

**MC930 – Computação Gráfica - 2007-S1 - Jorge Stolfi**  
**Trabalho de laboratório 09: Aos Bandeirantes, as Bandeiras**

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

**Objetivos:** treinar o uso de *retalhos de Bézier* e *mapeamento de texturas*.

**Enunciado.** Na escola aprendemos que o termo *bandeirantes* vem de *bandeiras*. Só que a professora nunca nos mostrou como eram essas bandeiras!

Felizmente, está aí o POV-Ray para nos salvar de morrermos na ignorância desse mistério! O programa da noite de hoje é produzir uma imagem de uma *bandeira de bandeirante*. Como sempre, a idéia é suprir a falta de informação com a imaginação, escolhendo qualquer imagem para colocar na bandeira.

**Parte 1.** Antes de começar a programar, desenhe no espaço ao lado um esboço da sua bandeira hasteada, esvoaçando ao vento e ao sol. Note que a técnica que usaremos não permite mais do que uma onda em cada direção. Não é necessário desenhar a imagem impressa na bandeira.

**Parte 2.** Produza uma imagem POV-Ray de sua bandeira, usando um único retalho de Bézier

```
bicubic_patch { type 1 u_steps 3 v_steps 3 ... }
```

Pinte sua bandeira com uma imagem de sua escolha, com

```
pigment{ uv_mapping image_map {jpeg "Imagem.jpg" } }
```

Use um Makefile apropriado para imagem estática (sem animação). Não é permitido usar `#include` ou editores gráficos, nem copiar código pronto. O resultado desta parte deve ser entregue executando o comando `make export` até o final da aula.

