

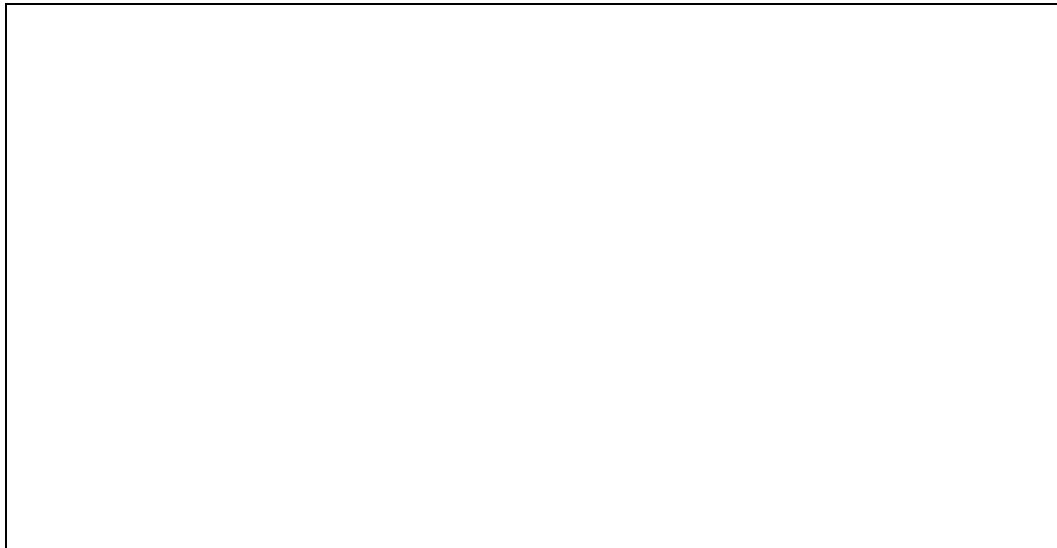
MC930/MO603 – Computação Gráfica - 2003-S1 - Jorge Stolfi  
Trabalho de laboratório 09: Está na cara

Nome	RA	Nota
------	----	------

O objetivo deste exercício é treinar o uso de *texturas projetadas*.

**Enunciado.** A beleza, diz o ditado, tem apenas a profundidade da pele. Para demonstrar esse fato, seu objetivo hoje é produzir um modelo grosseiro de uma cabeça humana – usando apenas um punhado de blobs, elipsóides, etc – e transformá-lo num modelo realista pelo uso de uma textura adequada, projetada de maneira adequada. Para isso, estude a seção *Scene Description Language: Image maps* na documentação do POV-Ray. Você precisará de uma imagem colorida de uma face bonita e simpática; o ideal seria usar a sua.

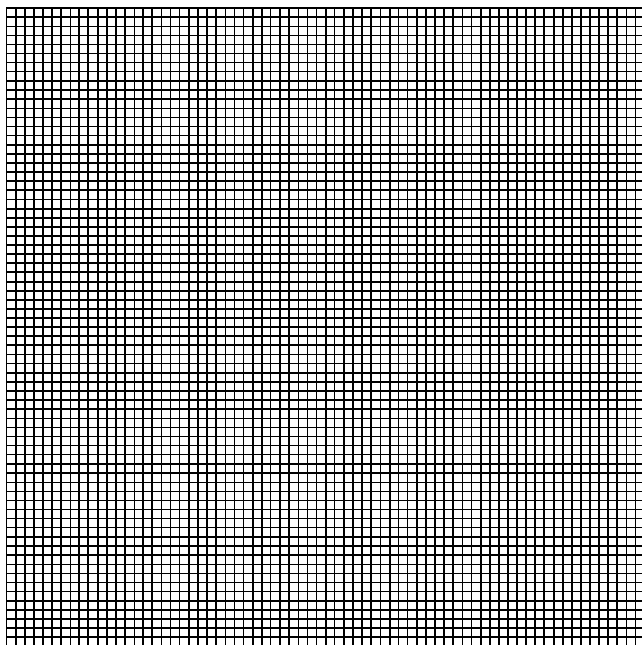
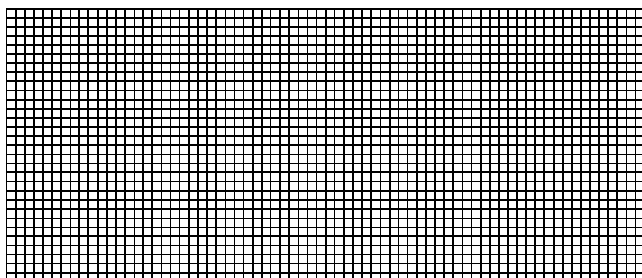
**Parte 1.** Antes de começar a programar, desenhe no espaço abaixo (à mão livre, em perspectiva aproximada) um esboço indicativo da sua obra.



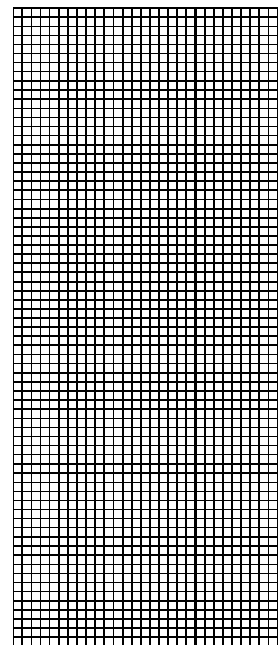
MC930/MO603 – Computação Gráfica - 2003-S1 - Jorge Stolfi  
Trabalho de laboratório 09: Está na cara

**Parte 2.** Use os quadriculados abaixo para rascunhar seu modelo em projeção ortogonal e medir as coordenadas.

Frente



Topo



Lado

**Parte 3.** Produza uma imagem de seu modelo usando POV-ray. O arquivo de descrição deve ser construído manualmente, com um editor de texto comum, **sem** o auxílio de qualquer editor gráfico ou outra ferramenta de modelagem geométrica.