

MC930 – Computação Gráfica - 2007-S1 - Jorge Stolfi
Trabalho de laboratório 08: O Monumento à Entidade Genérica

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

Objetivos: treinar o uso de *objetos texto* e *objetos blob*.

Enunciado. A criação de um monumento para honrar uma determinada pessoa, ou para celebrar um evento específico, tem sempre um efeito colateral negativo: implicitamente, esse ato deprecia todas as outras pessoas e outros eventos, que não estão ali representados. As conseqüências acumuladas destes atos irrefletidos são assustadoras. Basta comparar o custo de produzir uma estátua com o custo de fabricar um ser humano ou começar uma guerra, para perceber que a escassez de monumentos é um problema social terrível, que corrói o ego de bilhões de pessoas e o orgulho de milhões de países e instituições.

Assim, propomos que a contribuição de hoje para o bem da humanidade seja o projeto de um *Monumento à Entidade Genérica*, para honrar e celebrar essa multidão de esquecidos.

O monumento deve consistir de uma estátua de formas arrojadas, mas amorfas e inscrutáveis, que possa ser intepretada como representação de qualquer pessoa, coisa ou evento. A estátua deve repousar sobre um pedestal imponente; e nesse pedestal, em letras pétreas ou ebúrneas, deve ser gravada alguma frase arrebatadora, que possa ser lida como alusão elogiosa a qualquer gesto ou feito que se possa imaginar.

Parte 1. Antes de começar a programar, desenhe no espaço ao lado um esboço de seu monumento. A estátua deve ser apropriada para modelagem por *blobs*. Não é necessário escrever o texto da legenda, basta indicar sua posição no pedestal.

Parte 2. Produza uma imagem POV-Ray de seu monumento, com um chão de ladrilhos quadriculados. Use o `Makefile` apropriado para imagem estática (sem animação). Não é permitido usar `#include` ou editores gráficos, nem copiar código pronto. O resultado desta parte deve ser entregue executando o comando `make export` até o final da aula.

