



INSTITUTO
SUPERIOR
TÉCNICO

Computação Gráfica

Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores
Alameda / Taguspark

Problemas

Laboratório #5

1. Considere o código abaixo:

```
camera = new THREE.OrthographicCamera(-2, 2, 2, 0, -1, 1);  
var vértices = [  
    new THREE.Vector3( 1.0, 0.5, 0.5), // A  
    new THREE.Vector3( 1.5, 1.5, 0.0), // B  
    new THREE.Vector3(-1.5, 0.5, 0.0), // C  
    new THREE.Vector3( 1.5,-1.5, 0.0) // D  
];
```

- a) Indique quais os vértices desenhados no *viewport*.
- b) Apresente a matriz de projeção produzida por este código.

2. Qual das seguintes instruções corresponde a uma câmara perspectiva em que:

$L=2$, $H=4$, $F=D=2$

A: `new THREE.PerspectiveCamera(45, 2.0, 2, 12);`

B: `new THREE.PerspectiveCamera(45, 1.0, 4, 14);`

C: `new THREE.PerspectiveCamera(90, 0.5, 2, 12);`

D: `new THREE.PerspectiveCamera(90, 0.5, 4, 12);`

E: Nenhuma das anteriores