MP004 - 1s/2001 - Trabalho de laboratório 2: Marcianos

Nome	**RA**	**Nota**

O objetivo deste exercício é treinar o uso de texturas e *blobs* (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. Apesar da NASA ter praticamente eliminado a posibilidade de existência de marcianos em Marte, todo mundo sabe que eles continuam visitando a Terra em seus discos e CD-ROMs voadores. Todo mundo também sabe que os marcianos (ao contrário dos venusianos) são verdes e tem antenas. Infelizmente aí acaba o consenso: cada testemunha que teve a sorte de encontrar um marciano tem uma descrição diferente. (O mesmo vale, incidentalmente, para as testemunhas que nunca viram marciano nenhum.)

Quem sabe nós, usando técnicas de computação gráfica, podemos ajudar a resolver esta questão. Baseando-se no conjunto de suas experiências, desenhe no espaço abaixo sua concepção de um marciano típico; e produza a seguir um modelo POV-ray conforme as instruções abaixo. No final, comparando todas as imagens produzidas pela classe, quem sabe poderemos extrair delas o tão almejado consenso sobre nossos visitantes interplanetários.

É um marciano e não um robô mecânico, portanto não dá para usar apenas formas geométricas simples. O desenho deve ser à mão livre, em perspectiva; indique as cores e texturas ("rugosa", "bolinhas", "escamas", etc.), onde for o caso.

MP004 - 1s/2001 - Trabalho de laboratório 2: Marcianos

Nome **RA**

Parte 2. Desenhe esquematicamente *pelo menos duas* projeções ortogonais principais (frente, trás, lado, ou topo) do seu marciano. Se você não tem papel milimetrado, as quadrículas abaixo devem quebrar o galho. Anote as cores e texturas principais, como na parte 1.

Parte 3. Produza uma imagem do seu marciano 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.