

Objetivo: mostrar o símbolo colorido do trabalho P2 em 3D

- adicionar profundidade, sendo que os vértices devem considerar um espaço 3D
- visão ortogonal em 6 vistas mudando de vista com pressão de teclas (E-lateral esquerda, D-lateral direita, F-frente, A-atrás, C-cima, B-baixo)
- o símbolo deve ser colocado na cena com um ângulo de visão de 30 graus.
- o rendering do símbolo pode ser melhorado;
- recordamos a distribuição de símbolos por aluno em anexo

A entregar: ficheiro comprimido da pasta P3 com *README.pdf*, *README.{source}*, *CMakelists.txt* e *main.cpp*; o README deve conter: objetivo, descrição da plataforma de desenvolvimento, resultados (build e run) e cópias de écran dos resultados.

Data limite de entrega: 18 horas, de 8 de abril de 2021.

Pontos: 15.

P2/3 - tabela de atribuição de símbolos

64567	α
63971	β
64507	γ
64592	δ
61028	ϵ
61024	ζ
64532	η
57637	θ
57592	ι
61115	κ
58604	λ
52158	μ
57593	ν
64560	ξ
61171	π

61156	ρ
64570	σ
64626	τ
61064	υ
59826	ϕ
62905	χ
61118	ψ
64650	ω
55618	ε
64533	ϑ
64534	ϖ
64627	φ
61172	Γ
61018	Δ
61098	Ω

65638	Λ
61099	Ψ
57603	Π
64536	Σ
64014	Υ
61158	Φ
62287	\ddagger
64537	\dagger
64538	\mathring{a}
61246	\mathring{A}
64563	\mathring{A}
64612	\mathring{a}
54379	\mathring{t}
65651	\mathring{t}
61175	\emptyset

57588	\emptyset
61122	œ
64506	Œ
64614	ß
64644	€
64590	$\text{\$}$
61207	£
62156	b
61161	§
61106	¶
57596	\mathcal{A}
64007	\mathcal{B}
61163	\mathcal{C}
61213	\mathcal{D}
54430	\mathcal{E}

64512	\mathcal{F}
64591	\mathcal{G}
64566	\mathcal{H}
64543	\mathcal{I}
68021	\mathcal{J}
64603	\mathcal{K}
48570	\mathcal{L}
44340	\mathcal{M}
64545	\mathcal{N}
64557	\mathcal{O}
61131	\mathcal{P}
64546	\mathcal{Q}
61039	\mathcal{R}

*selecionado de "The Comprehensive L^AT_EX symbol list"