

Computação Gráfica

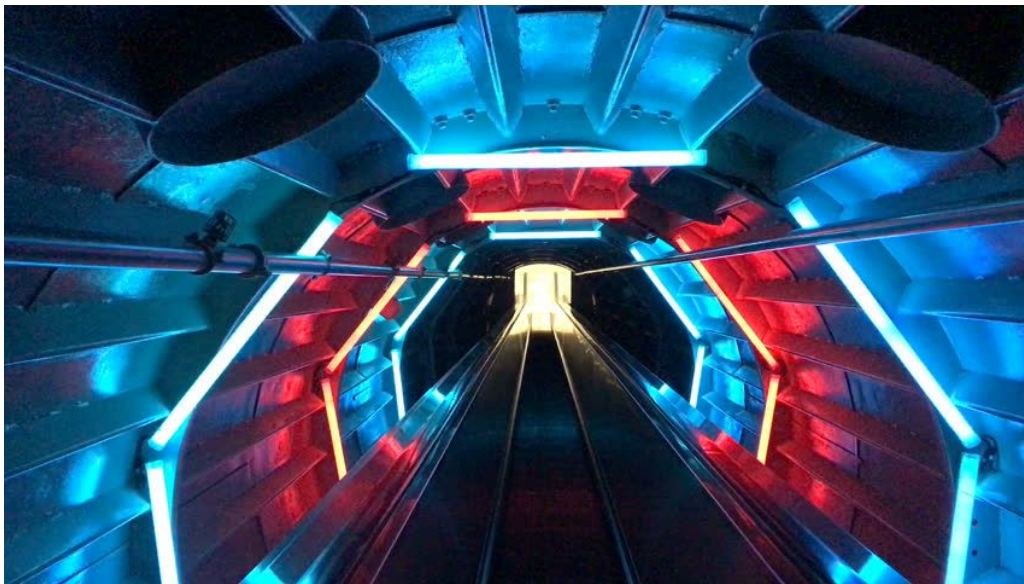
02.03.2019

Alexandre Faria 2014226180

Carlos Poiars 2014226236

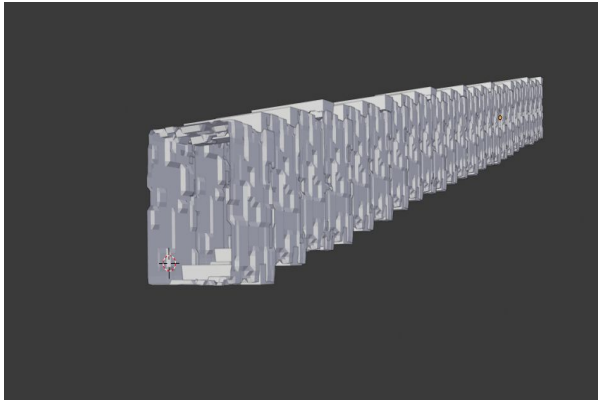
Relativamente à meta 0 do projecto de Computação Gráfica, o grupo tomou por opção mudar o tema a explorar.

Procurando desenvolver um ambiente onde a luz, dinamismo e interação são a característica principal, decidimos basear-nos num ambiente *Sci-fi* futurista onde o utilizador pode percorrer uma escadaria fechada com diversas possíveis interações ao longo do percurso.

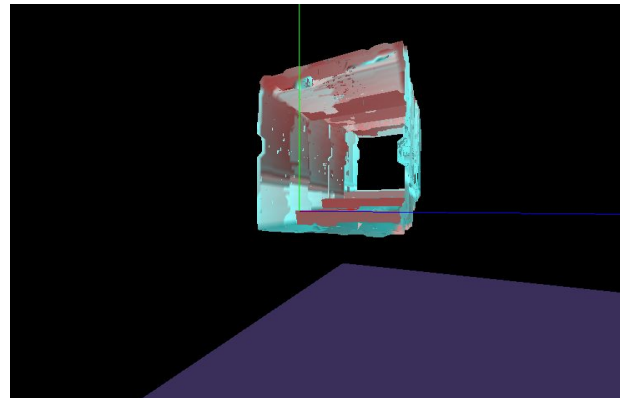
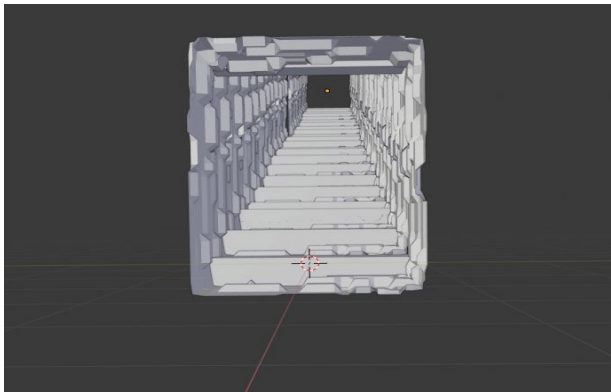
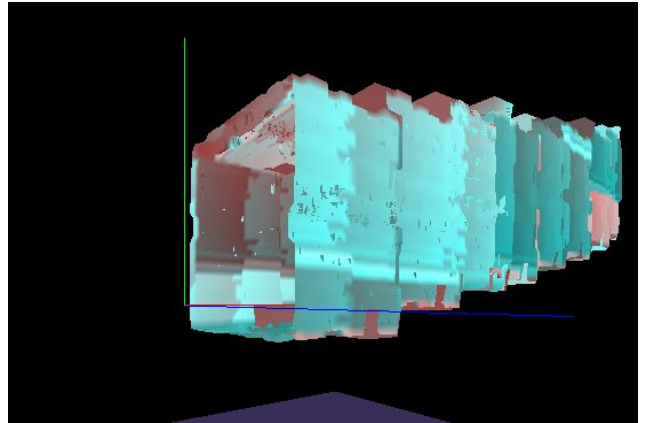


Nesta meta, o trabalho implementado passou por desenvolver um modelo para uma escadaria modular, desenvolver os métodos necessários para a leitura de um ficheiro do tipo *.obj* e criar o ambiente na sua versão alpha.

Modelação:



OpenGL:



Objetos usados para a escadaria:

