MC930A - 1s 2000 - Trabalho de laboratório 4

Nome	**RA**	**Nota**

O objetivo deste exercício é treinar o uso de *objetos texto* e *animação*. Ele consiste de duas partes escritas e uma realizada no computador. As duas primeiras partes devem ser executadas nos primeiros 20 minutos de aula, e a primeira folha preenchida deve ser entregue ao fim desse intervalo.

Parte 1. A primeira aplicação generalizada da computação gráfica em publicidade foi na animação de logotipos. Como é difícil descrever movimentos realistas, o que mais se via nessa época eram logotipos voando e girando no espaço — a tal ponto que a frase "logotipo volante" é hoje um chavão pejorativo entre os grafiqueiros profissionais. Portanto o exercício de hoje é criar um logotipo andante, dançante, saltante, rastejante, galopante, ondulante, pipocante, titubeante — *qualquer coisa* menos volante.

Desenhe portanto no primeiro quadro abaixo (à mão livre, em perspectiva) um logotipo 3D para sua futura multinacional. Naturalmente o logotipo precisa ser original e marcante, e deve capturar em poucos traços a energia e visão do futuro da companhia, etc. etc.. Além disso, ele deve incluir algum texto, por exemplo as iniciais de seu nome. No segundo quadro, mostre a trajetória do logotipo durante a animação, e a orientação do mesmo em alguns quadros-chave, indicando os tempos correspondentes (de $t = 0.000$ a $t = 1.000$).

MC930A - 1s 2000 - Trabalho de laboratório 4

Nome	**RA**

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

Parte 3. Produza uma descrição **animada** de seu logotipo usando POV-ray. Para especificar o movimento, descreva a posição genérica do objeto ao longo da trajetória em função da variável pré-declarada `clock` (em segundos).

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. **IMPORTANTE:** Antes de mais nada, copie para a sua área de trabalho a nova versão do arquivo `Makefile`. O comando '`make`' vai produzir uma imagem da situação inicial, `clock` = 0. Use '`make CLOCK=`$N.NNNN$' para gerar o quadro para o instante `clock` $t = N.NNNN$ (note: $1 + 4$ algarismos, sempre!). Use '`make movie`' para produzir a animação completa logotipo, com `clock` variando de 0.0000 até 1.0000.