

# Introdução

Paulo Nunes

Março, 2012

## 1 Programa de Disciplina

## 2 Percepção Tridimensional

### Informações Monoculares

Perspectiva

Conhecimento prévio do Objeto

Oclusão

Densidade de Textura

Variação da Reflexão da Luz

Sombras e sombreamento

### Informações Visuais Óculo-motoras

Acomodação

Convergência

### Informações Visuais Estereoscópicas

Programa de  
Disciplina

Percepção

Tridimen-  
sional

Informações  
Monoculares

Perspectiva

Conhecimento  
prévio do  
Objeto

Oclusão

Densidade de  
Textura

Variação da  
Reflexão da  
Luz

Sombras e  
sombrea-  
mento

Informações  
Visuais  
Óculo-  
motoras

Acomodação

Convergência

Informações  
Visuais Es-  
tereoscópicas

Introdução. Aplicações. Representação de informação visual. Dispositivos gráficos. Modelos de cor. Síntese de imagem: conversão de imagem, preenchimento de áreas, recorte, transformações afins bidimensionais e tridimensionais, projeções. Desenvolvimento de aplicações gráficas. OpenGL.

- Introdução

- Introdução
- Transformações Geométricas

- Introdução
- Transformações Geométricas
- Modelagem

- Introdução
- Transformações Geométricas
- Modelagem
- Cores

- Introdução
- Transformações Geométricas
- Modelagem
- Cores
- Realismo Visual



Computação Gráfica - Teoria e Prática / Eduardo Azevedo, Aura Conci. - Rio de Janeiro : Ed. Campus, Elsevier, 2003 - 2ª Reimpressão.

Serão aplicadas 4 atividades práticas implementativas.

- Transformações

Serão aplicadas 4 atividades práticas implementativas.

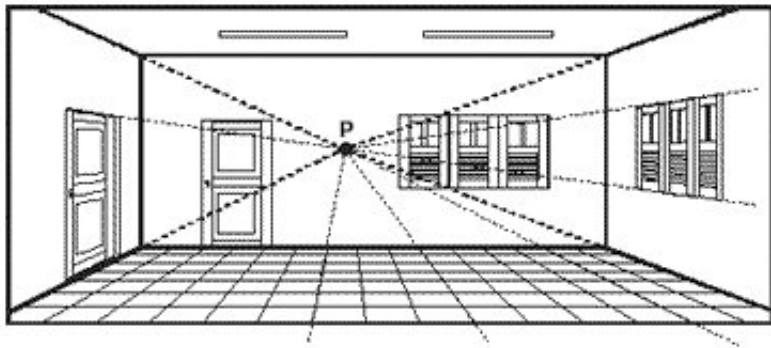
- Transformações
- Modelagem

Serão aplicadas 4 atividades práticas implementativas.

- Transformações
- Modelagem
- Realismo Visual Dinâmico

Serão aplicadas 4 atividades práticas implementativas.

- Transformações
- Modelagem
- Realismo Visual Dinâmico
- Realismo Visual Estático



**Perspectiva**

Conhecimento  
prévio do  
Objeto

Oclusão

Densidade de  
Textura

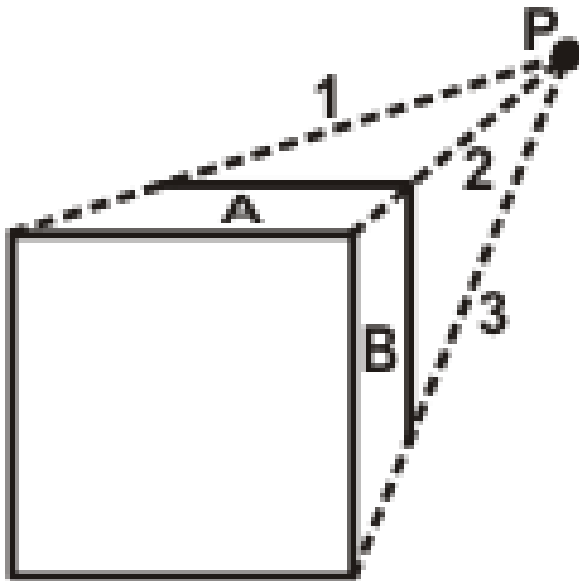
Variação da  
Reflexão da  
Luz

Sombras e  
sombrea-  
mento

Informações  
Visuais  
Óculo-  
motoras

Acomodação  
Convergência

Informações  
Visuais Es-  
tereoscópicas



**Perspectiva**

Conhecimento  
prévio do  
Objeto

Oclusão

Densidade de  
Textura

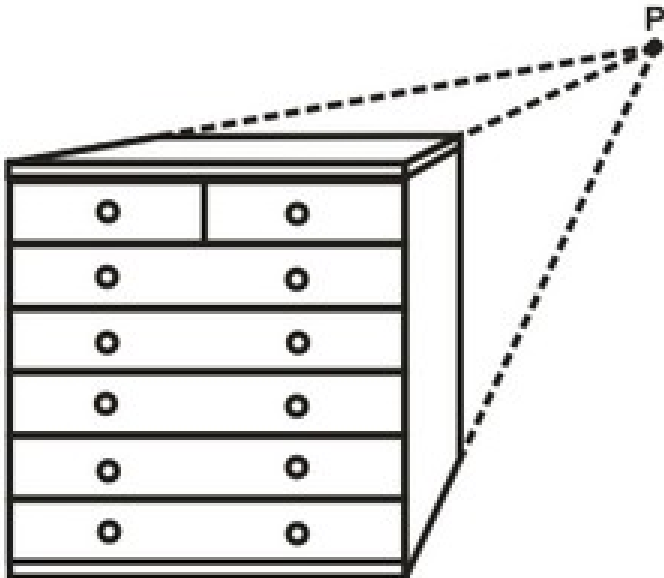
Variação da  
Reflexão da  
Luz

Sombras e  
sombrea-  
mento

Informações  
Visuais  
Óculo-  
motoras

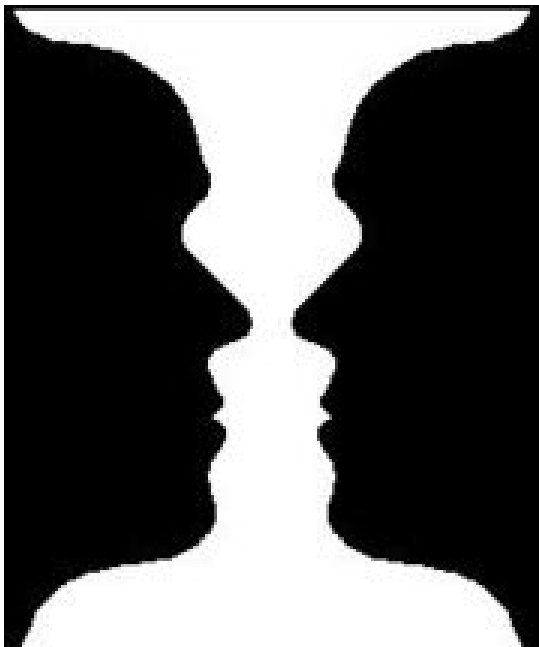
Acomodação  
Convergência

Informações  
Visuais Es-  
tereoscópicas







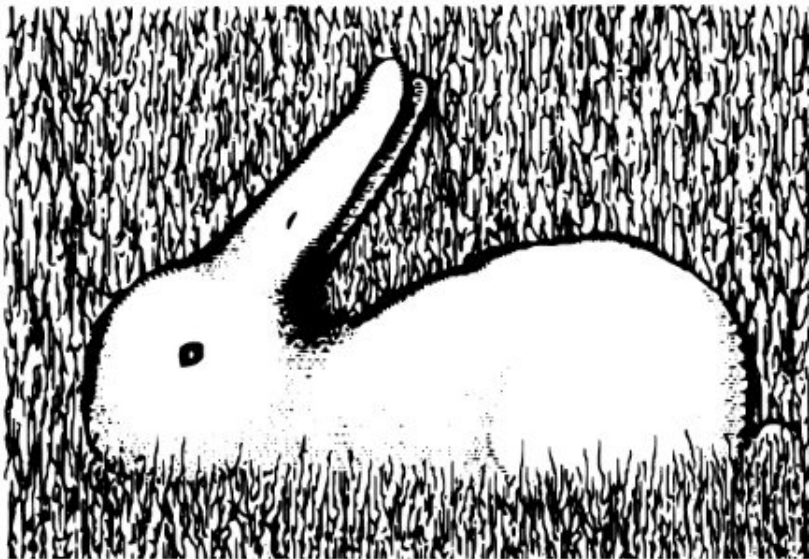




# Conhecimento prévio do Objeto



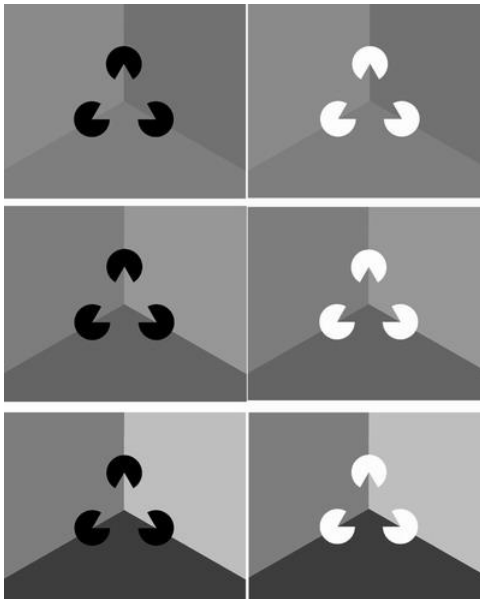
# Conhecimento prévio do Objeto



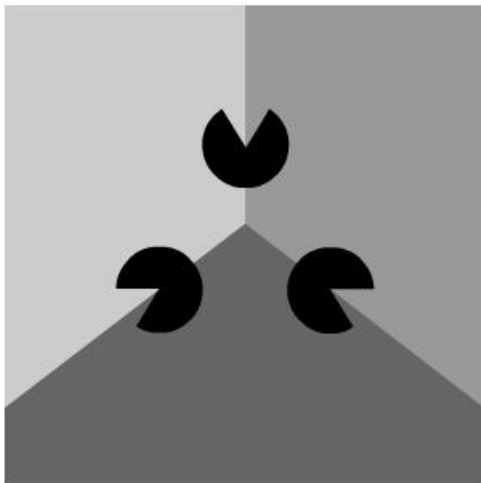
# Conhecimento prévio do Objeto



# Conhecimento prévio do Objeto



# Conhecimento prévio do Objeto













Programa de  
Disciplina

Percepção  
Tridimen-  
sional

Informações  
Monoculares

Perspectiva

Conhecimento  
prévio do  
Objeto

Oclusão

Densidade de  
Textura

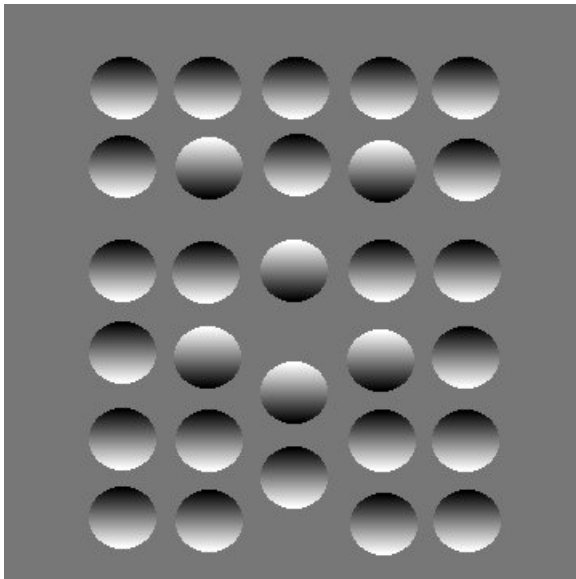
Variação da  
Reflexão da  
Luz

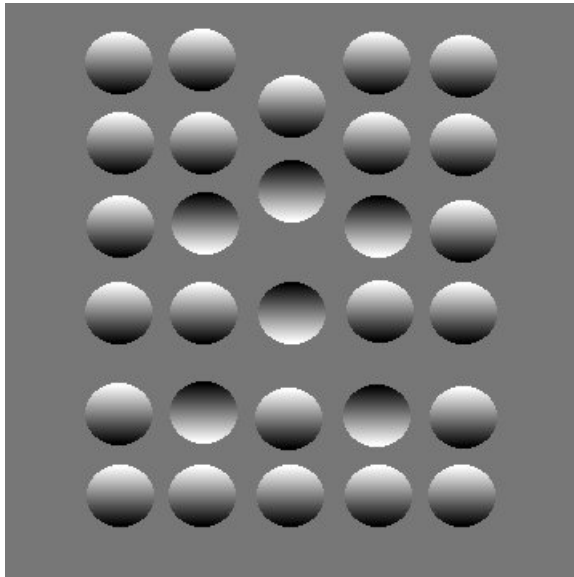
**Sombras e  
sombreamento**

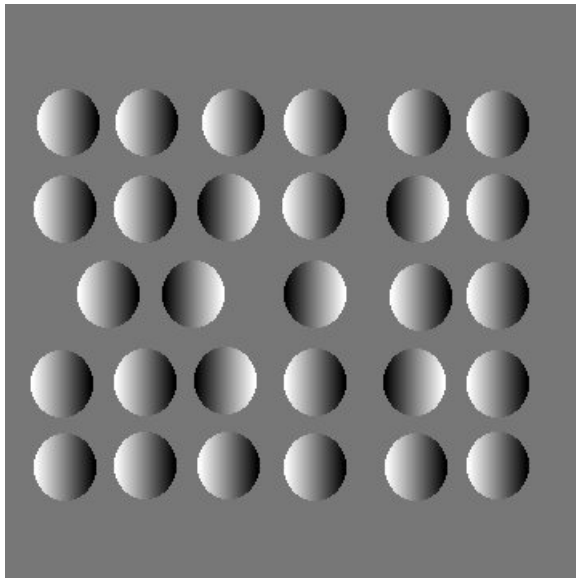
Informações  
Visuais  
Óculo-  
motoras

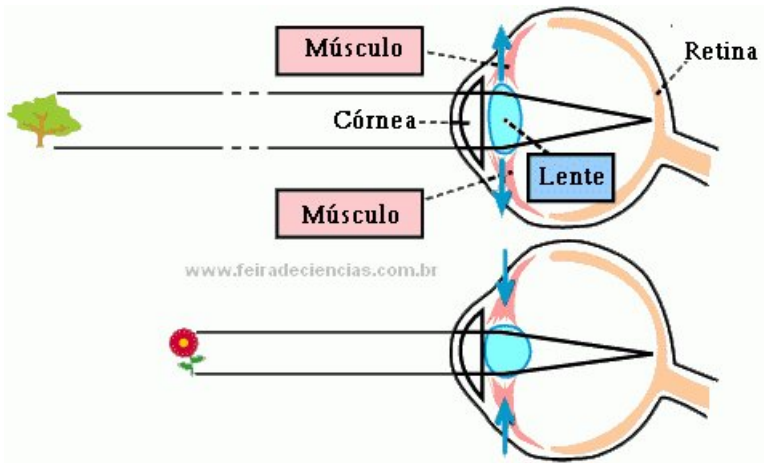
Acomodação  
Convergência

Informações  
Visuais Es-  
tereoscópicas

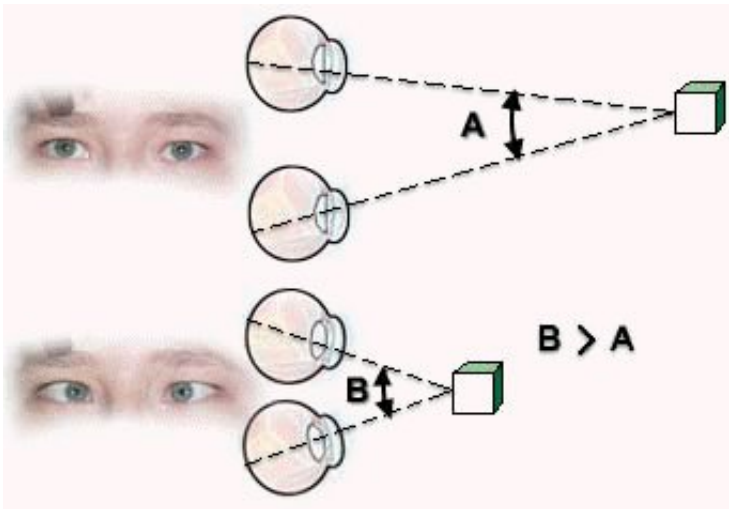




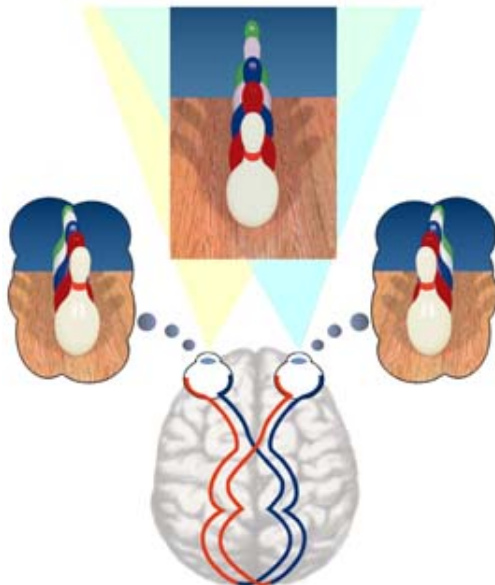




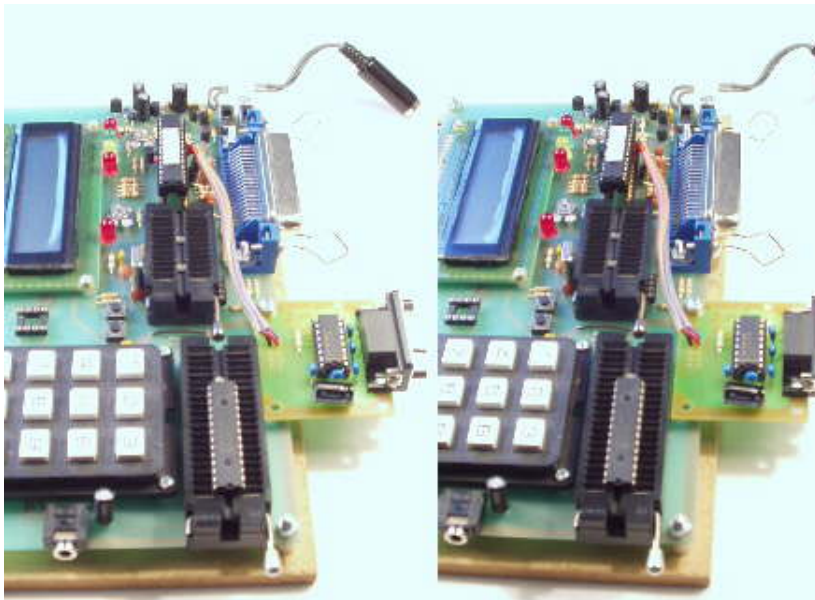




# Informações Visuais Estereoscópicas



# Informações Visuais Estereoscópicas



# Informações Visuais Estereoscópicas



# Informações Visuais Estereoscópicas



FIM