

Exercício 3 para 9/4/2018 (manuscrito)

- Desenhe um objeto 2D formado pela união de tantos quadrados quantos o número de sua ordem na lista de chamada mais 1. Depois indique como você poderia representar esse objeto nas duas formas vetorial e matricial (1,5).
- O seu objeto 2D formado pela união de quadrados, satisfaz a fórmula de Euler? Indique o número que você conta nele de V, F e E (1,5).
- Procure e copie uma definição de *aliasing* em sites de curso de CG e diga quais as maneiras de evitá-lo em CG (1,0) .
- Pense um pouco e responda: o que seriam as chamadas “técnicas de *anti-aliasing*” (1,5).
- Explique o termo sweep (vale procurar pela internet, mas use suas palavras na explicação) (1.0).
- Considerando seu objeto 2D formado pela união de quadrados. Transforme-o em um sólido por sweep . E faça uma estrutura de dados para ele baseada Faces e Vértice. (1,5)
- Desenhe a mão o sólido usando sua estruturas de dados. Esse sólido será desenvolvido no seu futuro trabalho de implementação (guarde a estrutura dele !) (2.0)