# Osnove geometrijskega modeliranja in računalniške grafike

# Osnovni pojmi

**GEOMETRIJSKO MODELIRANJA:** razvoj tehnik in postopkov s katerimi lahko enolično opišemo geomterijski objekt s pomočjo računalnika. Način oblikovanja trikotnikov in shranjevanje teh trikotnikov na računalnik.

* Modeliranje teles (solid modeling)
* Modeliranje ploskev (surface modeling)
* Modeliranje z delci (particale modeling)

**RAČUNALNIŠKA GRAFIKA** (renderiranje – računanje podatkov – iz trikotnikov shramba v končni formag (JPG), luči, senčenje, tekstura, barve): vizualicazija predstavljenih geometrijskih objektov na računalniških izhodnih napravah in interaktivno spreminjanje teh objektov (interaktivno pomeni, da imaš možnost spreminjanja objekta)

# Pogoji za dobro oblikovana površja

# Dvoumne predstavitve tele

# Nedvoumne predstavitve teles

# Predstavitve:

# Temeljni gradniki

# Krivulje

# Ploskve