MC930A - 1s 2000 - Trabalho de laboratório 3

Nome	**RA**	**Nota**

O objetivo deste exercício é treinar o uso de *blobs* e texturas para modelar objetos amorfos. Ele consiste de três partes, duas escritas e uma realizada no computador. As duas primeiras partes devem ser executadas nos primeiros 20 minutos de aula, e a primeira página deve ser entregue ao fim desse intervalo.

Parte 1. Esse negócio de sujar as mãos com terra é coisa do passado. Para competir na Feira Agrícola Virtual de Campinas (o exercício de hoje), o fazendeiro moderno trabalha de maneira muito mais eficiente e conveniente, sentado na frente de seu computador — graças ao poder da computação gráfica. (Logo logo será possível enviar o arquivo `.pov` para uma lojinha no Tilli Center que sintetizará o DNA correspondente, se for o caso.)

Naturalmente a competição não leva mais em conta tamanho ou sabor, mas apenas a aparência — beleza, impacto, originalidade, etc.. Por outro lado a competição ficou muito mais difícil; já se foi o tempo em que uma simples bola vermelha podia levar o prêmio.

Desenhe portanto no espaço abaixo (à mão livre, em perspectiva) sua concepção de um novo produto vegetal — fruta, legume, cereal, etc. — para competir nessa Feira. Indique as cores e texturas ("rugosa", "bolinhas", "rachaduras", etc.), onde for o caso. **Importante:** o desenho deve incluir um corte adequado para mostrar o interior.

MC930A - 1s 2000 - Trabalho de laboratório 3

Nome	**RA**

Parte 2. Nos quadriculados abaixo, desenhe esquematicamente *pelo menos duas* projeções ortogonais principais (frente, trás, lado, ou topo) do seu produto. Anote as cores e texturas principais, como na parte 1.

Parte 3. Produza uma imagem do seu produto 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.