

MC930/MO603 – Computação Gráfica - 2003-S1 - Jorge Stolfi
Trabalho de laboratório 11: Sardinha

Nome	RA	Nota
------	----	------

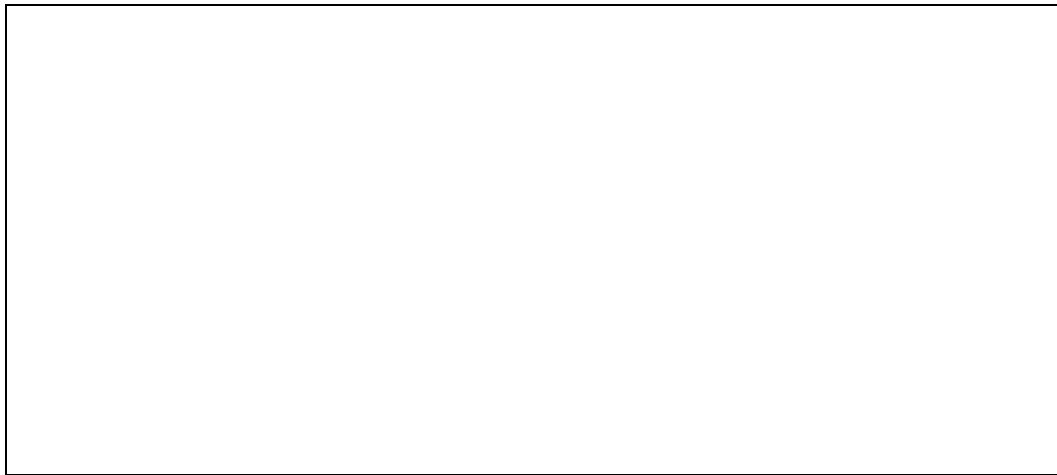
O objetivo deste exercício é treinar o uso de *retalhos de Bézier* para modelagem de objetos irregulares suaves — com ênfase na colagem de retalhos sem frestas (C_0) nem quinas (C_1).

Enunciado. Como Lao-Tse deveria ter dito, melhor que dar um peixe a um faminto, é ensinar a modelá-lo geometricamente; e, como dizem que Confúcio disse, uma imagem vale mais do que mil palavras.

Portanto seu projeto de hoje é produzir uma imagem de um peixe, modelado por, pelo menos, seis retalhos de Bézier (três de cada lado). Os retalhos devem ser unidos sem frestas ou quinas, exceto possivelmente na emenda **inferior** entre os dois lados.

Como o tempo é curto, não é necessário modelar as barbatanas, escamas, espinhos, olhos, boca, etc.. Basta modelar o corpo em si.

Parte 1. Antes de começar a programar, desenhe no espaço abaixo um esboço do seu peixe, mostrando claramente os retalhos individuais.

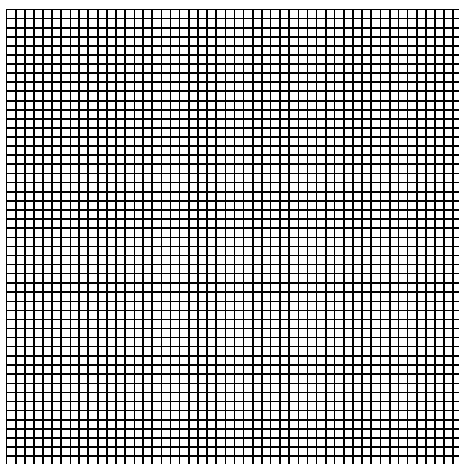
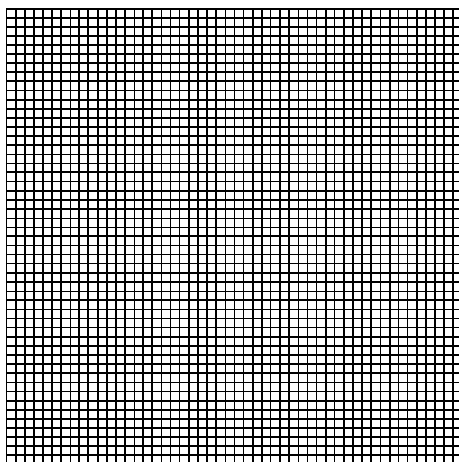


MC930/MO603 – Computação Gráfica - 2003-S1 - Jorge Stolfi

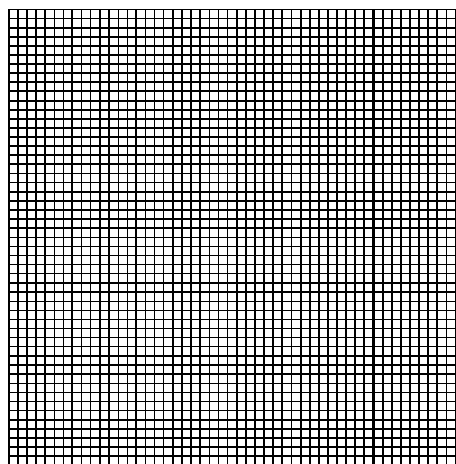
Trabalho de laboratório 11: Sardinha

Parte 2. Use os quadriculados abaixo para posicionar e medir os pontos de controle dos retalhos.

Vista de topo



Vista de frente



Vista de lado

Parte 3. Produza uma imagem do seu peixe usando POV-Ray. Para visualizar os pontos de controle, coloque uma esfera centrada em cada um.