Relatório Meta 2

Trabalho Prático de

Computação Gráfica

João Luís Ambrósio Limeiro 2017262387 [uc2017262387@student.uc.pt](mailto:uc2017262387@student.uc.pt)

**Sumário**

Neste trabalho implementei 2 fontes de iluminação, uma pontual (GL\_LIGHT0) e um foco (GL\_LIGHT1), é possível mudar a intensidade e a cor da luz pontual.

Apliquei textura ao tampo da mesa e às paredes, todos os objetos com textura são recetíveis de iluminação.

É possível alterar o material das pernas da mesa, o coeficiente de especularidade da esfera e o tampo da mesa têm uma malha de polígonos.

A parede que está por detrás da mesa pode ficar transparente.

**Instruções**

T ou t -> O tampo de mesa adicional do lado esquerdo sobe até estar completamente reto

Y ou y -> O tampo de mesa adicional do lado esquerdo desce até estar debaixo da mesa

G ou g -> O tampo de mesa adicional do lado direito sobe até estar completamente reto

H ou h -> O tampo de mesa adicional do lado direito desce até estar debaixo da mesa

R ou r -> Abre os dois tampos de mesa adicionais até estarem completamente retos

F ou f -> Colhe os dois tampos de mesa adicionais até estarem debaixo da mesa

M ou m -> Abre a gaveta até uma certa posição

N ou n -> Fecha a gaveta

D ou d -> Modifica a intensidade para de dia ou noite

C ou c -> Liga ou desliga a luz pontual que está no teto

Z ou z -> Liga ou desliga o foco

I ou i -> Modifica a intensidade se for maior de 1.1 volta ao 0

V ou v -> Altera o valor do vermelho na luz pontual

A ou a -> Altera o valor do verde na luz pontual

Q ou q -> Altera o valor do azul na luz pontual

P ou p -> Ativa a transparência

W ou w -> Aumenta o valor do coeficiente de especularidade

E ou e -> Diminui o valor do coeficiente de especularidade

L ou l -> Modifica o material das pernas da mesa

X ou x -> Ativa ou desativa a malha de polígonos

Setas -> move a camara