

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Instituto de Ciências Exatas e Informática

Computação Gráfica (CG) - Profa.: Rosilane Mota

Estudo Dirigido

Nome: _____

- 1) Conceitue cor física, cor do objeto e cor percebida.
- 2) Diferencie modelo RGB de CMYK.
- 3) Quais são os 4 fatores de Gestalt que determinam como os seres humanos agrupam as informações?
- 4) Quais são os elementos utilizados em uma cena para cálculo de iluminação?
- 5) Explique o porquê de calcular os valores dos pixels do plano de visualização a partir da posição da câmera/observador em Ray Casting.
- 6) Quais são as otimizações para o método de Ray Casting? Explique.
- 7) Diferencie iluminação direta de global.
- 8) Quais são os tipos de fontes de luz normalmente implementados? Explique.
- 9) Quais são os tipos de dispersão nas superfícies? Explique.
- 10) Qual é a equação geral do modelo de iluminação de Phong? Como a iluminação global é considerada nesse modelo?
- 11) Em que situações o sombreamento Flat é mais utilizado.
- 12) Diferencie o sombreamento Phong de Gouraud.
- 13) Qual é o problema apresentado pelo mapeamento de texturas do tipo *texture scanning*? Explique o método utilizado para corrigir o problema.
- 14) Na modelagem com polígonos aleatórios nas texturas, como são feitos os cálculos de iluminação e de movimentação dos objetos modelados?
- 15) Diferencie mapeamento procedural de bump mapping.
- 16) Diferencie key frames de in-betweens.
- 17) Qual é o maior custo do método de key framing?
- 18) Mostre os cálculos de morphing por vértices e por arestas de um pentágono para um heptágono.
- 19) Diferencie Cinemática de Dinâmica.
- 20) Diferencie Cinemática Direta de Inversa.