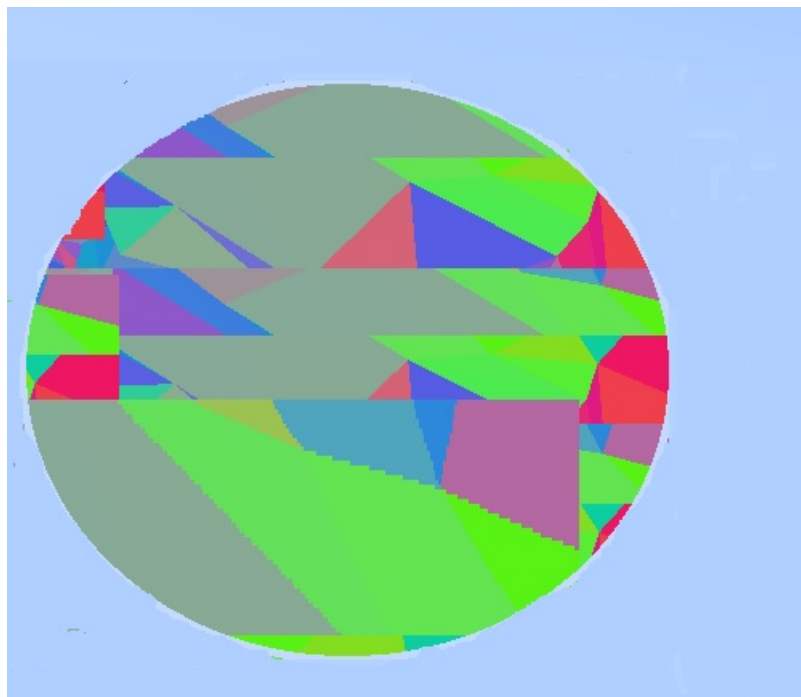


UFPB
João Pessoa
Aluno: Daniel de Queiroz Cavalcanti



Bola (BOL): uniform. spp: 16129 (jittered). Roughness: 0.2.
O processo de renderização durou 15 horas e 44 minutos e 34 segundos.
máquina : processador intel(R) Core(TM) i5-3337U CPU A 1.80GHz 1.80 GHz, instalada 6,00
GB(Utilizável 5,87 gb), Sistema Operacional 64 bits, processador baseado em x64

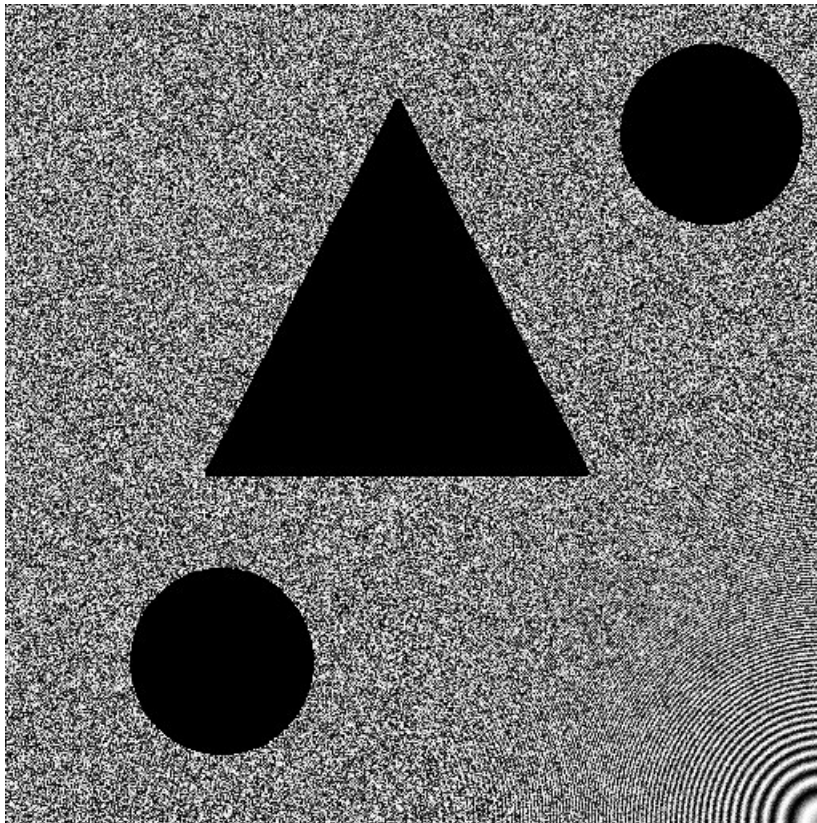


Figura 2: O processo de renderização durou 19 horas e 32 minutos e 58 segundos.
máquina : processador intel(R) Core(TM) i5-3337U CPU A 1.80GHz 1.80 GHz, instalada 6,00 GB(Utilizável 5,87 gb), Sistema Operacional 64 bits, processador baseado em x64

camera.h

```
#ifndef MAINN
```

```
#define MAINN
```

```
#include "saida.h"
```

```
#include "renderr.h"
```

```
#include "front_camera.h"
```

```
#include "pinhol_cam.h"
```

```
#include "esfera.h"
```

```
#include "triang.h"
```

```
#include "cena.h"
```

```
#endif
```

```
MAINN.h
```

```
#ifndef CEN
```

```
#define CEN
```

```
#include "primeiro.h"
```

```
#include "triang.h"
```

```
#include <fstream>
```

```
#include <iostream>
```

```
#include <vector>
```

```
class CEN: public Primitive
```

```
{
```

```
public:
```

```
    CEN(const std::string filename);
```

```
    ~CEN();
```

```
    bool intersect(const Ray &ray,
```

```
                  float t_minimo,
```

```
                  float t_maximo,
```

```
                  esfera &cena) const;
```

```
    std::vector<triang*> CEN_;
```

```
};
```

#endif