



Computação Gráfica

Prof. Ricardo M. Marcacini

Trabalho #3

O Trabalho #3 é uma extensão do Trabalho #2.

1. Adicionar uma fonte de luz no seu cenário. A fonte de luz pode ser um sol, lua ou qualquer objeto.
2. A fonte de luz do ambiente externo deve se movimentar ao longo do cenário. O movimento da fonte de luz do ambiente externo deve impactar a iluminação dos modelos.
3. Cada modelo deve ter seus próprios parâmetros de iluminação, k_a (ambiente), k_d (difusa) e k_s (especular).
4. Faça com que as teclas U e P aumentem ou reduzam a intensidade da luz ambiente.
5. Escolha um dos seus modelos para aplicar um efeito (bem visível) de reflexão especular.