

**U.C. 21020**  
**Computação Gráfica**  
**xxx de fevereiro de 2017**

**-- INSTRUÇÕES --**

- O estudante deverá responder à prova na folha de ponto e preencher o cabeçalho e todos os espaços reservados à sua identificação, com letra legível.
- Sempre que não utilize o enunciado da prova para resposta, poderá ficar na posse do mesmo.
- No caso de provas com escolha múltipla, **sem grelha de resposta**, deverá indicar a resposta correcta na folha de ponto, indicando o número da pergunta e a resposta que considera correcta.
- No caso de provas com escolha múltipla, **com grelha de resposta, tabela e/ou espaços para preenchimento**, deverá efectuar as respostas no enunciado, pelo que o mesmo deverá ser entregue ao vigilante, juntamente com a folha de ponto, **não sendo permitido ao estudante levar o enunciado**.
- Verifique no momento da entrega da(s) folha(s) de ponto se todas as páginas estão rubricadas pelo vigilante. Caso necessite de mais do que uma folha de ponto, deverá numerá-las no canto superior direito.
- Em hipótese alguma serão aceites folhas de ponto dobradas ou danificadas.
- Exclui-se, para efeitos de classificação, toda e qualquer resposta apresentada em folhas de rascunho.
- Os telemóveis deverão ser desligados durante toda a prova e os objetos pessoais deixados em local próprio da sala de exame.
- A prova é constituída por **2** páginas e termina com a palavra **FIM**. Verifique o seu exemplar e, caso encontre alguma anomalia, dirija-se ao professor vigilante nos primeiros 15 minutos da mesma, pois qualquer reclamação sobre defeito(s) de formatação e/ou de impressão que dificultem a leitura não será aceite depois deste período.
- Utilize unicamente tinta azul ou preta.
- Responda às questões de forma clara, sucinta, e apresente todos os cálculos.
- Quando solicitado, apresente ainda uma representação gráfica do resultado final obtido na questão.
- A cotação de cada uma das questões é indicada junto do enunciado da mesma.
- A prova é **SEM CONSULTA**. Todos os elementos necessários à resolução são fornecidos no enunciado.

**Duração: 90 minutos**

---

**QUESTÃO 1** (3 valores) (1.1 = 1.0; 1.2 = 2.0)

Recorra ao algoritmo *scan-line* para calcular as coordenadas dos pixels de preenchimento da área bidimensional definida pelo polígono constituído pelos vértices **A**(4,0), **B**(6,2) e **C**(2,2)

- 1.1. Apresente o estado da tabela de arestas (ET - *Edge Table*) e tabela de arestas activas (AET - *Active Edge Table*) no início do algoritmo.
- 1.2. Calcule as coordenadas dos pixels de preenchimento até à 3ª iteração, apresentando cada iteração do algoritmo separadamente, indicando o estado da ET e AET, e apresente no final, de forma gráfica, o preenchimento.

**(Resposta: 25 linhas)**

---

**QUESTÃO 2** (3 valores)

Admita que temos as seguintes funções de mistura Bézier.

$$B_0 = 2u$$

$$B_1 = u^2 - u + 1$$

$$B_2 = u^2 - u \quad \text{com } u \in [0, 1].$$

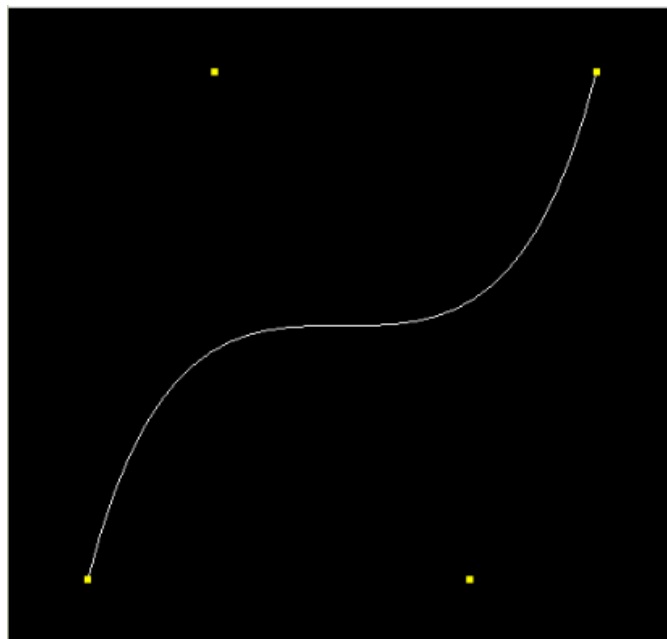
Sendo os três pontos de controlo **P**<sub>0</sub> = (1,0,0), **P**<sub>1</sub> = (1,0,1), **P**<sub>2</sub> = (-1, 1, 0) calcule o ponto **P** = (*p*<sub>x</sub>, *p*<sub>y</sub>, *p*<sub>z</sub>) da curva Bézier em *u* = 1

**(Resposta: 15 linhas)**

---

**QUESTÃO 3** (6 valores)

Codifique **apenas** as funções/métodos *init()* e *display()* de um programa em JOGL que gere o resultado visual ilustrado. Deverá criar uma curva de Bézier, definindo devidamente os pontos de controlo. Comente o código devidamente.



**FIM**