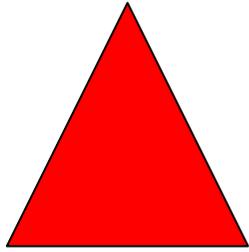


# Atividade Síncrona 2

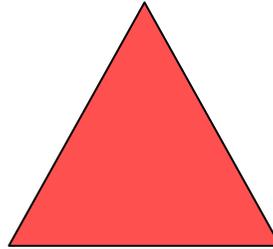
Sombreamento constante x  
Gouraud.

# Cada aluno deve mostrar na aula de terça (16/3)

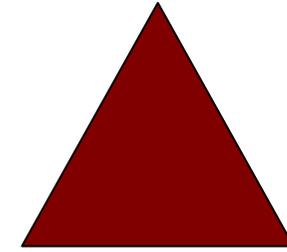
- Uma implementação sua feita na linguagem que tiver mais familiarizado de 5 triângulos, que tenham as seguintes propriedades quando as cores de preenchimento de cada um:
- 3 triângulos com *flat shading* nas cores  $(0, 1, 1)$ ,  $(0, \frac{1}{2}, 1)$  e  $(0, 1, \frac{1}{2})$  no HSV normalizado. (Que cores seriam essas no HSV ?)
- 1 considerando essas cores como intensidade de cada um dos vértices e preenchendo o interior com sombreamento variável.
- E o último triângulo com as mesmas intensidade do anterior em cada vértice, mas supondo que pelo menos um dos lados tenha o dobro do tamanho do anterior, e seja preenchido com Sombreamento de Gouraund.
- Deve prepara também um ppt muito simples explicando elementos específicos de como calculou a interpolação e fez os preenchimentos nos dois casos.
- Deve mostrar o desenvolvimento ou rodar o trabalho em tempo de aula.



Cor constante  $(0, 1, 1)$   
no HSV

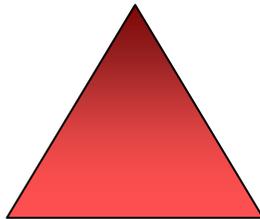


Cor constante  $(0, \frac{1}{2}, 1)$



Cor constante  $(0, 1, \frac{1}{2})$

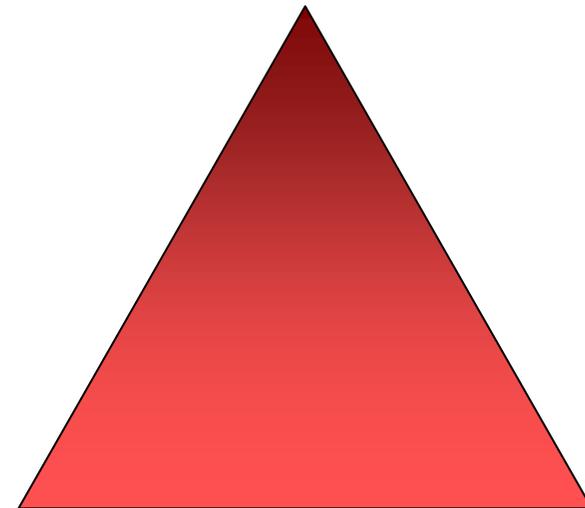
Vértice na Cor  $(0, 1, \frac{1}{2})$  no HSV



Vértice  
Na  
Cor  $(0, 1, 1)$

Vértice  
na  
Cor  $(0, \frac{1}{2}, 1)$

sombreamento variável



3 lados com o dobro do tamanho  
do anterior, e Sombreamento  
de Gouraud.

# Motivação e nota do trabalho:

- Aprender o conceito relacionado a essas formas de sombreamento e representações de cores no HSV.
- Verificar se houve leitura e entendimento mínimo do material de sombreamento lecionado (e sanar possíveis dúvidas).
- Iniciar a implementação de objetos de CG em 2D.
- Nota de 0 a 10 de acordo com quanto fez correta e adequadamente o pedido.
- De forma semelhante ao feito na AS1 .