

Computação Gráfica

TCC-00291

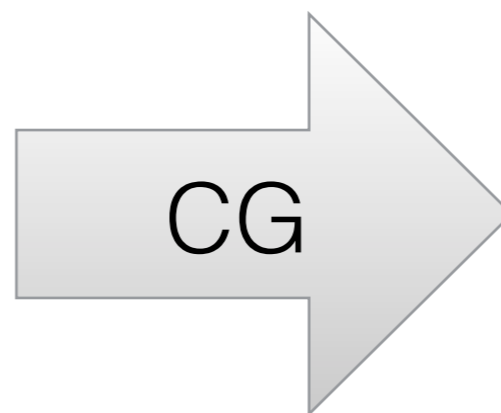
Assunto: Introdução

Computação Gráfica

Noção Clássica

1	OFF				
2	5	2	0		
3	-1.0	0.5	0.0		
4	0.0	0.0	0.0		
5	1.0	0.0	0.0		
6	1.0	1.0	0.0		
7	0.0	1.0	0.0		
8	3	0	1	4	
9	4	1	2	3	4

Dados



Imagem

Computação Gráfica

Aplicações



Cinema

Computação Gráfica

Aplicações



Cinema

Computação Gráfica

Aplicações



Games

Computação Gráfica

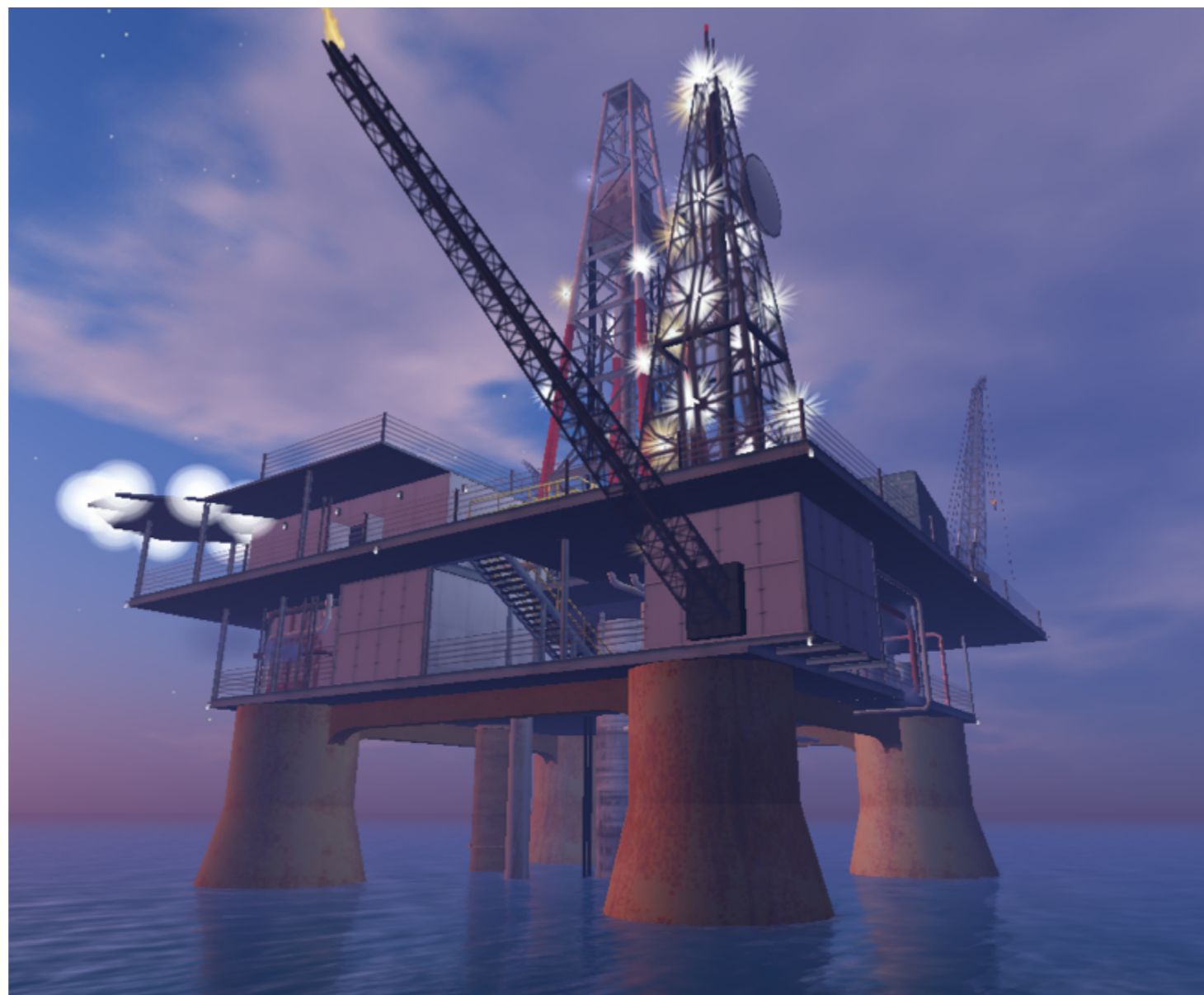
Aplicações



Arquitetura

Computação Gráfica

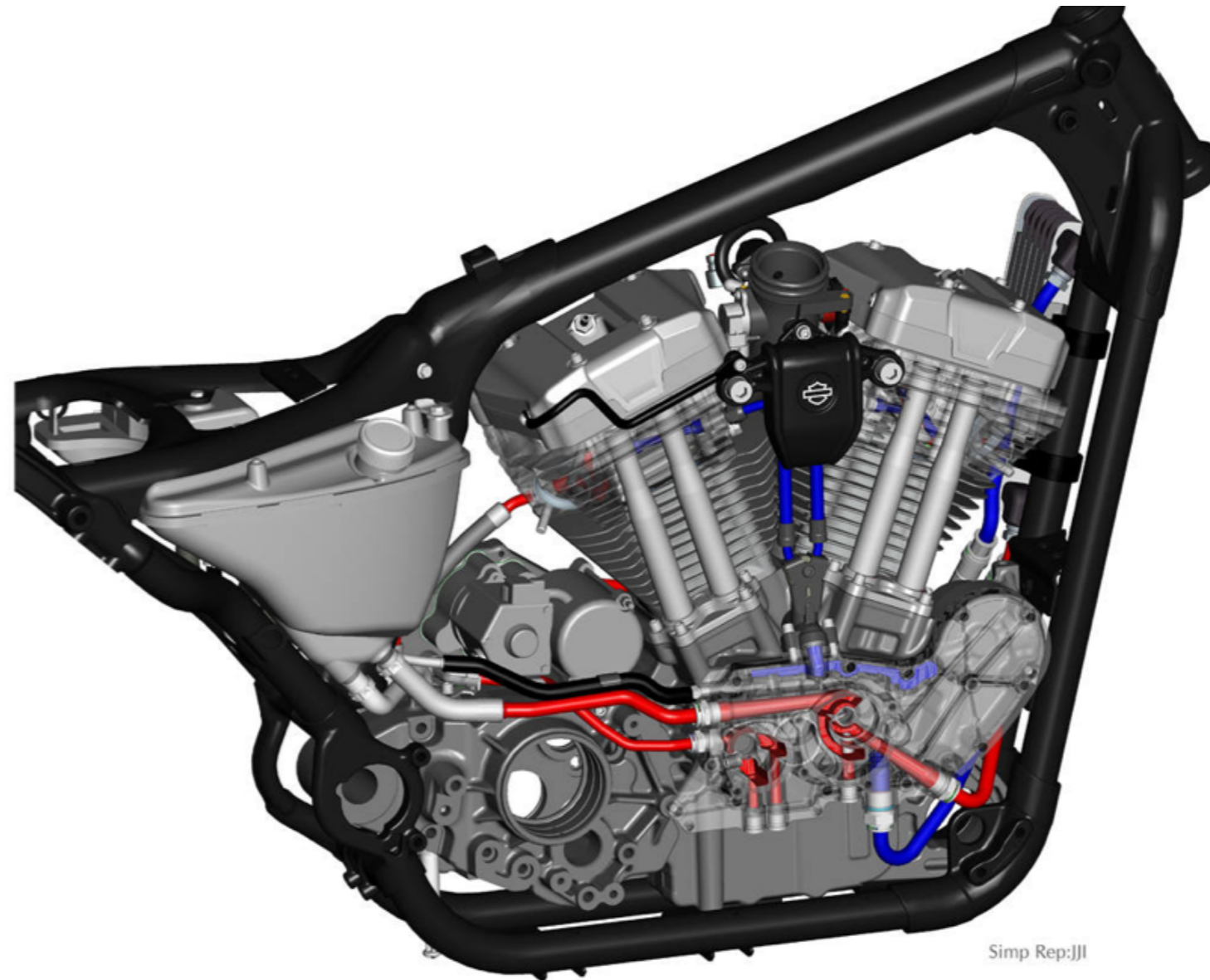
Aplicações



Petróleo

Computação Gráfica

Aplicações



Indústria de automóveis

Computação Gráfica

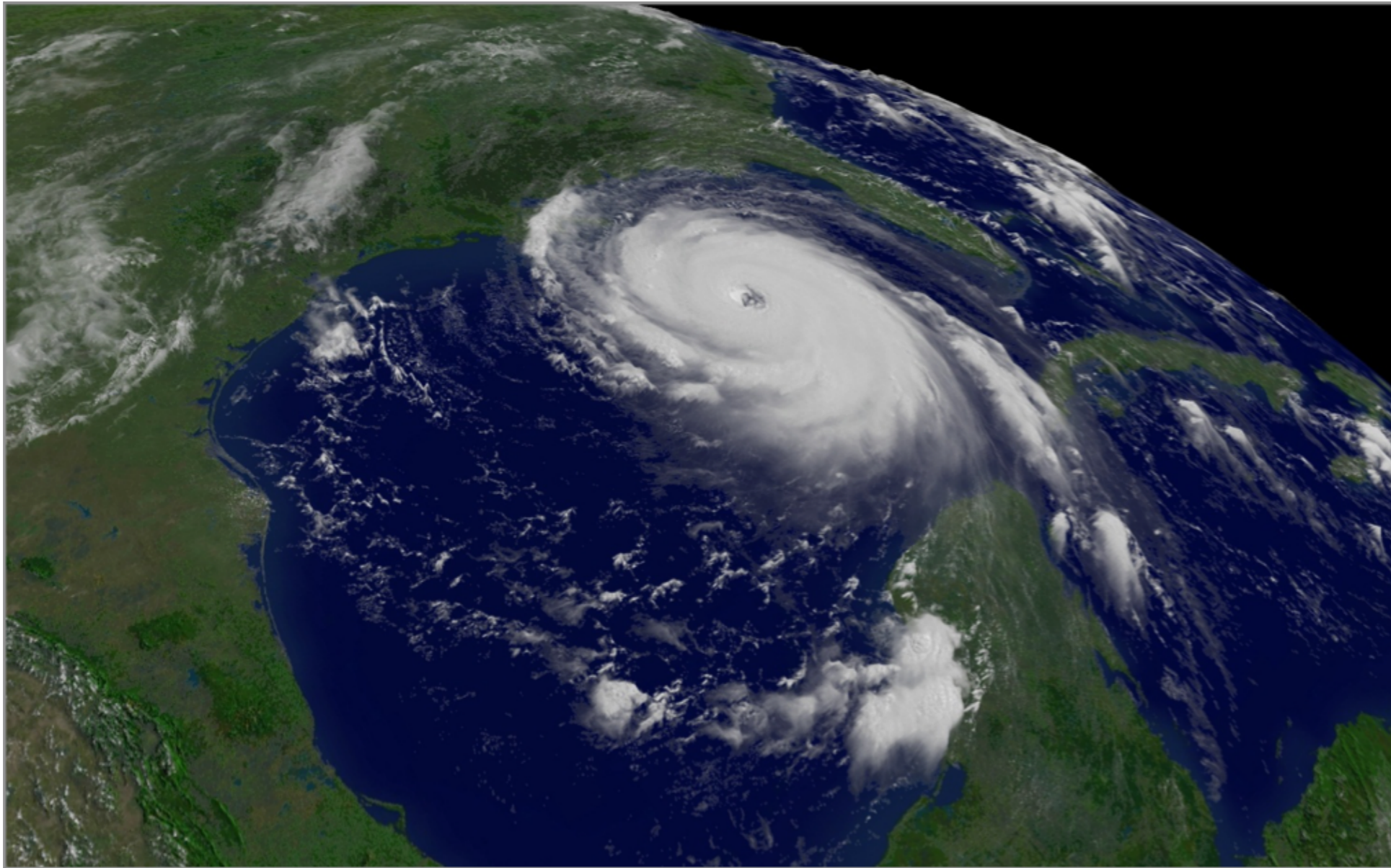
Aplicações



Medicina

Computação Gráfica

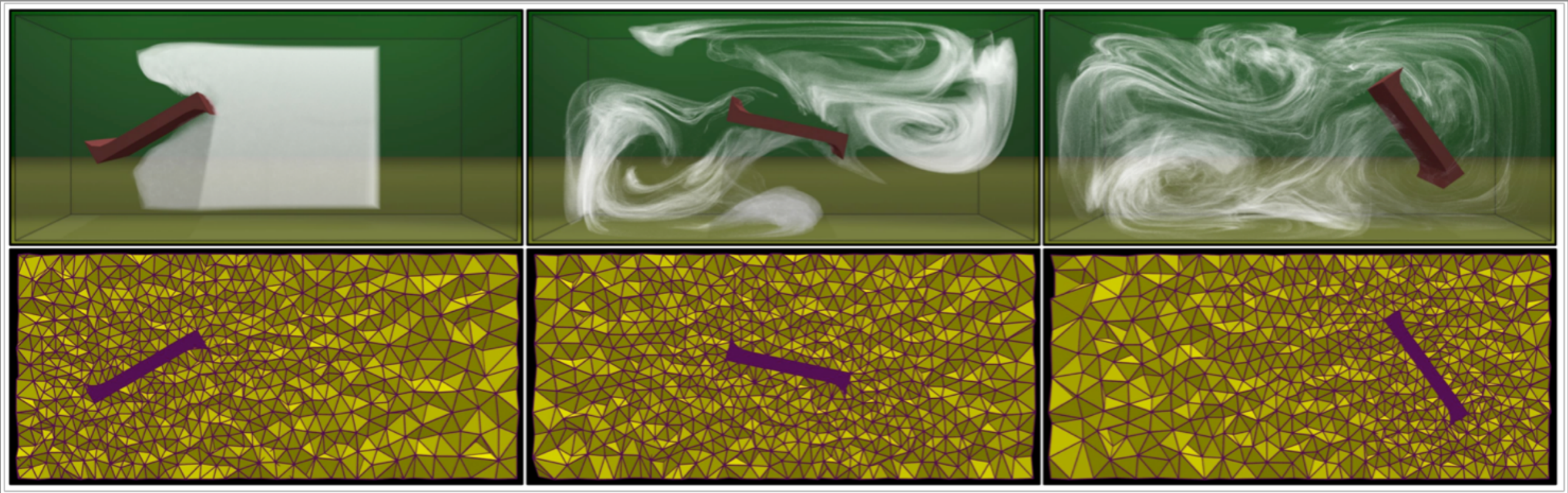
Aplicações



Meteorologia

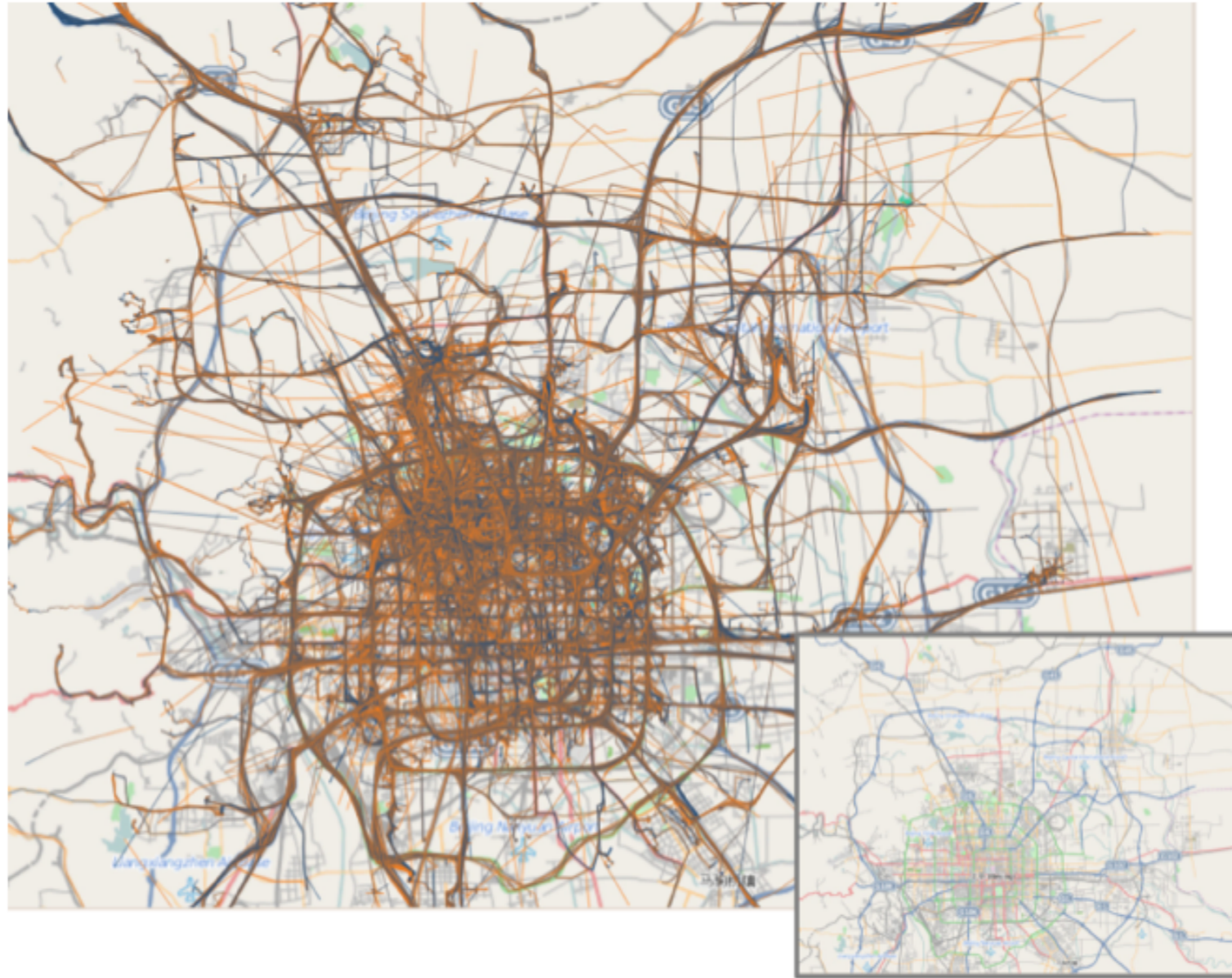
Computação Gráfica

Aplicações



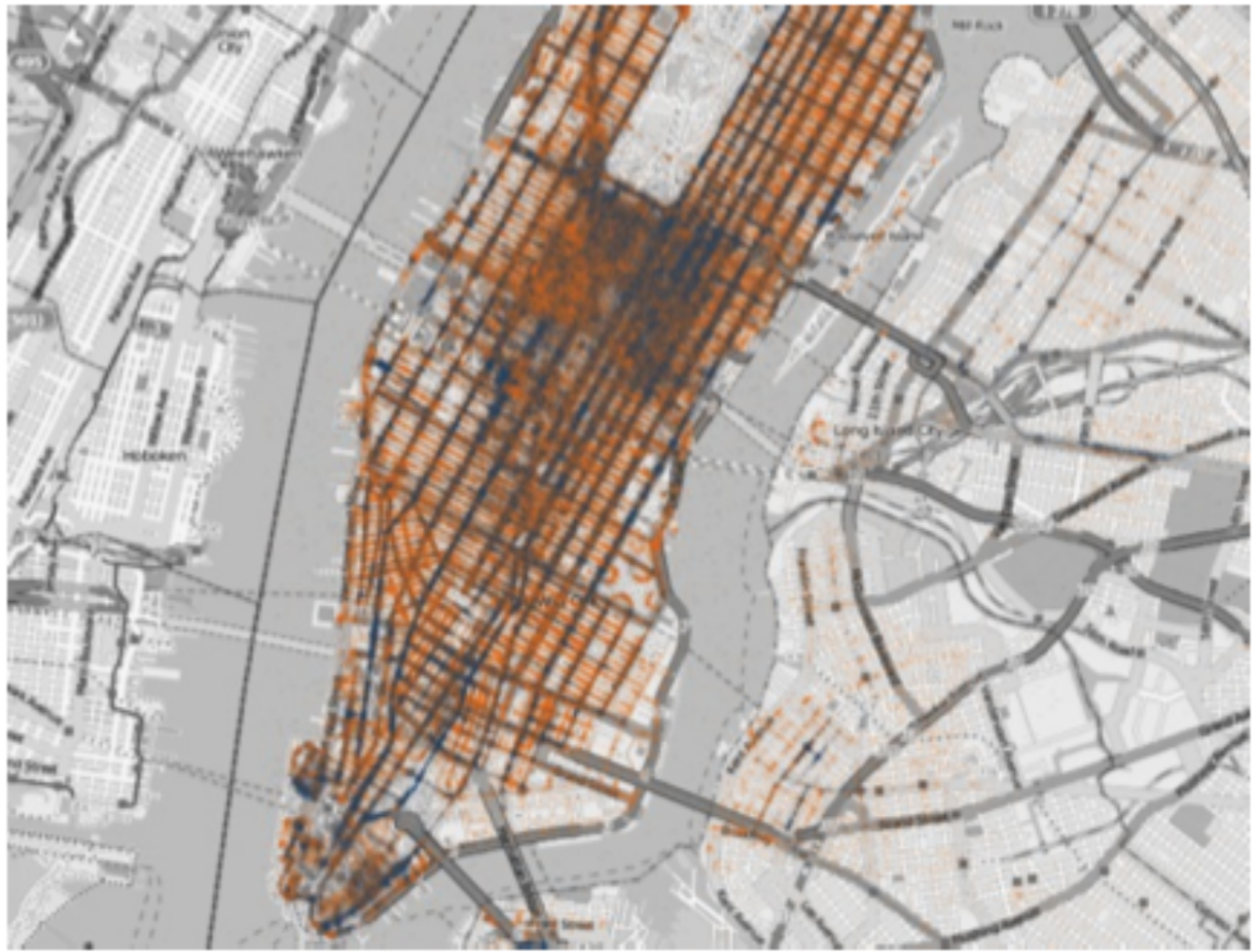
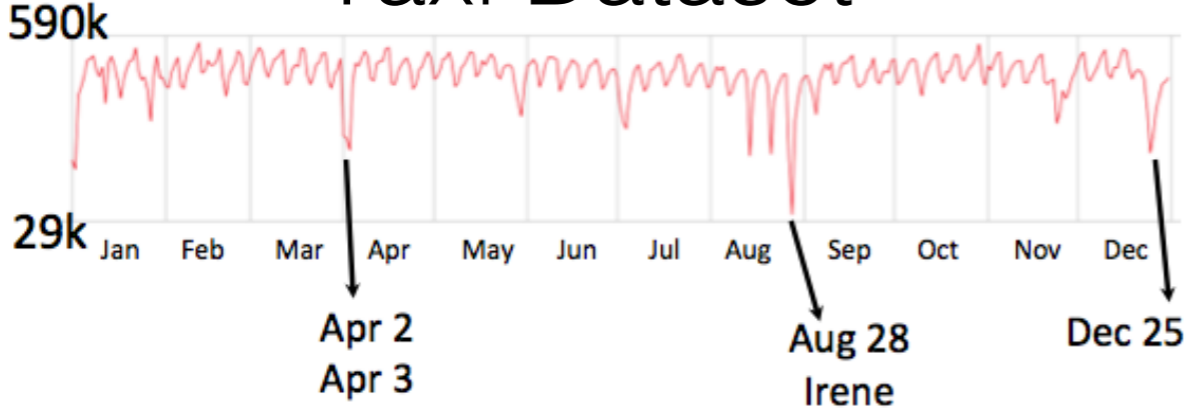
Visualização Científica

GeoLife Dataset



Urban data

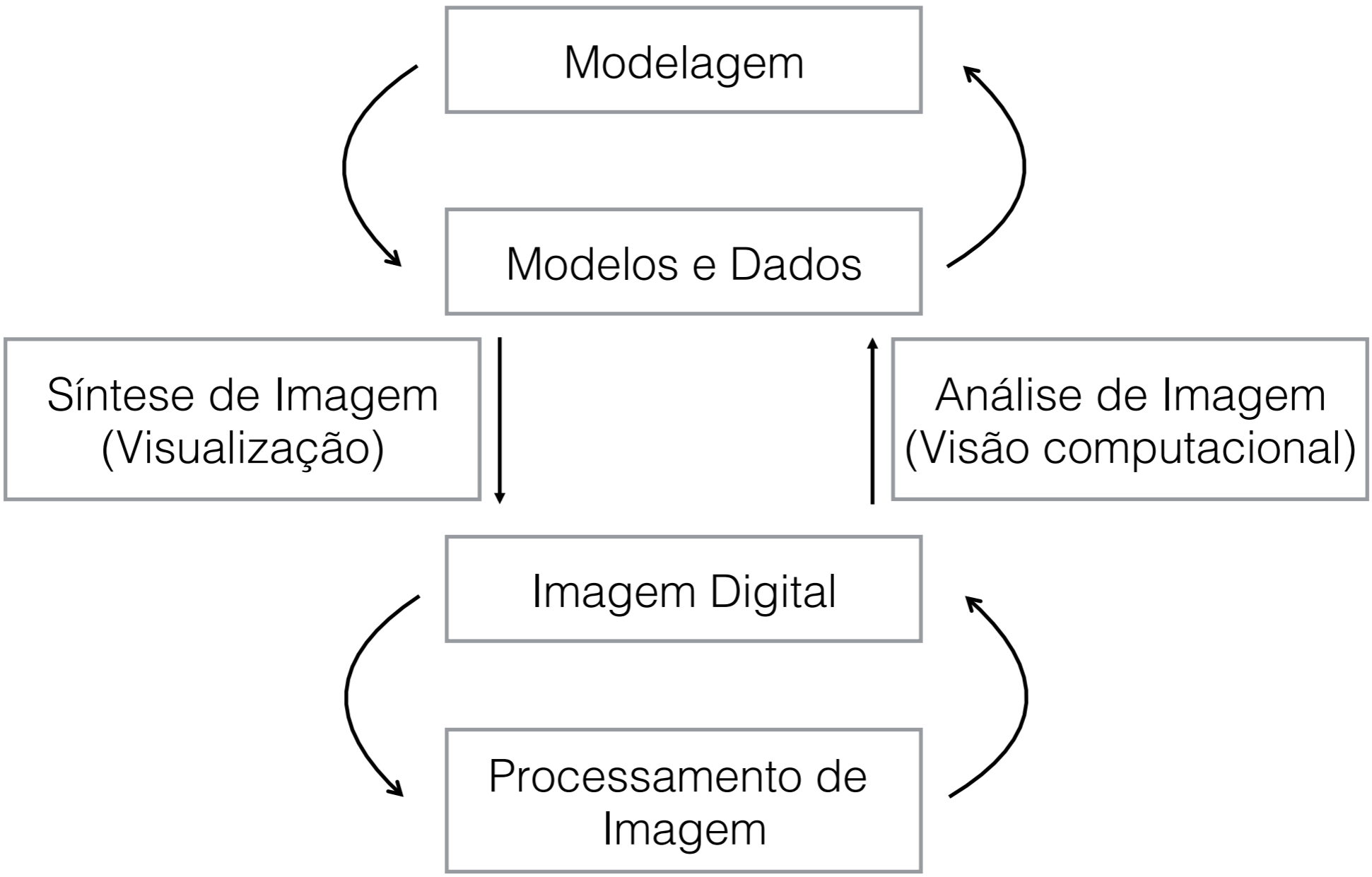
Taxi Dataset



Urban data

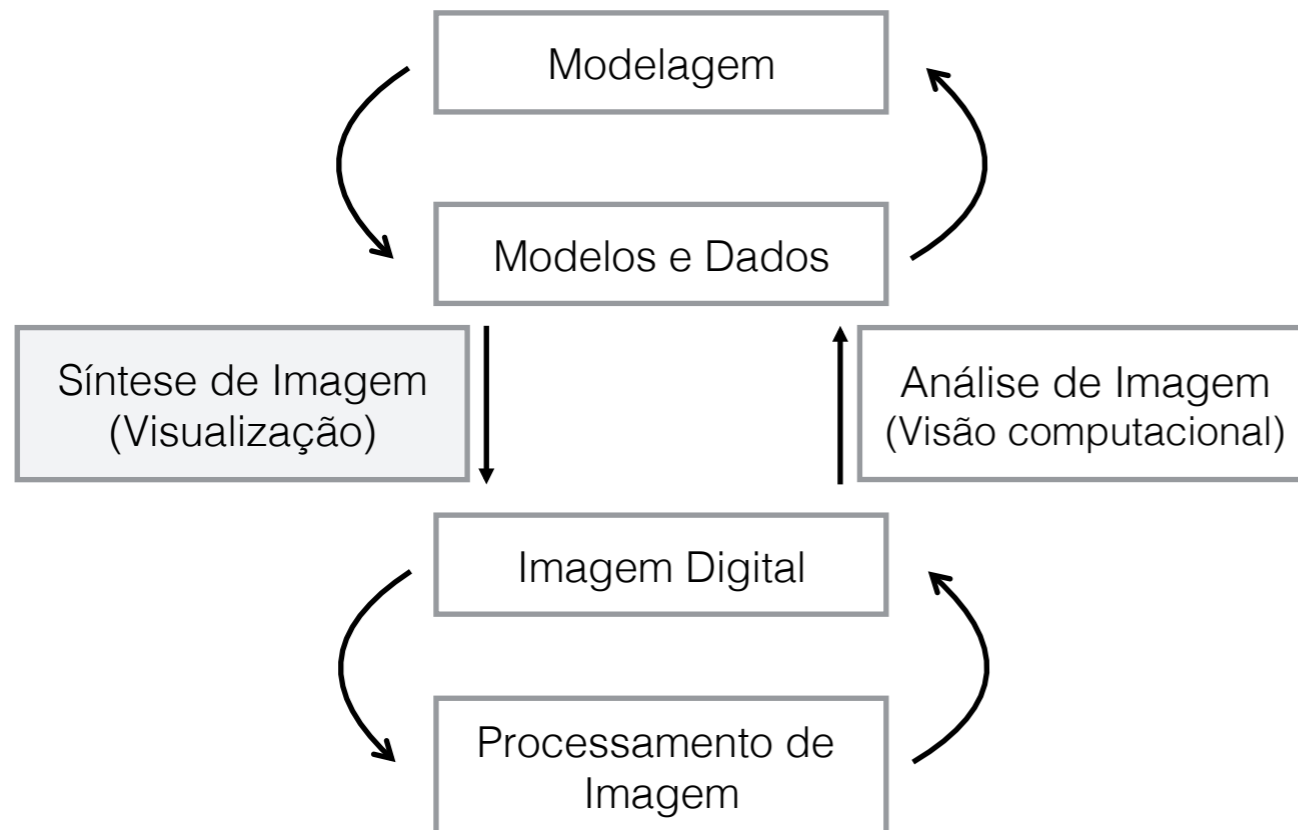
Computação Gráfica

Fundamentos



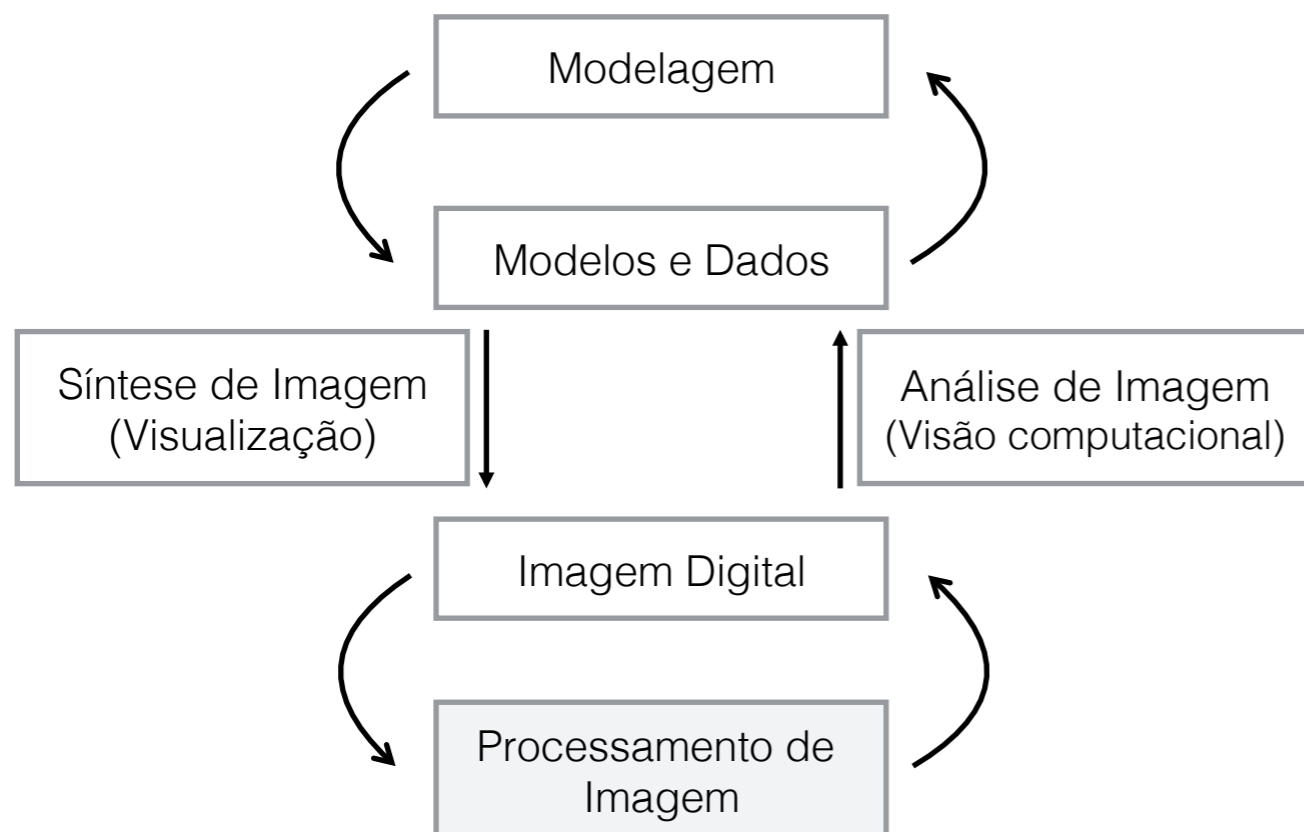
Computação Gráfica

Fundamentos



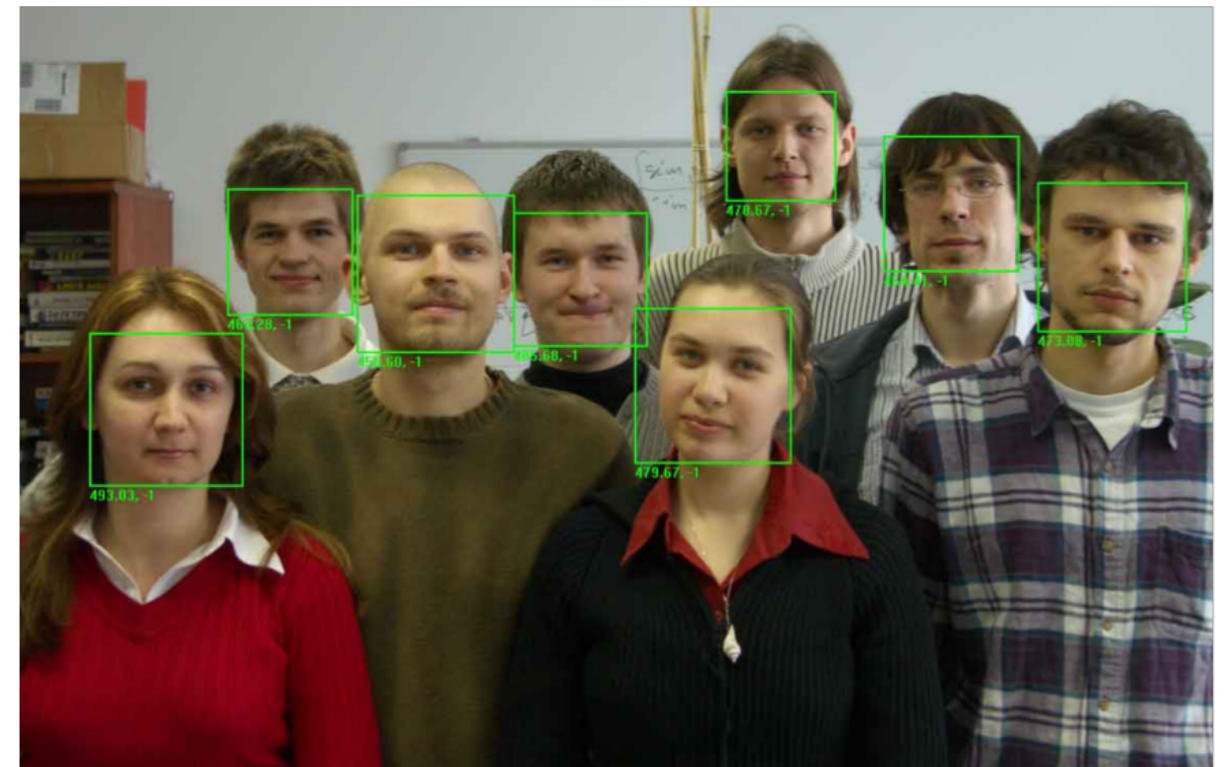
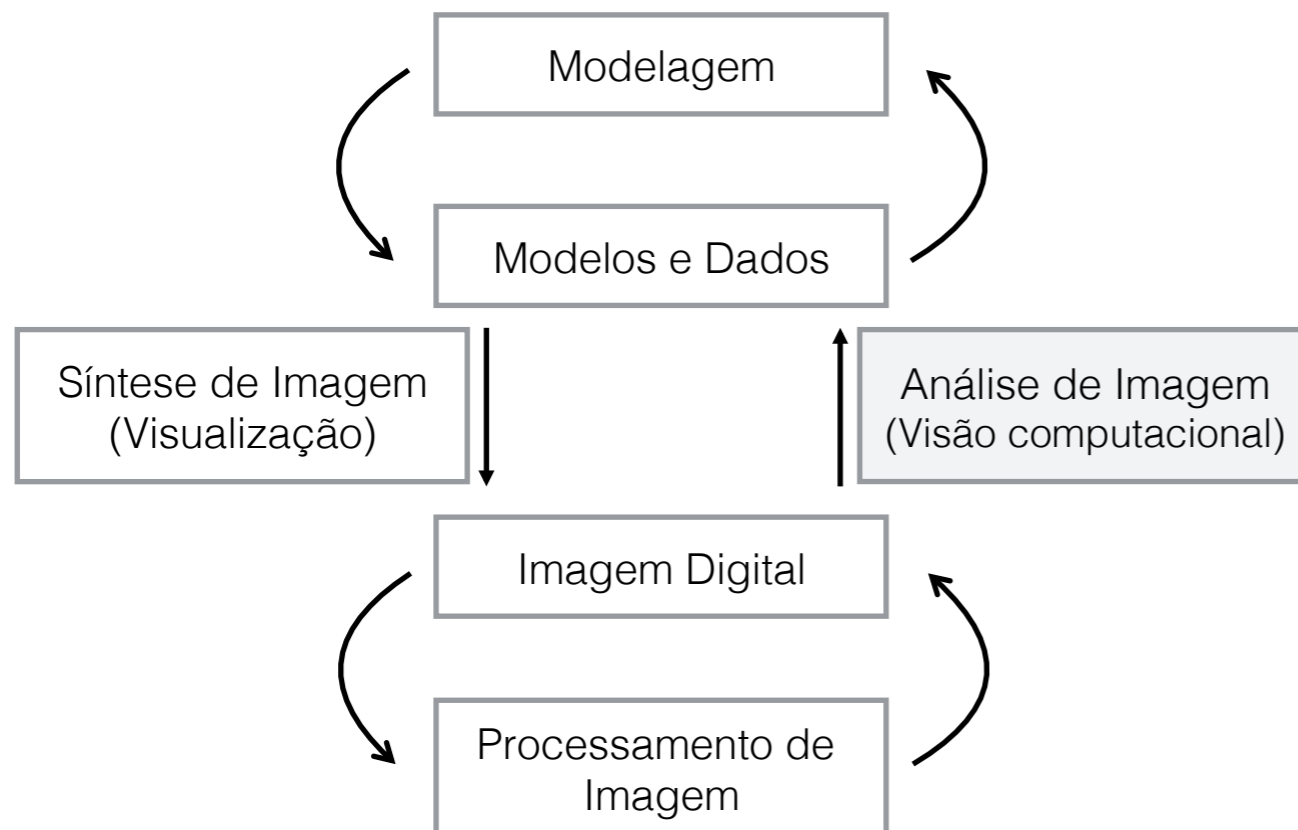
Computação Gráfica

Fundamentos



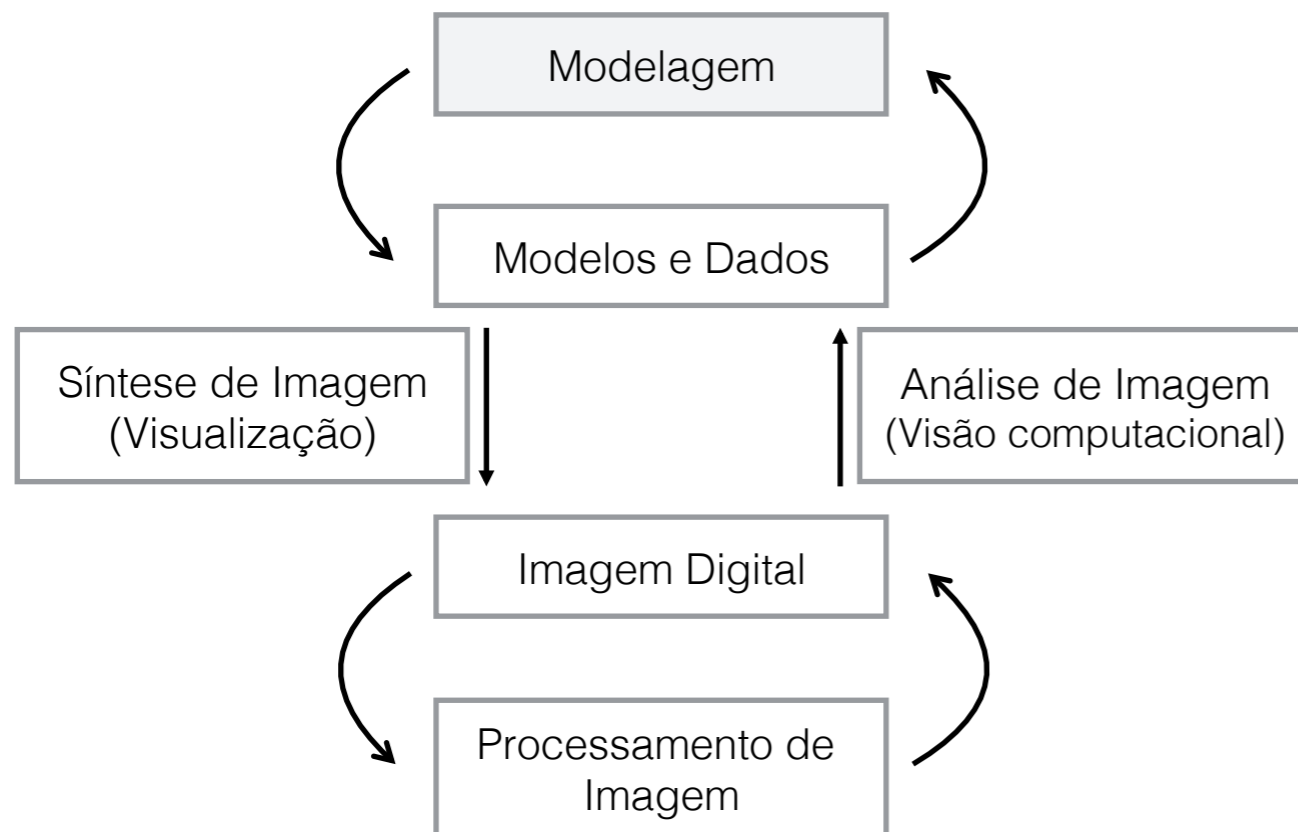
Computação Gráfica

Fundamentos



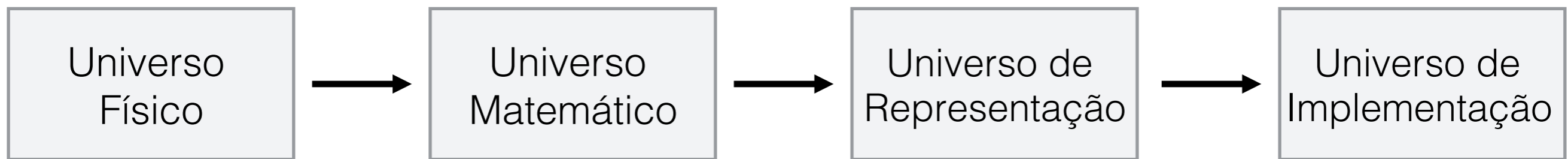
Computação Gráfica

Fundamentos



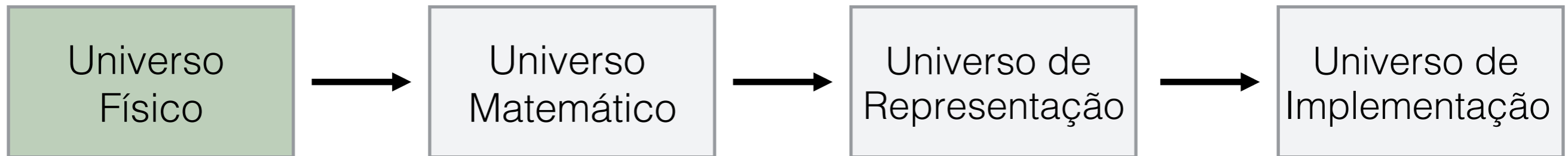
Computação Gráfica

Fundamentos



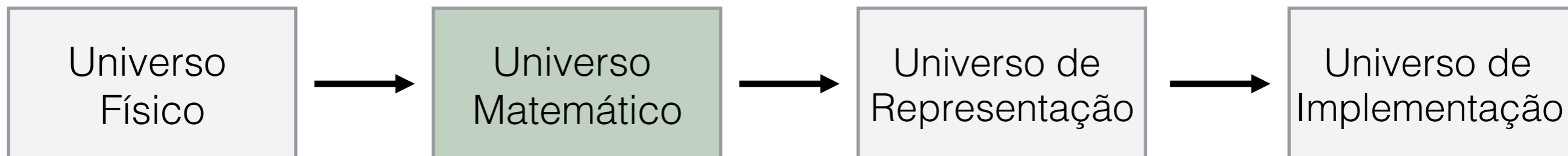
Computação Gráfica

Fundamentos



Computação Gráfica

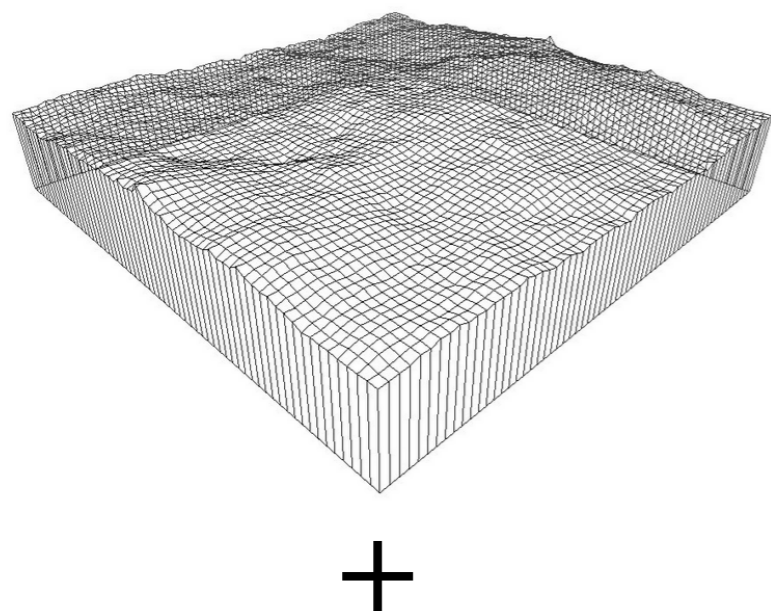
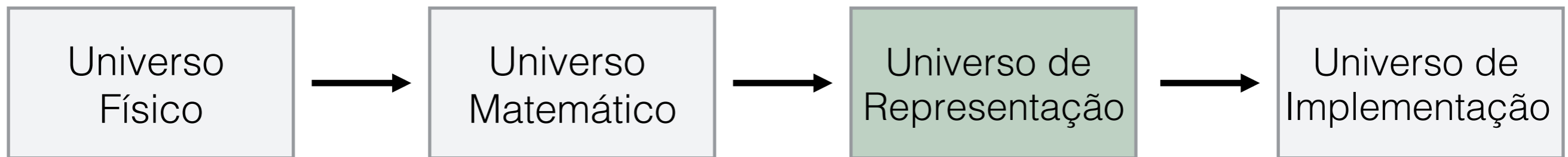
Fundamentos



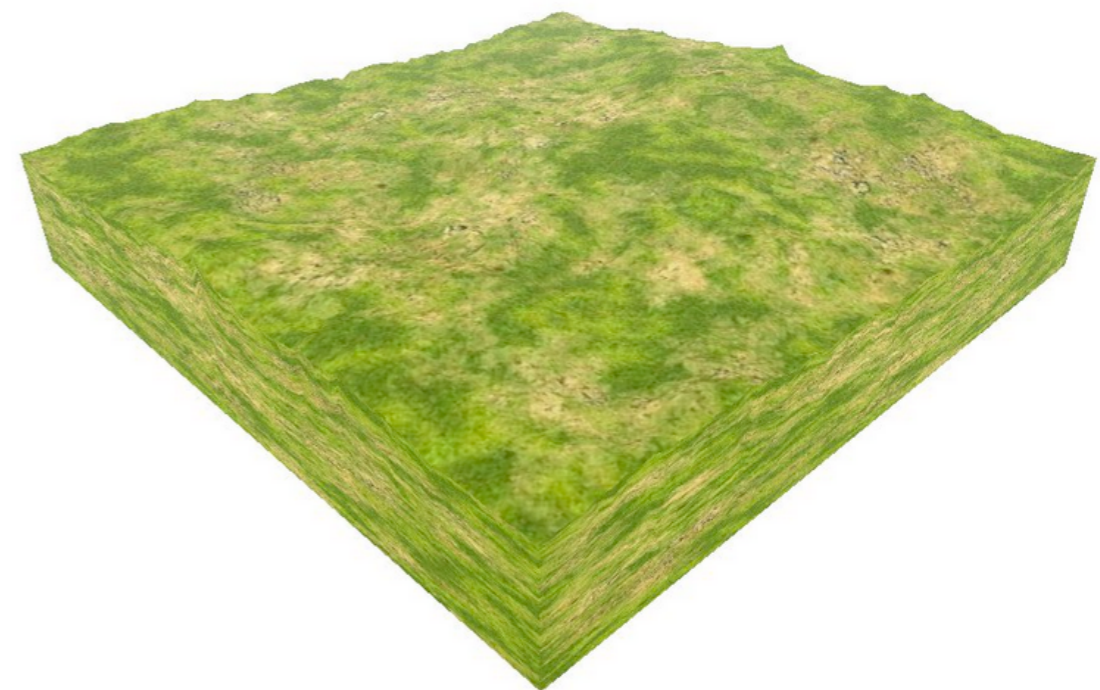
$$h : \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}$$
$$(x, y) \mapsto h(x, y)$$

Computação Gráfica

Fundamentos

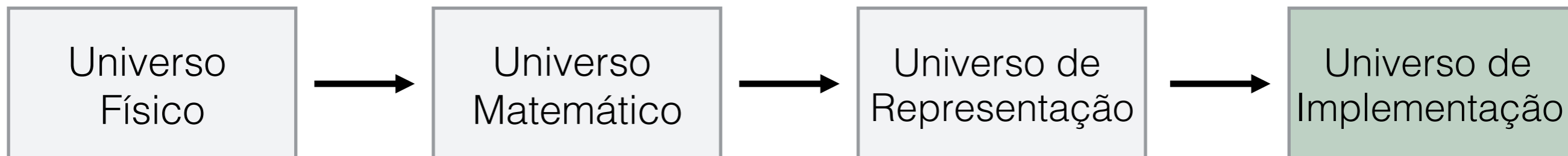


+



Computação Gráfica

Fundamentos



```
public class HeightMap {  
    private final float xScale, yScale, zScale;  
    private float[][] heightMap;  
}
```

(...)

Computação Gráfica

Fundamentos



Eficiência

X

Realismo

Computação Gráfica

Fundamentos



Ciclo de Vida

Computação Gráfica

TCC-00291

Assunto: Introdução