

SCC 250 – Computação Gráfica

Profª Maria Cristina Ferreira de Oliveira – cristina@icmc.usp.br

Assistente de Ensino: Thiago Silva Reis Santos – thiagors@icmc.usp.br

Trabalho Prático 3 – *Rendering* & Modelo de Iluminação

Cada grupo (os grupos foram definidos no trabalho 2) deve criar uma aplicação utilizando a API OpenGL e exibir uma **cena 3d** animada contendo objetos **modelados hierarquicamente e o modelo de iluminação descrito abaixo**. O objetivo é exercitar o conteúdo ministrado em sala de aula: *Rendering* e Modelo de Iluminação.

Os grupos devem utilizar o código gerado no trabalho 2 (modelo hierárquico) e aplicar os seguintes parâmetros de iluminação e *rendering*:

- 3 fontes de luz devem ser especificadas: (a) duas fontes locais nas cores vermelha e verde; (b) uma fonte de luz distante na cor branca.
- Configure os parâmetros de reflexão para ambas (difusa e especular) com *rendering* de superfície *Gouraud*;
- Aplique uma função quadrática para a atenuação de intensidade.

A data limite de entrega do trabalho é o dia 6 de dezembro de 2010 às 23h:59min. Um e-mail deve ser enviado para thiagors@icmc.usp.br com assunto “CG – TRABALHO 3 (MEMBROS DO GRUPO)” e um arquivo zip anexado com o projeto Dev-C++.