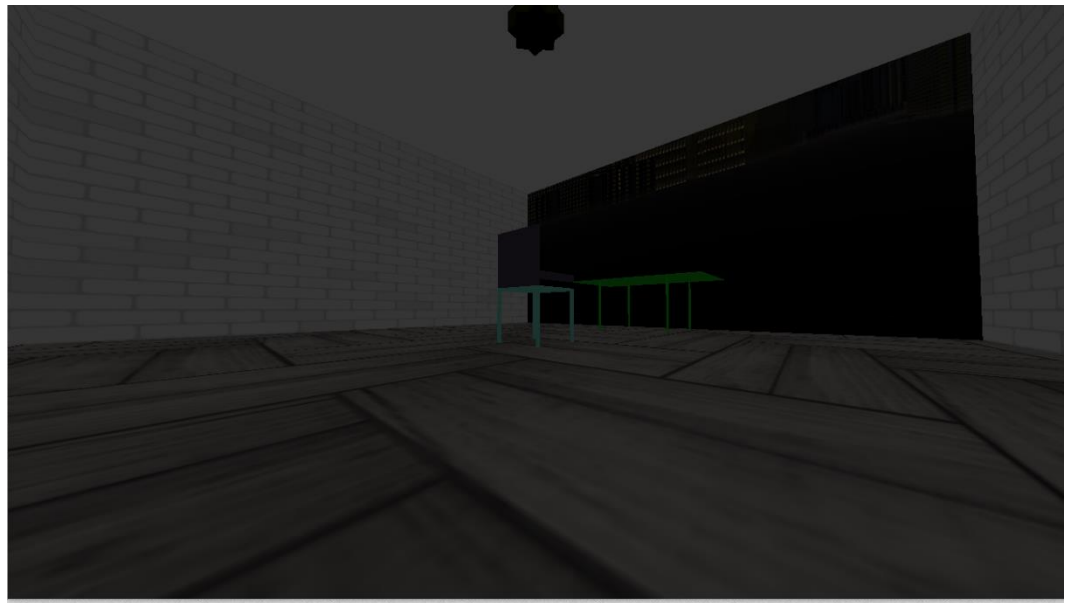


Projeto CG:

Meta 2



Leandro Pais 2017251509

Introdução

No âmbito da cadeira de *Computação Gráfica*, para a meta 2 do projeto foi-nos pedido para recriar a iluminação, com os respetivos materiais e propriedades dos vários objetos. Seguindo o tema inicialmente proposto, foi adicionado uma secretária e paredes de forma a simular um escritório.

Implementação

Tendo o tema do escritório numa grande cidade por base, começou-se por desenhar a respetiva skybox com uma textura adequada e tem em conta a iluminação ambiente de modo a conseguir simular a noite e o dia. Já no interior do escritório em si, em relação à primeira meta foram adicionados uma secretária e um candeeiro. No caso da secretária, a cor é obtida às custas da componente reflexão e utilizando a letra 'M' é possível alterar o material que a constitui. Com o candeeiro pretende-se simular uma iluminação interior pontual na qual é possível alterar cada uma das componentes RGB (ligar/desligar) e alterar a sua intensidade. No que toca às paredes, estas são construídas utilizando polígonos e contém uma textura adequada que combina textura e iluminação de forma a melhor recriar o ambiente. Para a transparência foi escolhida uma parte do escritório, neste caso, a parede frontal que fica totalmente transparente para dar uma visão sobre a cidade em frente.

Conclusão

Apesar dos resultados não serem os melhores muito por causa da gestão do tempo que fiz, realizar esta meta ajudou não só a adquirir novos conhecimentos teóricos principalmente sobre iluminação (que considero ser dos temas já abordados o mais difícil) mas também a consolidar alguns previamente adquiridos. Para além disso, deu-me mais alguma sensibilidade sobre o funcionamento das bibliotecas glut que de certeza irão facilitar a próxima meta e noções essenciais sobre o funcionamento a nível gráfico sobre iluminação, materiais e texturas.