

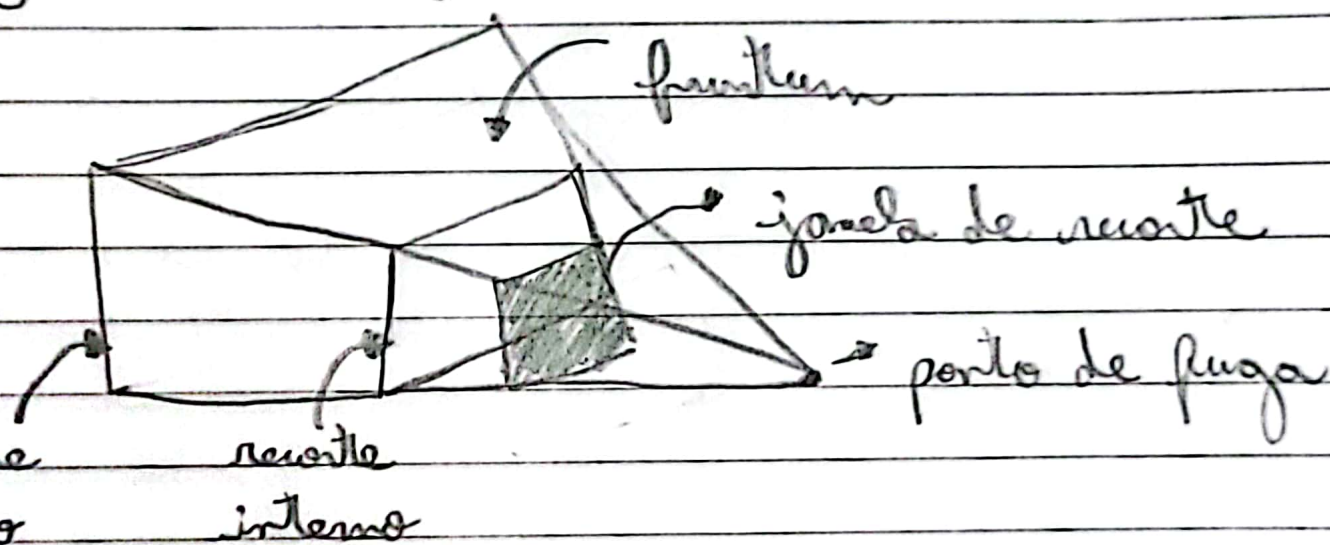
1- Paralela visa fazer uma projeção 3D dos formas em um plano, simulando de forma artificial as manter as dimensões.

Perspectiva distorce as linhas que não projetam, criando uma profundidade mais realista.

2- glMatrix Mode (GL-ModelView)

$glLookAt(x_0, y_0, z_0, x_{ref}, y_{ref}, z_{ref}, v_x, v_y, v_z)$

3-



4- a) Pontual é um ponto de luz específico com uma cor específica que vai para todos os lados.

Direcional ilumina só objetos contidos na cena de iluminação.

Ambiente é uniforme em todas as direções.

5 - O método de Gouraud calcula o brilho de cada pixel interpolando o valor de 3 pontos adjacentes.

O método Phong usa a forma da superfície, a direção da luz e também a cor da superfície.