



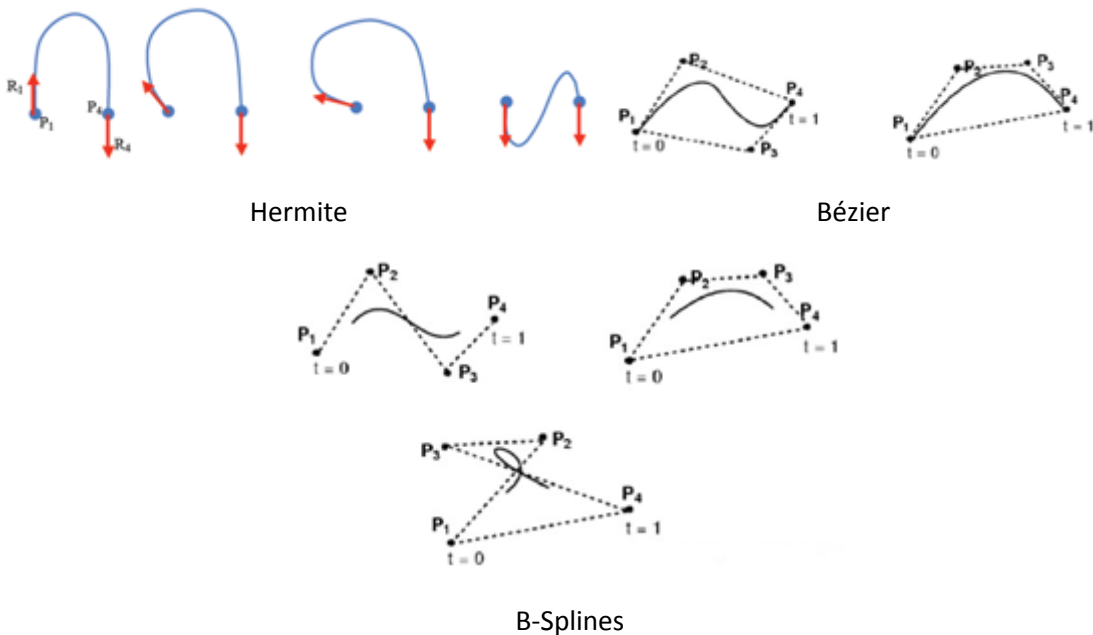
Introdução à Computação Gráfica  
Professor: José **Ricardo** Mello **Viana**

Trabalho Prático II - Avaliação

1. Usando os programas de exemplos postados no site da disciplina e o assunto discutido em sala de aula, pede-se:

Implementar uma das curvas paramétricas descritas. A saber, Hermite, Bézier ou Spline. Nessa implementação deverá ser possível, dinamicamente, ou seja, através do teclado e/ou mouse, alterar os parâmetros da curva. Desta forma será possível, por exemplo, na curva de Hermite, alterar tanto a localização dos pontos de controle quando a direção dos vetores tangente para, assim, alterar o formato da curva. No livro-texto estão disponíveis todas as equações necessárias para a implementação de qualquer uma das curvas, todas em formato matricial, portanto, mais fácil de transpor para a implementação de vocês.

Exemplos:



Data para entrega: 17/07/2009