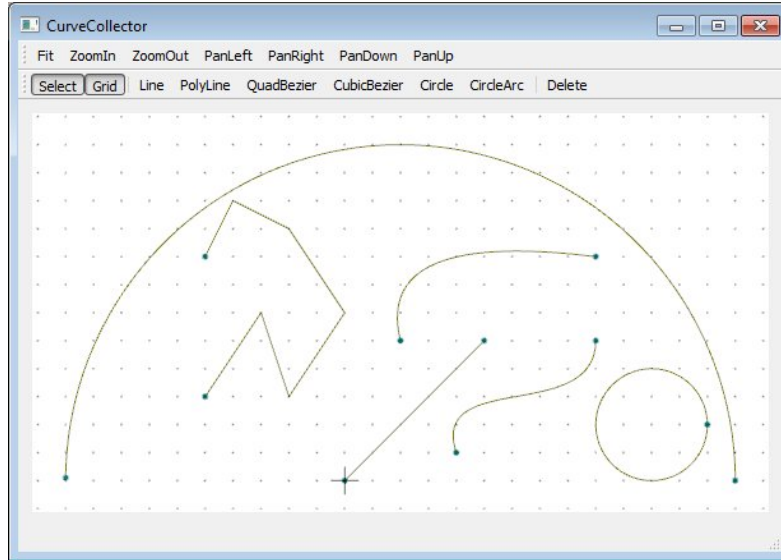


3º Trabalho: Programa gráfico interativo com Qt e OpenGL

Criação via mouse e visualização de curvas digitais



Complemente o programa gráfico fornecido na *homepage* da disciplina <https://www.tecgraf.puc-rio.br/~lfm/compgraf-261> (procure terceiro trabalho). Este programa utiliza sistema de interface Qt e o sistema gráfico OpenGL. O entendimento do código do programa é parte do trabalho.

O programa trata dos seguintes tipos de curva:

Line: segmento de linha reta.

Polyline: linha poligonal

QuadBezier: curva Bezier quadrática.

CubicBezier: curva Bezier cúbica.

Circle: curva circular fechada.

CircleArc: curva de arco de círculo aberto.

Apenas a curva *Line* está implementada completamente. O objetivo do trabalho é adicionar ao programa o tratamento (modelagem e visualização) dos outros tipos de curvas:

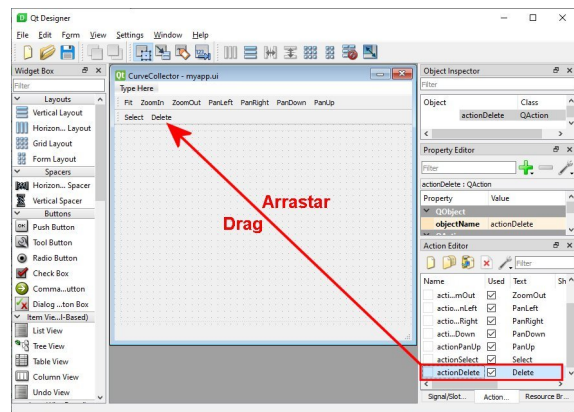
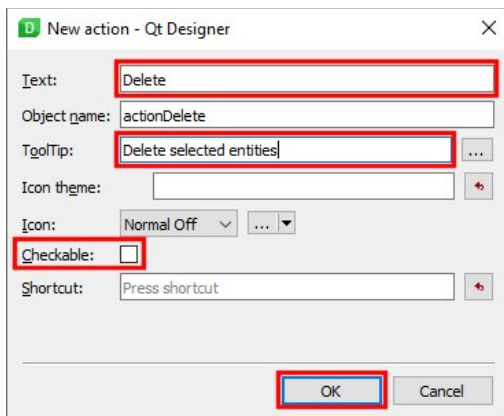
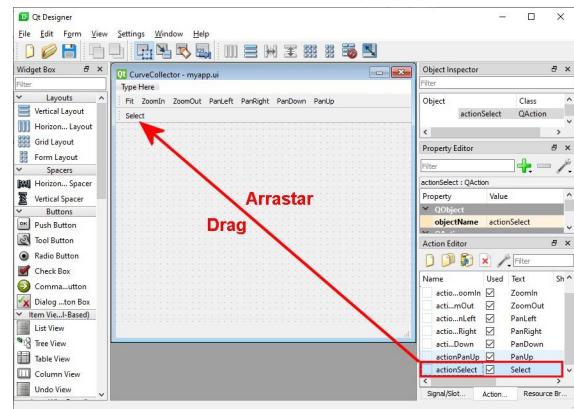
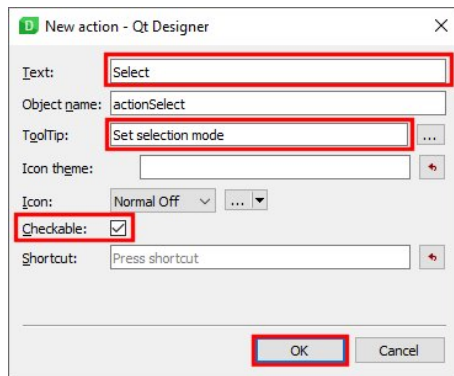
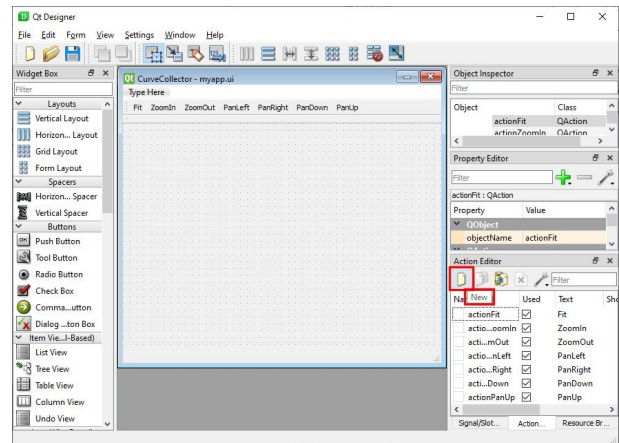
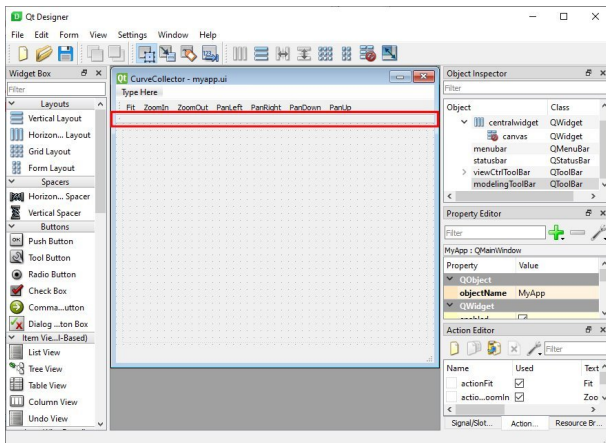
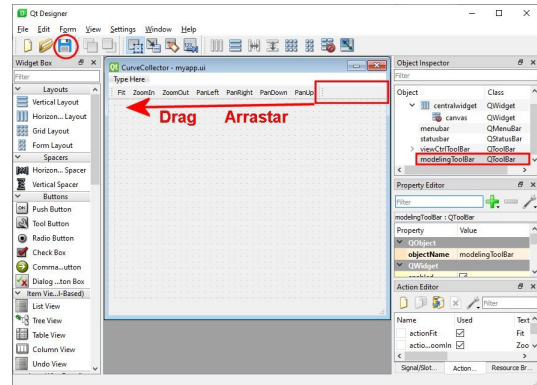
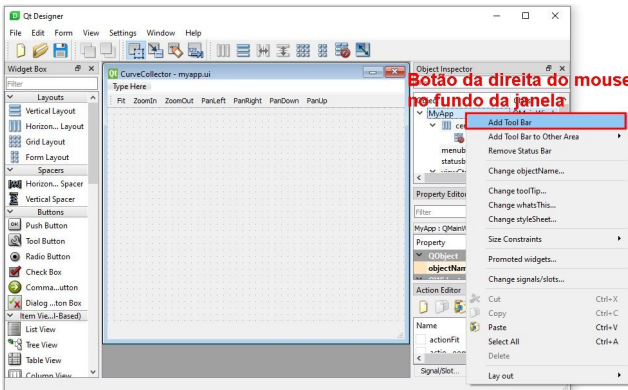
Solicitado

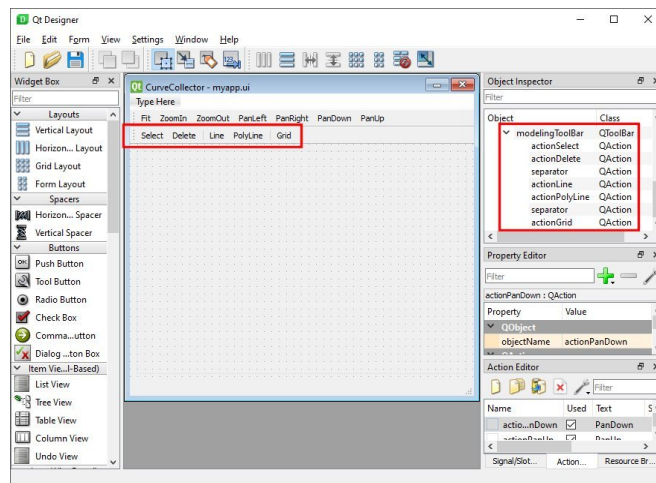
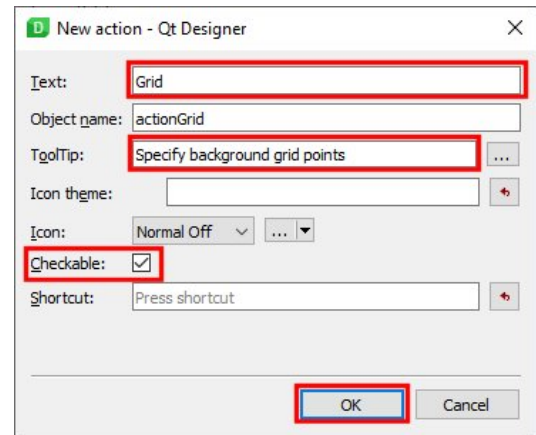
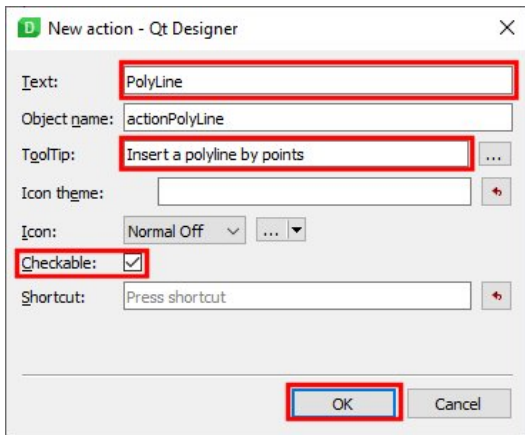
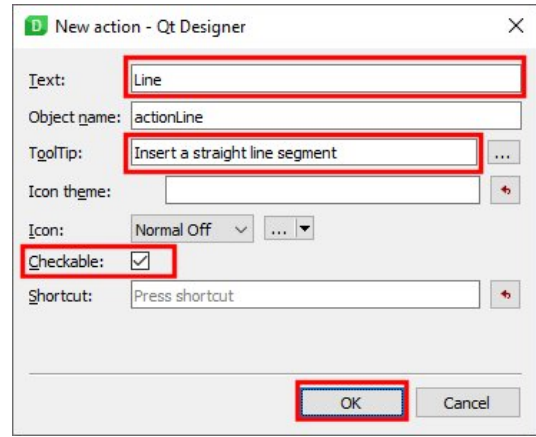
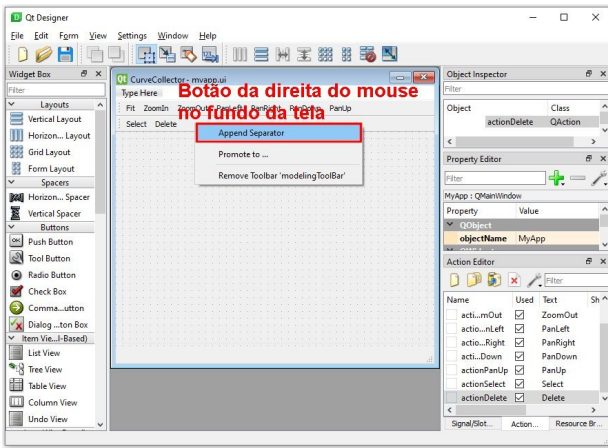
1. Crie a interface gráfica do programa com o Qt Designer a partir da interface criada para o segundo trabalho, seguindo os passos que estão mostrados no Anexo A deste documento.
2. Completar as linhas de código no arquivo `glcanvas.py` que estão indicadas pelos comentários `# **** COMPLETE HERE: GLCANVAS_XX ****`. Essas linhas de código podem ser obtidas da solução do segundo trabalho.
3. Completar o código do programa no arquivo `compgeom/compgeom.py` no trecho que está indicado pelo comentário `# **** COMPLETE HERE: COMPGEOM_01 ****`.

4. Completar o código do programa no arquivo `geometry/curves/polyline.py` nos trechos que estão indicados pelos comentários
**** COMPLETE HERE: POLYLINE_XX ****.
5. Completar o código do programa no arquivo `geometry/curves/quadbezier.py` nos trechos que estão indicados pelos comentários
**** COMPLETE HERE: QUADBEZIER_XX ****.
6. Criar o arquivo `geometry/curves/cubicbezier.py` para a curva Bezier cúbica.
7. Completar o código do programa no arquivo `geometry/curves/circle.py` nos trechos que estão indicados pelos comentários
**** COMPLETE HERE: CIRCLE_XX ****.
8. Criar o arquivo `geometry/curves/circlearc.py` para a curva de arco de círculo aberto.
9. Enviar via e-mail em um arquivo `.zip` com os arquivos `myapp.ui`, `myapp.py`, todos os arquivos `*.py`, que correspondem à solução do trabalho, e uma pasta `icons` com os arquivos de imagens dos ícones criados para as ações de interface.

Anexo A – Criação da interface gráfica com o Qt Designer

Na sequência são mostrados os passos para criação da interface gráfica do programa deste trabalho a partir da interface criada para o segundo trabalho.

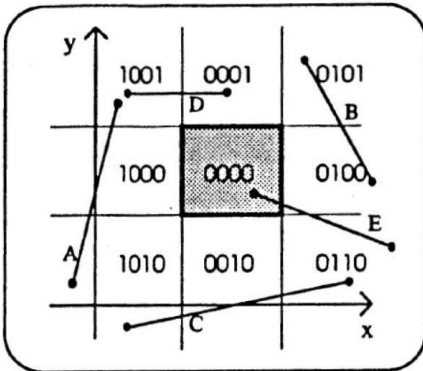




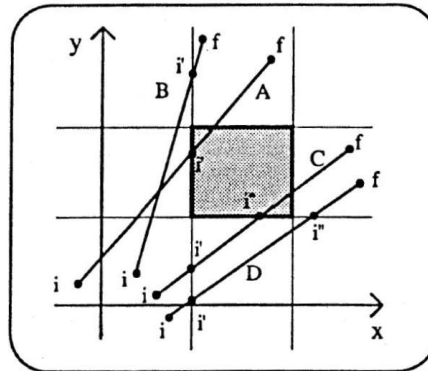
Anexo B – Alguns algoritmos e formulações utilizados

Seleção (Pick) de Segmento de Reta (baseada no algoritmo de cerceamento de linhas)

Regiões com o mesmo código e posições triviais
(A, B, C, D):



Algoritmo recursivo para recair nos casos triviais:



Esse procedimento está implementado nos dois métodos da classe `CompGeom` (Computational Geometry, veja arquivo `compgeom/compgeom.py`) mostrados abaixo:

```
# -----
# pickLine: check to see if given point (x,y) touches given line
# (x0,y0)-(x1,y1) based on given tolerance. Uses auxiliary method
# pickCode.
def pickCode(x, y, xmin, xmax, ymin, ymax):
    cod = [x < xmin, x > xmax, y < ymin, y > ymax]
    return cod

def pickLine(x0, y0, x1, y1, x, y, tol):
    # Define attraction window.
    xmin = x - tol
    xmax = x + tol
    ymin = y - tol
    ymax = y + tol

    cod1 = Curve.pickCode(x1, y1, xmin, xmax, ymin, ymax)
    while True:
        cod0 = Curve.pickCode(x0, y0, xmin, xmax, ymin, ymax)

        count = 0
        for i in range(0, 4):
            if cod0[i] and cod1[i]: # Test no-trivial pick
                break
            else:
                count += 1
        if count != 4:
            break

        # Move point 0 to window limit.
        if cod0[0]:
            y0 += (xmin - x0) * (y1 - y0) / (x1 - x0)
            x0 = xmin
        elif cod0[1]:
            y0 += (xmax - x0) * (y1 - y0) / (x1 - x0)
            x0 = xmax
        elif cod0[2]:
            x0 += (ymin - y0) * (x1 - x0) / (y1 - y0)
            y0 = ymin
        elif cod0[3]:
            x0 += (ymax - y0) * (x1 - x0) / (y1 - y0)
            y0 = ymax
        else:
            return True

    return False
```

Ponto mais próximo em um segmento de reta em relação a um ponto fornecido

Esse procedimento deve ser utilizado para implementar o trecho de código no arquivo `compgeom/compgeom.py` identificados por:

**** COMPLETE HERE: COMPGEOM_01 ****.

PONTO MAIS PRÓXIMO EM UM SEGMENTO DE RETA UTILIZANDO PRODUTO INTERNO

Projeção do ponto C na reta AB:

$$C' = A + t_C(B - A)$$

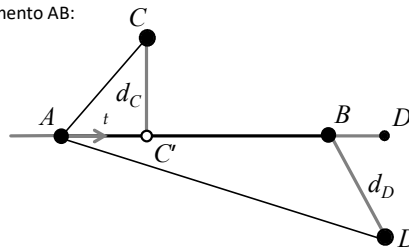
Ponto mais próximo de C no segmento AB:

$$P = C'$$

Valor paramétrico do ponto C' no segmento AB:

$$t_C = \frac{\overline{AB} \circ \overline{AC}}{|\overline{AB}|^2} \quad (\text{produto interno})$$

$$0 < t_C < 1$$



Projeção do ponto D na reta AB:

$$D' = A + t_{D'}(B - A)$$

Valor paramétrico do ponto D' no segmento AB:

$$t_{D'} = \frac{\overline{AB} \circ \overline{AD}}{|\overline{AB}|^2} \quad t_{D'} > 1$$

Ponto mais próximo de D no segmento AB:

$$P = B$$

Anexo C – Formulação de curvas paramétricas do tipo Bezier linear, quadrática e cúbica

Bezier $n=1$

$$\vec{P}(t) = (1-t)\vec{V}_0 + t\vec{V}_1$$

Bezier $n=2$

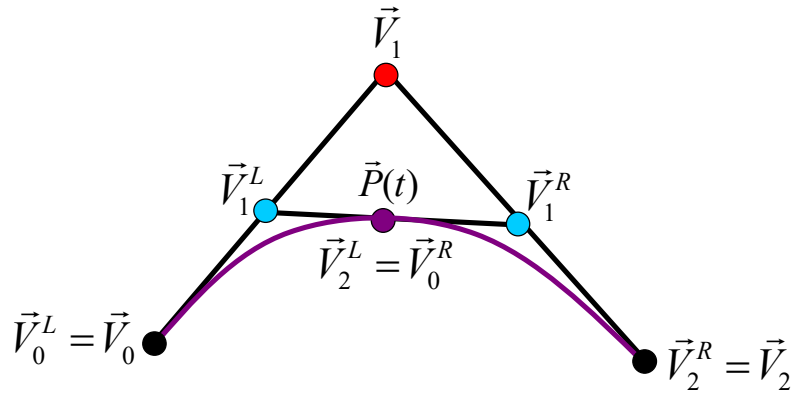
$$\vec{P}(t) = (1-t)^2 \vec{V}_0 + 2(1-t)t \vec{V}_1 + t^2 \vec{V}_2$$

Bezier $n=3$

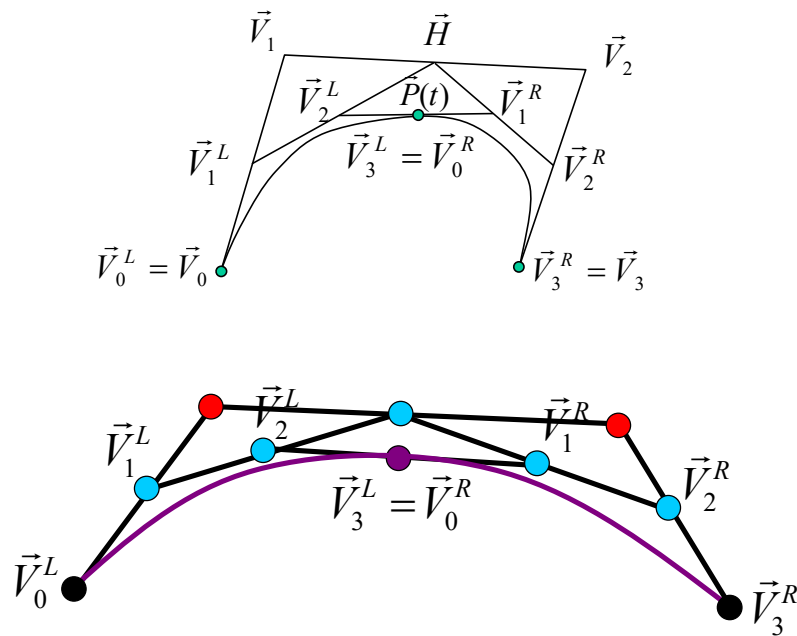
$$\vec{P}(t) = (1-t)^3 \vec{V}_0 + 3(1-t)^2 t \vec{V}_1 + 3(1-t)t^2 \vec{V}_2 + t^3 \vec{V}_3$$

Subdivisão de curvas paramétricas do tipo Bezier quadrática e cúbica

Subdivisão de Bézier Quadrática



Subdivisão de Bézier Cúbica



Derivada (tangente) de curvas Bezier quadrática e cúbica

Derivada (tangente) de uma Bezier quadrática ($n=2$) é uma Bezier linear ($n=1$):

$$\vec{P}(t) = (1-t)^2 \vec{V}_0 + 2(1-t)t \vec{V}_1 + t^2 \vec{V}_2$$

$$\frac{d}{dt} \vec{P}(t) = (1-t) \cdot 2(\vec{V}_1 - \vec{V}_0) + t \cdot 2(\vec{V}_2 - \vec{V}_1)$$

$$\frac{d}{dt} \vec{P}(t) = (1-t) \vec{V}_0^* + t \vec{V}_1^*$$

$$\vec{V}_0^* = 2(\vec{V}_1 - \vec{V}_0) \quad \vec{V}_1^* = 2(\vec{V}_2 - \vec{V}_1)$$

Derivada (tangente) de uma Bezier cúbica ($n=3$) é uma Bezier quadrática ($n=2$):

$$\vec{P}(t) = (1-t)^3 \vec{V}_0 + 3(1-t)^2 t \vec{V}_1 + 3(1-t)t^2 \vec{V}_2 + t^3 \vec{V}_3$$

$$\frac{d}{dt} \vec{P}(t) = -3(1-t)^2 \vec{V}_0 + [-6(1-t)t + 3(1-t)^2] \vec{V}_1 + [-3t^2 + 6(1-t)t] \vec{V}_2 + 3t^2 \vec{V}_3$$

$$\frac{d}{dt} \vec{P}(t) = (1-t)^2 \cdot 3(\vec{V}_1 - \vec{V}_0) + 2(1-t)t \cdot 3(\vec{V}_2 - \vec{V}_1) + t^2 \cdot 3(\vec{V}_3 - \vec{V}_2)$$

$$\frac{d}{dt} \vec{P}(t) = (1-t)^2 \vec{V}_0^* + 2(1-t)t \vec{V}_1^* + t^2 \vec{V}_2^*$$

$$\vec{V}_0^* = 3(\vec{V}_1 - \vec{V}_0) \quad \vec{V}_1^* = 3(\vec{V}_2 - \vec{V}_1) \quad \vec{V}_2^* = 3(\vec{V}_3 - \vec{V}_2)$$