

Parte 3 do Trabalho1 de CG 2025

1- Desenhar o Objeto 3D da sua parte 1 como se fosco e todo no mesmo hue do espaço de cores HSV, (isso é o matiz que defini o nome da cor, H, deve ser iguais em todas as arestas e faces, mas pode ter a cor que você achar interessante).

Mas o objeto agora deve ser mais realista, esse realismo vai ser proporcionado pelas variações na intensidade I e da Saturação S de cada face de acordo com o ângulo de iluminação (seção 5.4.3 do livro texto), de cada face em relação a direção da luz. Suponha que a luz esteja mais incidente na face mais à frente e que haja luz ambiente (seção 5.4.1 do livro texto), Considera a distancia da face a fonte é opcional.

2- Incluir o objeto de colega (já na forma acima, i.e. do item 1-). É interessante que cada objeto tenha uma cor diferente, e de preferência até complementares.

3- Posicionar os 2 objetos 3D (da parte 1) no mesmo campo visual. (i.e. : como se vistos por um observador na frente deles e com parte de um na frente do outro, em relação ao observador). Como todos os membros do grupo devem entregar o trabalho, ficaria legal que a posição relativa entre eles se invertesse ao porem os trabalho no "sala de aula".

4- **Apresentar** os objetos (no seu programa em desenvolvimento no curso) **sem as partes de um que estão** (pela posição relativa deles) **escondidas pelo outro** usando o algoritmo do pintor (seção 5.3.3.1) ou algoritmo z-buffer (seção 5.3.3.2) sem canal alfa.

Entrega 23/06 (mesmo que não tenhamos aula neste dia).