



Computação Gráfica:

Exercícios para a Aula 1.4: Curvas com Blending Functions

Prof. Dr. rer.nat. Aldo von Wangenheim

Capítulo 4.1. Exercício: Plote a seguinte curva paramétrica

Pontos de controle:

$$P_1 = (1, 1)$$

$$P_2 = (2, 2)$$

$$P_3 = (3, 2)$$

$$P_4 = (4, 1)$$



$$G_x = \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \\ 4 \end{pmatrix}$$

$$G_y = \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 2 \\ 1 \end{pmatrix}$$



Parte I: Computação Gráfica Básica - Implementação de um Sistema Gráfico Interativo

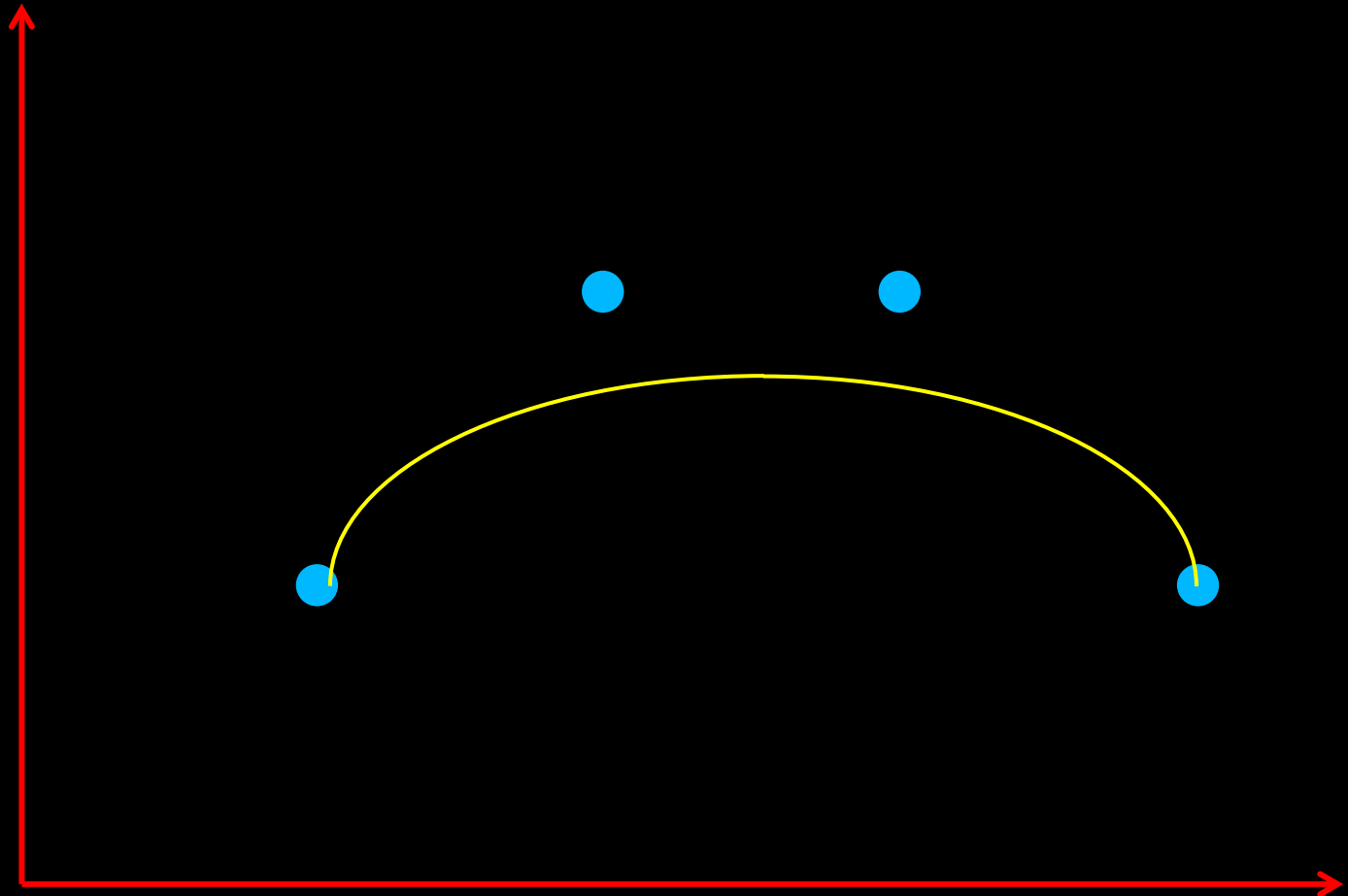
Capítulo 4.1. Exercício: Plote a seguinte curva paramétrica

$$P_1 = (1, 1)$$

$$P_2 = (2, 2)$$

$$P_3 = (3, 2)$$

$$P_4 = (4, 1)$$



Capítulo 4.1. Exercício: Plote a seguinte curva paramétrica

1. Faça a plotagem tanto usando Hermite como Bezier
2. Desenvolva a função de suavização para Bezier, seguindo o método demonstrado em aula para Hermite
3. Use *epsilon* = 0,2 para realizar a interpolação
4. Mostre a função de suavização para cada passo de iteração