

Trabalho Prático 1 – Computação Gráfica

Data de entrega: 15/05/2019 – 23:59

VALOR: 21 PONTOS

INTRUÇÕES

Neste trabalho deverão ser implementados os três algoritmos de iluminação estudados em sala: 1) Flat shading; 2) Gouraud Shading e 3) Phong Shading. Cada algoritmo deverá ser implementado em um shader na linguagem OpenGL Shading Language (GLSL).

Para exibir o resultado de cada um dos shader, use as funções:

- gluSphere
- gluCylinder
- Teapot

para criar os objetos a serem renderizados.

O que é esperado para o trabalho:

1. Que o Notebook Python possa ser executado;
2. Uma discussão comparando os resultados de cada shader em cada um dos três objetos.

O que deve ser submetido:

- Um Notebook Python contendo os códigos da implementação bem como a discussão das decisões tomadas.