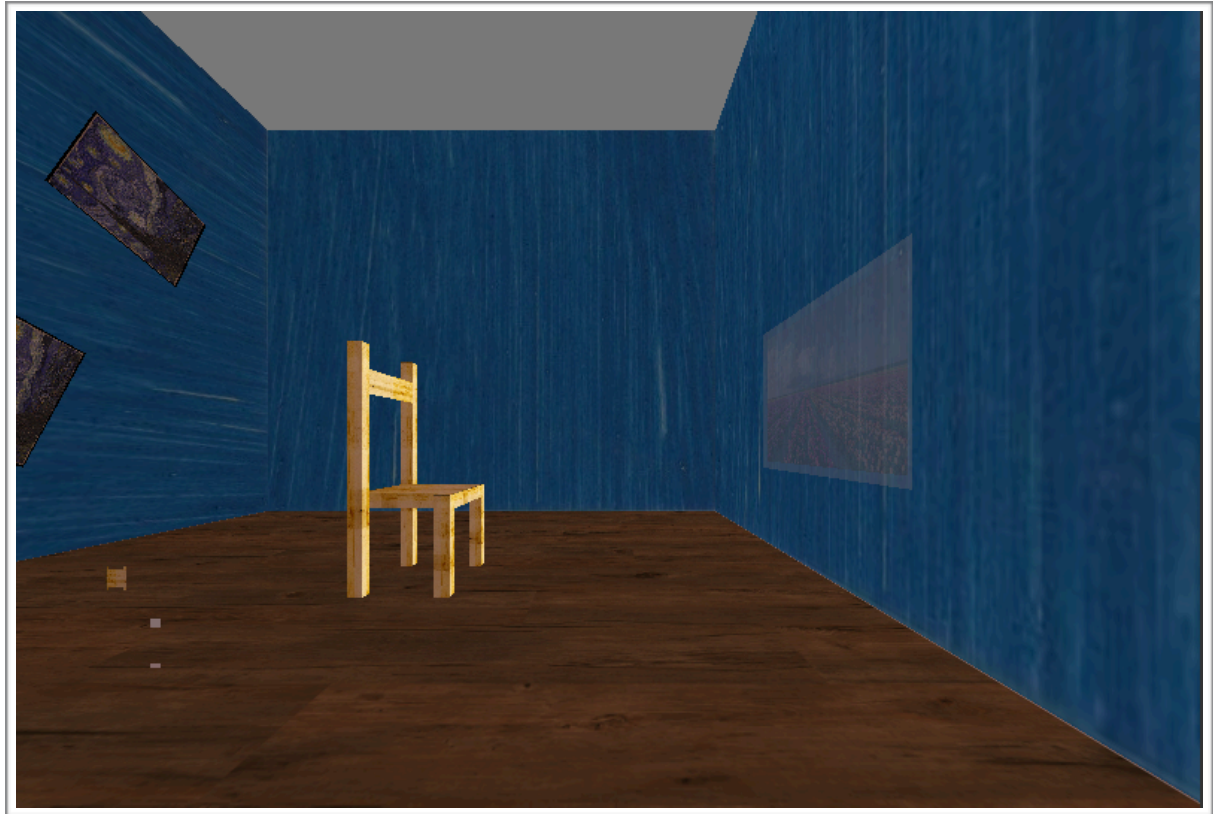


Relatório Meta 2

Computação Gráfica 2019/2020



Maria Paula de Alencar Viegas

2017126692

Meta 2 - Cadeira Dobrável

1 - Fontes de Iluminação

Foram utilizadas 2 fontes de iluminação: pontual e direcional.

A pontual foi utilizada como uma lâmpada no centro do teto do quarto. Ela pode aumentar ou diminuir de intensidade (carregar as teclas I e K, respectivamente) e, também, mudar de cor (carregar as teclas R para vermelho, G para verde e B para azul).

A iluminação direcional vem da janela do quarto em questão. Ela se mantém independentemente das alterações feitas na lâmpada.

2 - Texturas

Há 5 texturas diferentes: uma para as paredes do quarto, uma para os quadros, uma para a vista da janela, uma para o chão e uma para a cadeira de madeira. Para texturizar a cadeira foi utilizado um arrayTexture e há combinação com a iluminação de cima (lâmpada) e de frente (janela).

3 - Materiais

O teto e a lâmpada (objeto cúbico) são feitos dos materiais silver e pearl, respectivamente e são combinados com a iluminação.

4 - Transparências

A transparência pode ser observada na janela da parede direita do quarto, com blend na parede do quarto e na textura da vista.

COMANDOS

```
comandos|
f/u - dobra e desdobra a cadeira
a/s - cadeira move-se para direita ou esquerda no eixo x
e/d - cadeira gira em torno de si mesma
setas - observador anda pela cena
t - faces visíveis
r/g/b - mudar cor da luz
o - liga/desliga luz
i - aumenta intensidade da luz
k - diminui intensidade da luz
```