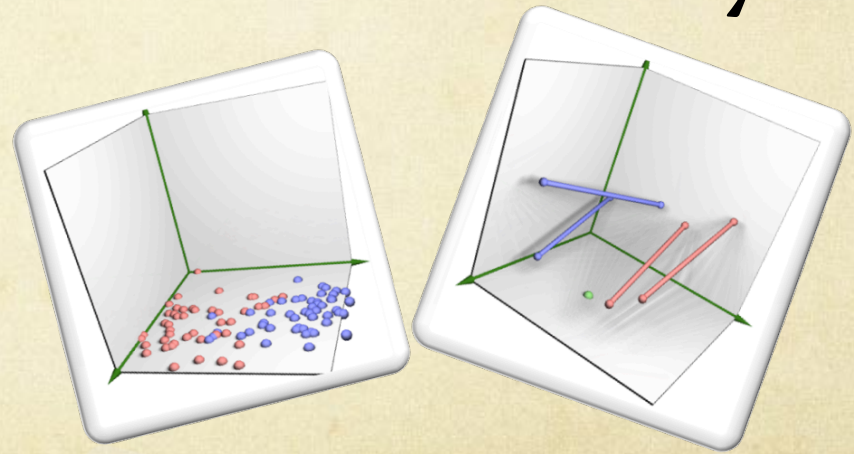


# POV - ray



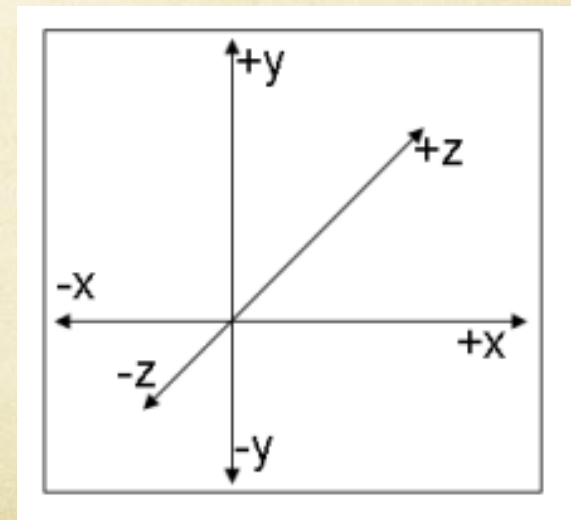
# POV-ray

- Algoritmo de “Ray Tracing”, para gerar imagens em 3D.
- Fontes disponíveis na internet.  
<http://www.povray.org/>
- Linguagem especial para descrição de cenas, “Scene Description Language”
- Biblioteca de luzes, texturas e objetos pre-definidos.
- Adicionar várias fontes de luz com cores diferentes.



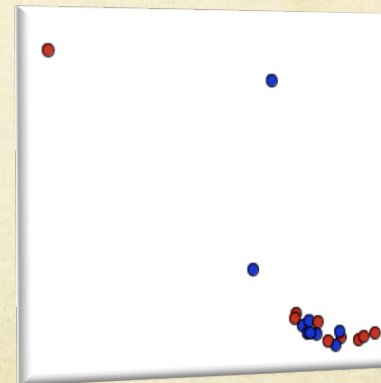
# Código

- “Case Sensitive”
- Ignora os espaços em branco.
- Não é preciso ordenar a declaração dos objetos.
- Comentários como em C++.
- Tutorial :  
<http://library.thinkquest.org/3285/#>



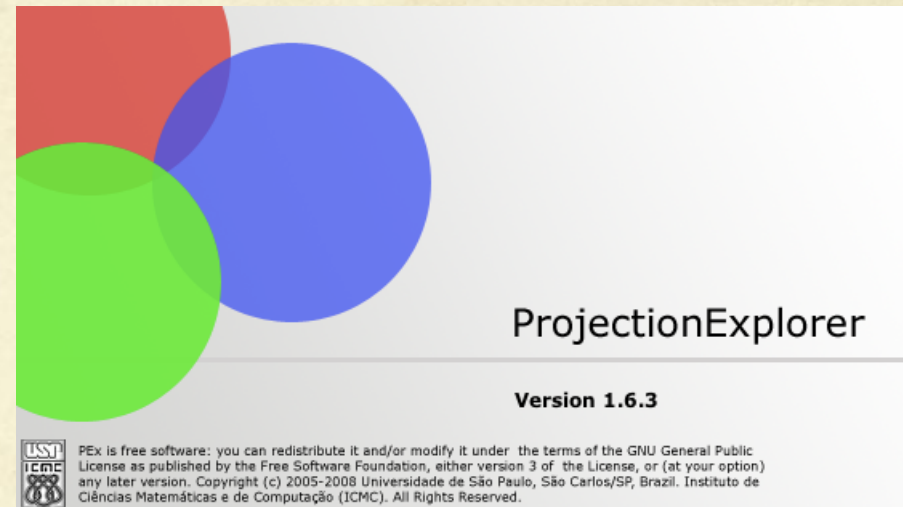
PE<sub>x</sub>

Projection Explorer



# PE<sub>x</sub>

- Visualizar coleções de documentos.
- Analisar outros tipos de dados.
- Projeções de dados multidimensionais em dados 1D e 2D.



<http://infoserver.lcad.icmc.usp.br/infovis2/PExDownload>

# Técnicas

Dimensionality reduction technique

None    15    dimensions

PCA

Fastmap

K-means

None

Choose the Projection Technique

Interactive Document Map (IDMAP)

Interactive Document Map (IDMAP)

Least Square Projection (LSP)

Piecewise Least Square Projection (P-LSP)

Projection by Clustering (ProjCus)

Neighbor Joining (NJ)

Sammon's Mapping

Principal Components Analysis (PCA)

Local Linear Embedding (LLE)

Choose the Distance Type

Euclidean

Cosine-based

City block

Extended Jaccard

Infinity Norm

# Detexify<sup>2</sup>

## Latex Symbol Classifier



<http://detexify.kirelabs.org/classify.html>