

## IA725 – Proposta de Trabalho Acadêmico – Texturização

Neste trabalho acadêmico deve-se abordar no mínimo os seguintes tópicos sobre a texturização:

1. motivação/objetivo/finalidade;
2. história de evolução das principais técnicas de texturização;
3. procedimento básico: geração de texturas e mapeamento de texturas
4. técnicas de texturização específicas (algoritmo): *bump mapping*, *environment mapping*, *shadow mapping*, *Perlin noise texture mapping*, e *multitexturing*;
5. problemas (correspondências não biunívocas e distorções em projeções perspectivas) e soluções;
6. geração de imagens texturizadas em OpenGL ou PovRay com demonstrações.

O resultado de pesquisa deve ser apresentado em três formas:

1. monografia de até 20 páginas, incluindo resumo e referências bibliográficas.
2. apresentação oral em 20 minutos com 10 minutos de pergunta.
3. uma página do projeto em html disponibilizando o material produzido (imagens/vídeos, códigos-fonte das demonstrações).