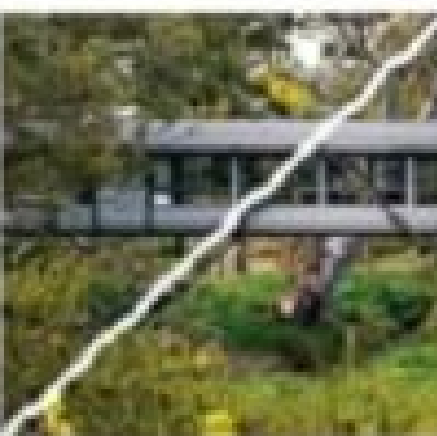
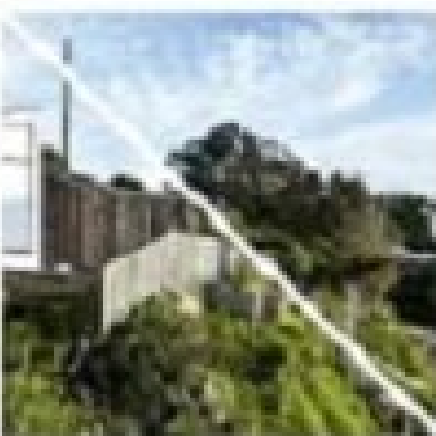
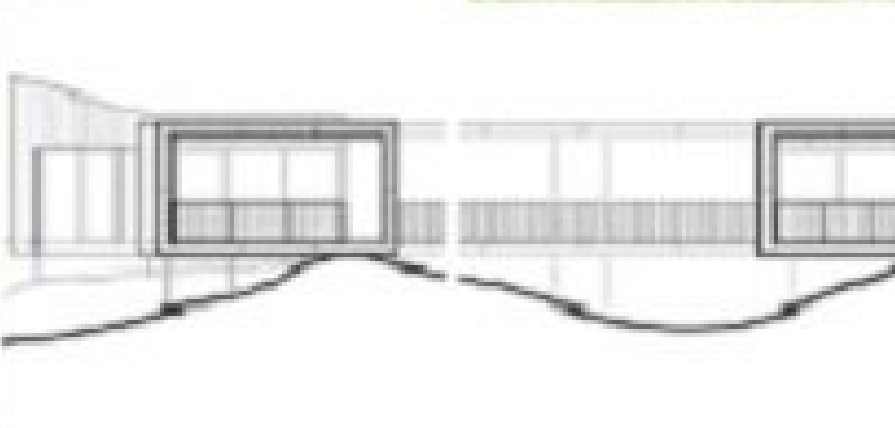
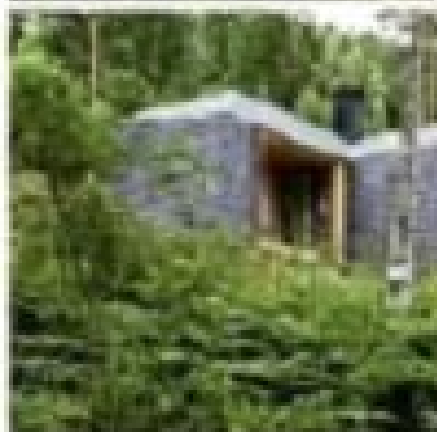




ECO HOMES

IN UNUSUAL PLACES

Living in Nature



monsa

Resumo de Introdução à Computação Gráfica

A Computação Gráfica encontra-se onnipresente no nosso quotidiano. Os gráficos imperam em filmes e videojogos, em inúmeras aplicações móveis e na Web, desde simples esquemas até mundos virtuais com elevado nível de realismo.

Nestas áreas, e em muitas outras, a Computação Gráfica desempenha um papel fundamental sob uma multitude de diferentes modelos, técnicas e algoritmos cujo domínio é essencial para se atingir o sucesso no mundo da Informática e da Multimédia.

Escrito por Professores Universitários com várias décadas de experiência no Ensino da Computação Gráfica, o presente livro tem como principal objetivo conduzir o leitor num percurso exploratório dos princípios, conceitos e bases algorítmicas da Computação Gráfica.

Sem se centrar numa análise exaustiva dos temas, permite ao leitor adquirir um conjunto de competências essenciais para a compreensão e desenvolvimento das aplicações gráficas. Esta obra expõe as bases e os conceitos que permitem compreender e aplicar as várias fases do desenvolvimento de uma aplicação gráfica.

Ao relacionar os princípios teóricos subjacentes à Computação Gráfica com situações práticas e concretas, este livro constitui não só uma base de referência teórica para conteúdos universitários, mas posiciona-se também como um guia prático para profissionais interessados em melhorar a eficiência e a qualidade dos seus produtos gráficos.

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