

A maior parte dos microcomputadores dispõe actualmente resolução visual e de instruções gráficas que permitem a representação tridimensional.

Esta obra propõe-se, com o concurso de numerosos exemplos concretos, familiarizar o leitor com todos os aspectos do grafismo a três dimensões. A perspectiva cavaleira, a perspectiva cónica, a representação dos prismas, pirâmides, cones, cilindros, poliedros regulares, superfícies de equação $z = f(x, y)$ são alguns dos tópicos abordados ao longo dos capítulos. Os programas, muito acessíveis, foram desenvolvidos no ZX Spectrum, mas são facilmente transponíveis para muitos outros tipos de computadores.

COLECCÃO SISTEMAS

1. A INFORMATICA NA ESCOLA, Manual de Utilização do ZX Spectrum (1986), *Luis de Campos*
2. GUIA DOS MICROPROCESSADORES, *E. A. Parr*
3. INICIAÇÃO A BASE DE DADOS, *François Fargette*
4. PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES EM PASCAL, *David Lightfoot*
5. OS SISTEMAS OPERATIVOS, *A. M. Lister*
6. O SISTEMA OPERATIVO DO SPECTRUM ROM DISASSEMBLY, *Ian Logan e Frank O'Hara*
7. PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES EM COBOL, *Melinda Fisher*
8. PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES EM BASIC, *L. R. Carter e E. Huzar*
9. PROGRAMAÇÃO EM LINGUAGEM C, *R. E. Berry e B. A. E. Meekings*
10. PROGRAMAÇÃO EM BASIC MSX, *L. R. Carter e E. Huzar*
11. PROGRAMAÇÃO EM dBASE II, *René Cohen*
12. PROGRAMAÇÃO EM FORTH, *Steve Oakley*
13. GRAFISMOS A 3 DIMENSÕES, *Michel Rousselet*

EDITORIAL



PRESENÇA

Michel Rousselet



GRAFISMOS A 3 DIMENSÕES

