

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - UFC CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PROJETO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA I

Vila do Chaves

Equipe: Império Britânico



Equipe

- Caio Viktor
- Cristiano Melo
- Francisco Lucas Falcão
- Geraldo Braz
- Matheus Mayron (líder)

Introdução

 Modelagem da vila do Chaves, através da criação de uma aplicação que exibe uma cena e permite o uso das transformações com uso de aplicações aprendidas em sala de aula.

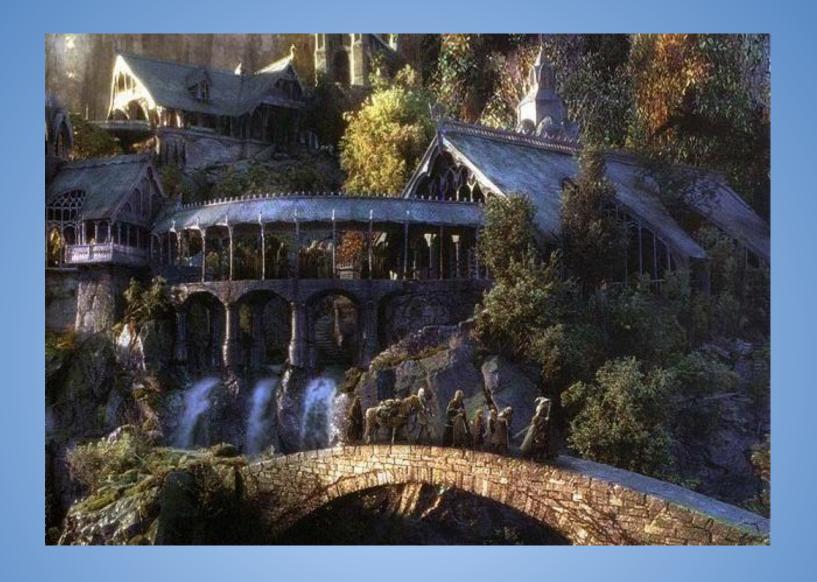
Objetivo

- Apresentar as aplicações dos conceitos aprendidos em sala de aula;
- O trabalho consiste nos seguintes passos:
 - ✓ Modelagem de uma cena;
 - ✓ Implementação das principais transformações;
 - ✓ Aplicação das transformações no modelo.

Metodologia

- Opções de cena:
 - Mecha (Robô)
 - > Fórmula 1
 - > Vila do Chaves
 - > Valfenda

Desempate: sugestão do professor.



Valfenda



Mecha (Robô Gigante)



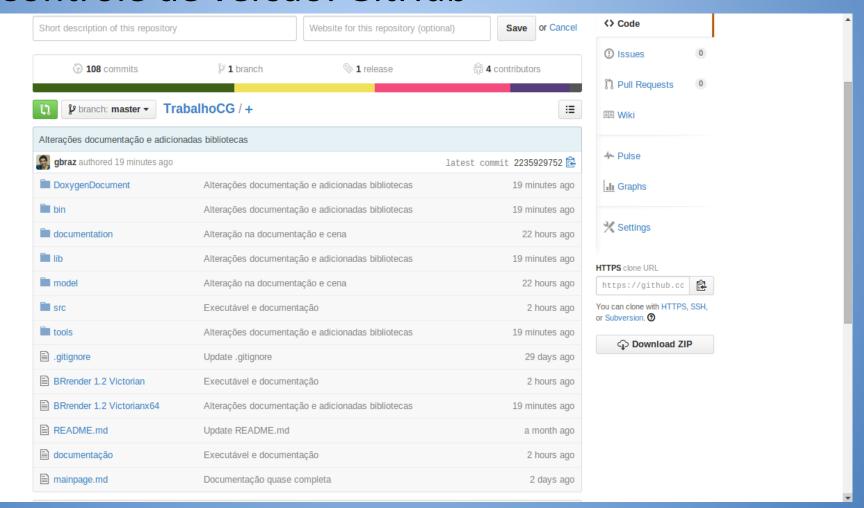


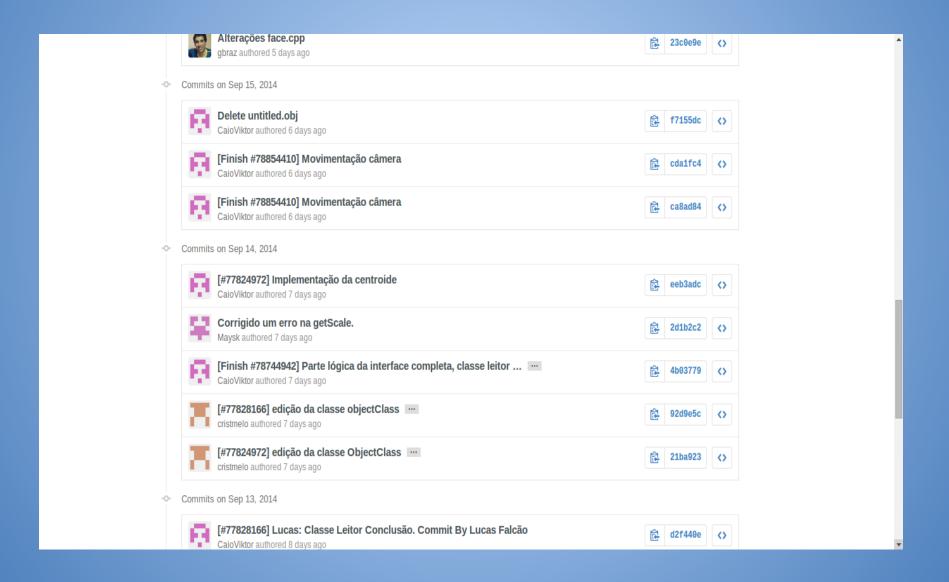
Robôs

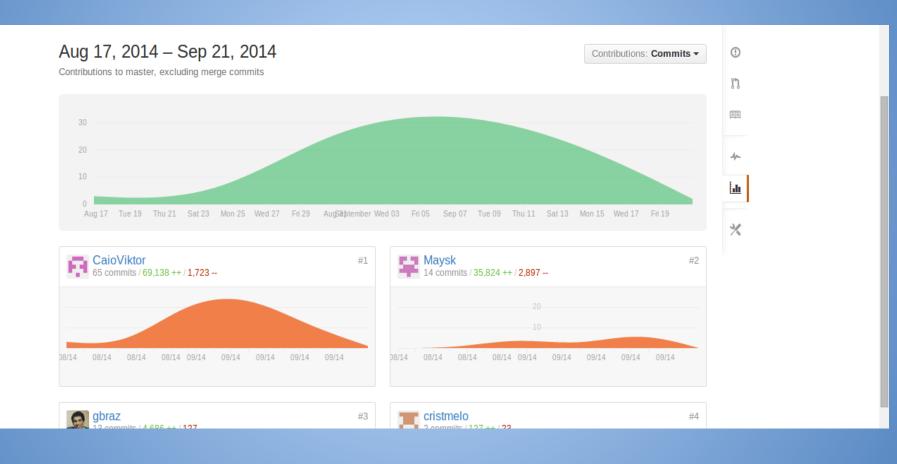


Vila do Chaves (Cena escolhida) \o/

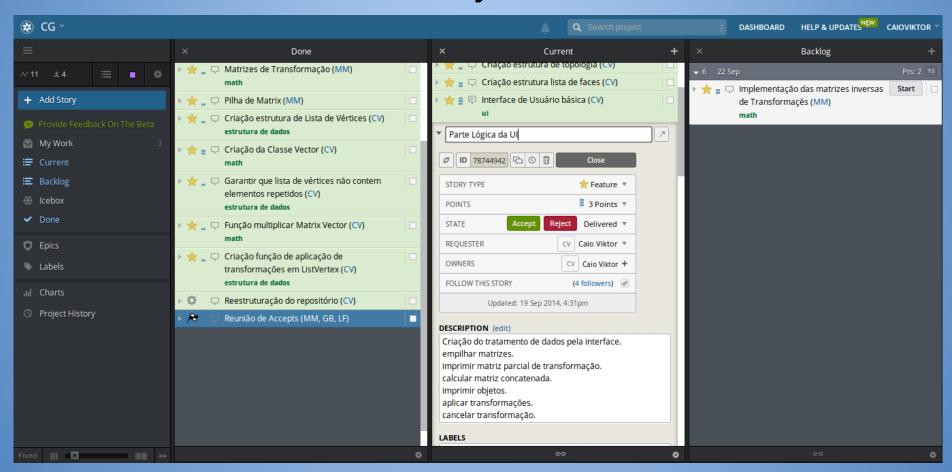
Controle de versão: GitHub



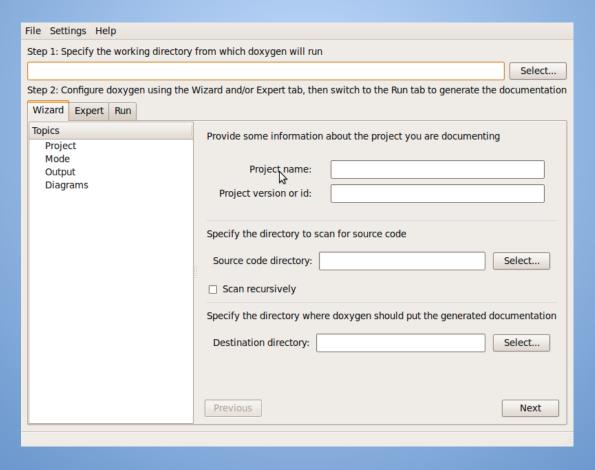




Gerenciamento de Projeto: Pivotal Tracker



Documentação: Doxygen



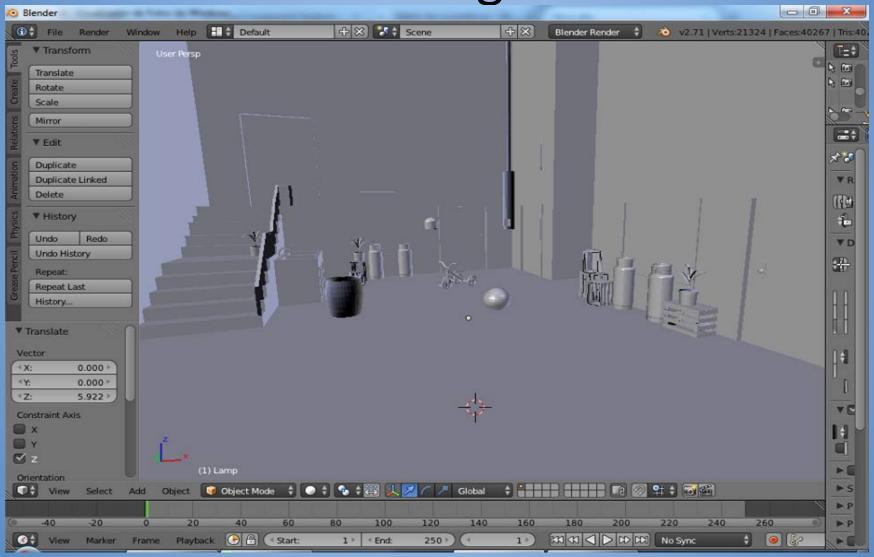
- Comunicação: Facebook e Skype
- IDEs: Sublime, Code::Blocks, Gedit, Dev-C++

Modelagem

• Ferramenta: Blender



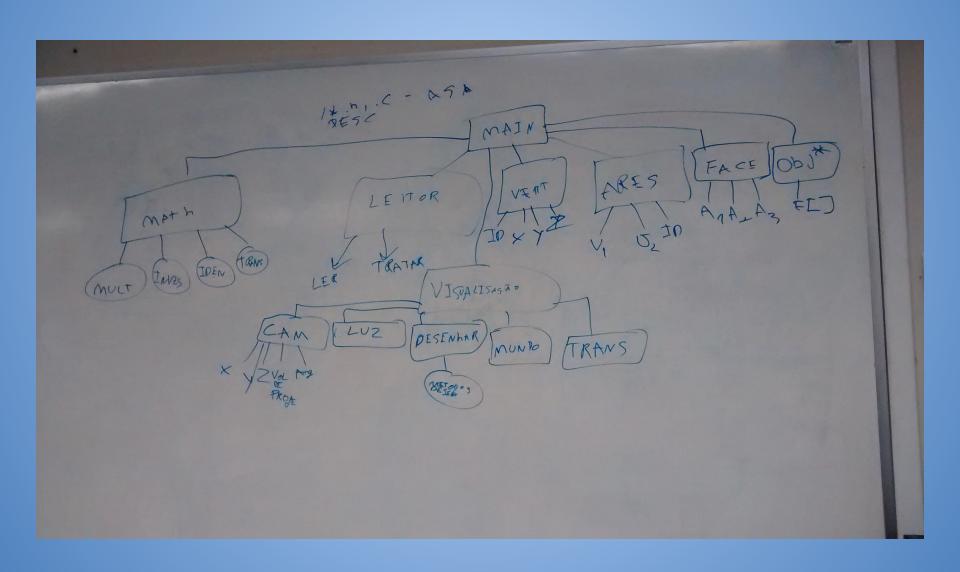
Modelagem



Bibliotecas

- OpenGL
- GLUT(freeglut)
- GLUI
- GLU

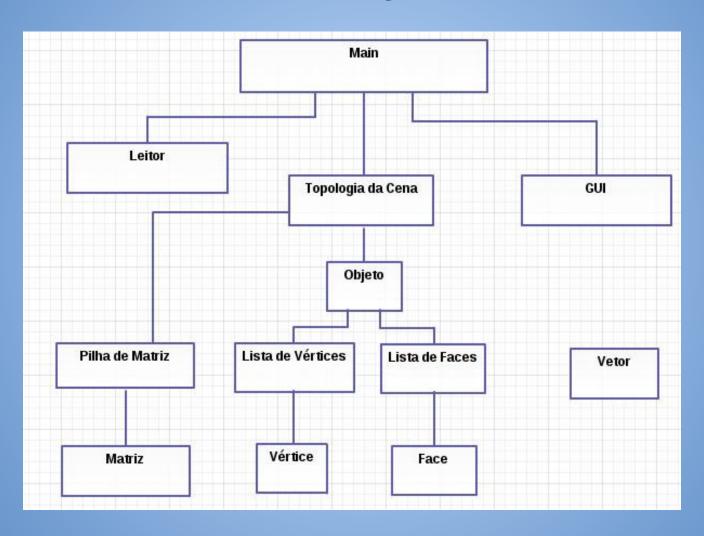
Planejamento Inicial



Processo de Desenvolvimento

- Método de leitura
- Estrutura topológica
- Interface
- Classes utilitárias

UML do Projeto Final.



Conclusão

- Dificuldades encontradas:
 - Comunicação
 - Ferramentas
 - Linguagem de programação
 - Modelagem
 - Conceitos teóricos

Referências

- StackOverflow
- GLUI A GLUT-Based User Interface Library
 - Autor: Paul Rademacher
- Tutorial de Utilização de OpenGL
 - Autor: Marcionílio Barbosa Sobrinho
- C++ How to Program
 - Autor : Deitel

Agradecimentos

- StackOverflow
- Monitores de CG
- Joaquim