

P10 - Iluminação

p10-1.py

- a) foi criada uma variavel para alterar os valores da intensidade da luz ambiente em 5x, onde ele vai fazer 0.1×5 ;
- b) Foi colocada em cada uma das esferas de baixo o seu respectivo "*.jpg" onde foi metido o "sky.jpg", "crate.jpg" e "grass.jpg" ditos da esquerda para a direita.
- c) Foi alterado a cor da primeira e terceira esferas de cima, onde foi metido a primeira esfera com o `rbg(0.727, 0, 0)` para representar a cor vermelha e a terceira esfera com o `rgb(0, 0, 0.727)` para ficar com uma cor azul.

p10-2.py

- Assim como no a) do programa anterior foi criada uma variavel para alterar a intensidade da luz so que neste caso foi para a luz direcional (`directional_light`)

p10-3.py

- Foi aplicada uma rotação em y da camara durante a execução do programa, ou seja conforme o tempo passa ele vai rodando a camara à volta das esferas mostrando a parte escura das esferas atras delas.

p10-4.py

- Foi adicionada uma nova luz direcional de cor azul com o seu respectivo helper para poder se ver onde e como está a sua rotação, em que esta nova luz direcional está posicionada na parte inferior da tela em baixo das esferas com uma rotação da esquerda para a direita com a mesma oscilação do outro já existente.