

# Osnove geometrijskega modeliranja in računalniške grafike

## 1. Osnovni pojmi

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

- Modeliranje teles (solid modeling)
- Modeliranje ploskev (surface modeling)
- Modeliranje z delci (particle modeling)

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

## 2. Pogoji za dobro oblikovana površja

## 3. Dvoumne predstavitve tele

## 4. Nedvoumne predstavitve teles

## 5. Predstavitve:

### 5.1. Temeljni gradniki

### 5.2. Krivulje

### 5.3. Ploskve