

Computação Gráfica

Prof. Paulo Sergio Rodrigues

### Exercícios Práticos de Curvas de Bezier e Hermite

- 1) Use os vídeos que representam interfaces para curvas de Bezier e Hermite e crie interfaces equivalentes. Aproveite os códigos iniciais que estão no Moodle para cada tipo de curva, como nos exemplos nas Figuras a seguir:

- a) Curvas de Hermite:

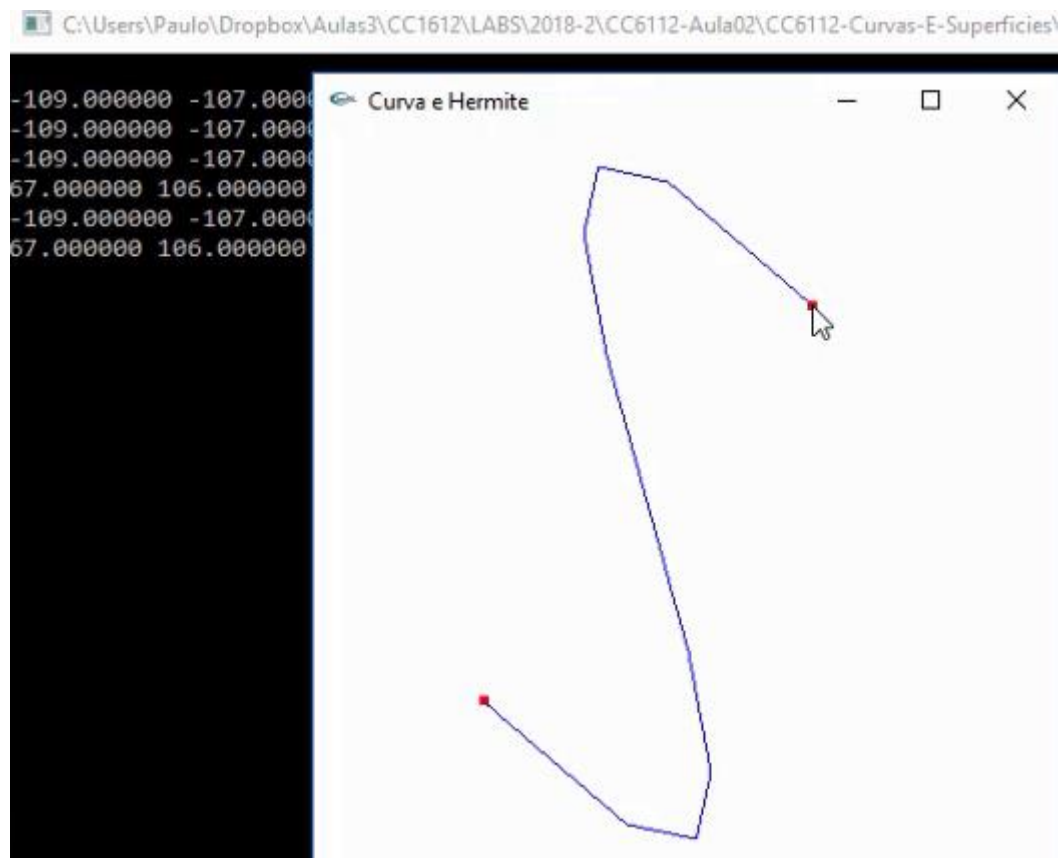


Figura 1: Interface para curva de Hermite

Na figura 1, o usuário clica nos pontos iniciais e finais e as tangentes (inicial e final) são fornecidas como #defines no próprio código. Para testar, experimente várias curvas com topologias diferentes, apenas alterando os ângulos.

b) Curva de Bezier

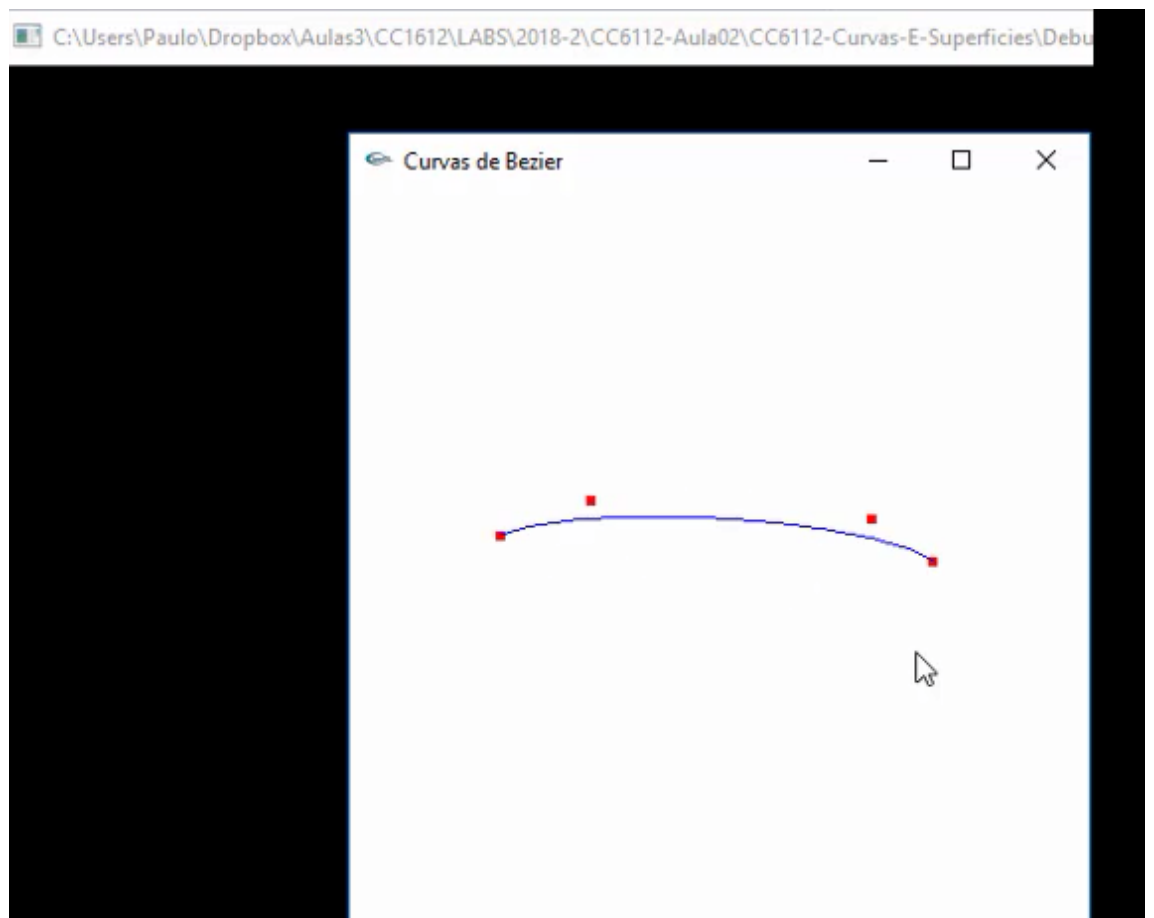


Figura 2: exemplo de interface para a curva de Bezier de grau 3

Na Figura 2, o usuário fornece os 4 pontos de controle e a sua interface cria uma curva de Bezier entre esses 4 pontos de controle.