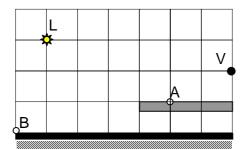


Computação Gráfica, LEIC Sistemas Gráficos, LEEC

Exame Final 2005/2006, Época Recurso 14 de Julho de 2006

(Com consulta, 2H 30M)

Na figura junta, a cena é iluminada, de acordo como modelo de Phong, por uma luz ambiente I_a=2 e por uma fonte de luz pontual L com I_L=10. O ponto A está sobre um objecto rectangular, como mostra a figura, e V representa um ponto de observação. As características das superfícies em causa são as apresentadas.

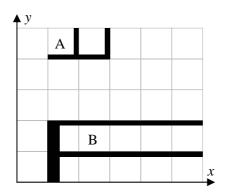


Materiais:

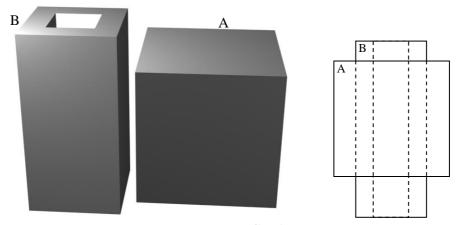
$$K_a = K_d = 0.7$$

 $K_s = 0.3$
 $n = 1$

- a)- Desenhe a geometria de iluminação local no ponto ${\bf A}$ correspondente à iluminação percebida pelo observador em ${\bf V}$.
- **b)-** Calcule a intensidade luminosa, de acordo com a alínea anterior.
- c)- Qual dos pontos A ou B apresenta maior iluminação ao observador V?
- **2.** Comente a afirmação: "A iluminação pelo método de *Gouraud* de um triângulo cujas normais nos vértices são paralelas entre si, desde que a fonte de luz se encontre no infinito, produz resultados semelhantes ao método *flat shading* no que respeita à reflexão difusa".
- **3.** Comente a afirmação "O método *Ray-Casting* pode ser utilizado no cálculo de visibilidade, funcionando assim como um algoritmo no espaço objecto".
- 4. Sejam as cores em HSV, C_1 =(0°, 90%, 20%) e C_2 =(0°, 20%, 90%) e as cores em RGB/255, K_1 =(50, 5, 5), K_2 =(230, 185, 185). Sem recurso a expressões matemáticas de conversão de modelos, e por recurso a conceitos, faça as correspondências adequadas.
- 5. Determine a matriz de transformação geométrica, em coordenadas homogéneas, necessária para passar o objecto representado da posição **A**, para a posição **B**.



- 6. Seja uma sequência de curvas de *Bézier* com os seguintes vectores geométricos: B_1 =[0,0; 0,0; 0,4; 2,2], B_2 =[2,2; ?,?; ?,?; 7,2], B_3 =[7,2; 8,4; 10,0; 12,4]
 - a)- Determine os pontos em falta (P6 e P7) de modo a garantir continuidade C¹.
 - **b)-** Desenhe as curvas correspondentes por recurso a um algoritmo adequado.
- 7. Sejam, num sistema de modelação sólida baseada em CSG, os dois sólidos representados, A (um cubo) e B (um prisma quadrangular furado de lado a lado), dispostos de forma concêntrica, como mostra a figura à direita.



- a)- Esboce o sólido resultante da operação Booleana C = A B.
- b)- Mostre que, do ponto de vista da fórmula de Euler generalizada, o sólido anterior é válido.