

# SCC0250 - Computação Gráfica 2017

## 3º Trabalho Prático

Prof. Rosane Minghim  
PAE Nicolas Roque

### 1 Descrição

O trabalho prático 3 consiste na criação de um programa em OpenGL que, ao ser executado, deverá exibir uma cena 3D utilizando **projeção perspectiva**. Uma câmera deverá ser posicionada nesta cena e, além disso, você deverá implementar uma funcionalidade que permita ao usuário movê-la pela cena. Esta cena deverá conter no **mínimo** dois objetos posicionados em diferentes locais, sendo que cada objeto possui propriedades de material distintas dos materiais dos outros objetos da cena.

A cor dos objetos de sua cena deverá ser determinada levando em conta um modelo de tonalização, sendo que os dois vistos em sala de aula deverão ser implementados. Seu trabalho também deverá permitir a alteração entre os modelos de tonalização com o pressionamento de uma tecla. Por fim, sua cena deverá ser iluminada por, no **mínimo**, três fontes de luz que deverão estar posicionadas em locais distintos, sendo que cada fonte de luz deverá ter propriedades distintas em relação às outras fontes de luz da cena.

### 2 Informações Adicionais

- Este trabalho deverá ser realizado **obrigatoriamente** em um grupo de 3 a 4 pessoas.
- Deverá ser implementado em OpenGL e C/C++.  
**Nenhuma outra linguagem de programação será aceita.**
- Trabalhos **plagiados** receberão 0. Isso inclui códigos que foram copiados da internet e não sofreram nenhuma modificação.
- Atrasos serão descontados 0.5 ponto por dia. Máximo de atraso: uma semana.
- Enviar arquivo zip contendo projeto para o Visual Studio (com executável), se desenvolvido em Windows, ou código-fonte e makefile, se desenvolvido em Linux.
- **Apenas 1 membro do grupo deve submeter o trabalho.**  
Indicar em arquivo .txt quais são os membros do grupo e seus respectivos nUSP.
- **Data de entrega: 23:55 do dia 25/06/2017**
- Local de Entrega: Stoa USP da disciplina de Computação Gráfica.