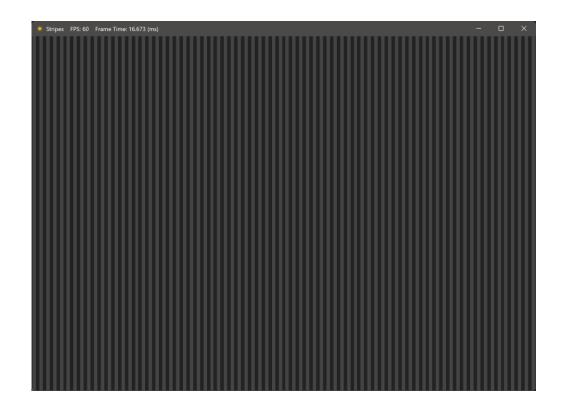
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO COMPUTAÇÃO GRÁFICA

LABORATÓRIO 01

CONCEITOS BÁSICOS

- 1. Usando o projeto **Stripes** contido no Material de Apoio 01, realize o seguinte experimento:
 - a. Usando as setas para cima e para baixo ajuste a cor das listras até que você quase não consiga perceber que elas existem.
 - b. Continue olhando para as listras e afaste-se da tela até que você não consiga ver mais ver nenhuma listra e a imagem se torne apenas uma tela cinza.



Este experimento mostra que o nosso cérebro tem a tendência de "preencher as lacunas" e "ocultar detalhes" quando estes não são tão importantes para o reconhecimento do cenário em que estamos inseridos.

- 2. Usando o projeto **Motion** do Material de Apoio 01, realize o seguinte experimento:
 - a. Aperte a seta para cima 1 vez. Os pontos vermelhos parecem estar em movimento circular ou apenas balançando de um lado para outro?
 - b. Aperte a seta para cima mais três vez. Agora elas parecem estar em movimento circular?
 - c. Aperte a seta para cima mais uma vez. Você deve ver os dois pontos centrais parados e os dois pontos da extremidade piscando.
 - d. Aperte a seta para cima mais cinco vezes. Você deve ver o ponto central parado e dois pontos piscando nas extremidades.
 - e. Aperte a seta para cima cinco vezes novamente. Você deve ver dois conjuntos distintos de 3 pontos piscando na esquerda e 3 pontos piscando na direita.



O programa está apenas desenhando os 3 pontos iniciais em suas posições originais e depois em uma posição deslocada por uma distância Δx usando um intervalo de 10 milissegundos entre cada desenho. Ele mostra a teoria de Gestalt, que sugere que nosso cérebro organiza informações em um padrão que faça sentido.