

Desenvolvimento 1.2 - Leitura de Arquivos e Iluminação

O objetivo deste trabalho é aprimorar o trabalho anterior, adicionando mais funcionalidades ao que foi proposto:

- A função de leitura de arquivo no arquivo de exemplo deve ser expandida, ele deve carregar (além dos vértices e faces) as normais e as texturas.
- Ao carregar um modelo a forma deve ser carregada como faces, renderizando triângulos e não somente as arestas (wireframe). Os vértices devem levar em conta a posição e a normal para a iluminação.
- As operações de rotação, escala e translação no modelo do trabalho anterior ainda devem existir, mas agora podem utilizar as operações feitas ou as operações do OpenGL (glRotate, glTranslate e glScale)
- Devem existir pelo menos 3 pontos de luz na cena, que devem ter os componentes de difusa, especular e ambiente. E devem poder ser ativadas ou desativadas.

O trabalho pode ser feito com o mesmo grupo do trabalho anterior. A data de entrega do trabalho é dia 23/04 apresentação em sala.