

Computação Gráfica - Lab 3

Nome: Kartic Hitendra Premgi

Nº 71379

Objetivo: modelação e transformação de objetos importados

Tarefas a fazer:

- Exportar um objeto simples (cuboid) do Blender e implementar usando o código no tp6;
- Exportar um objeto de cozinha, neste caso, eu escolhi o garfo do Blender;

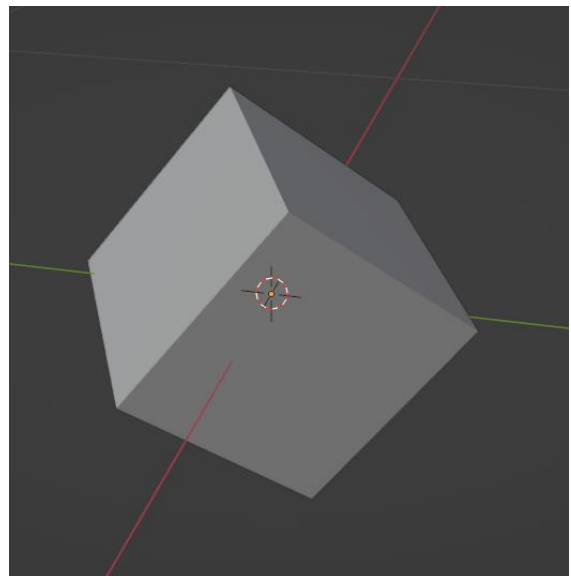
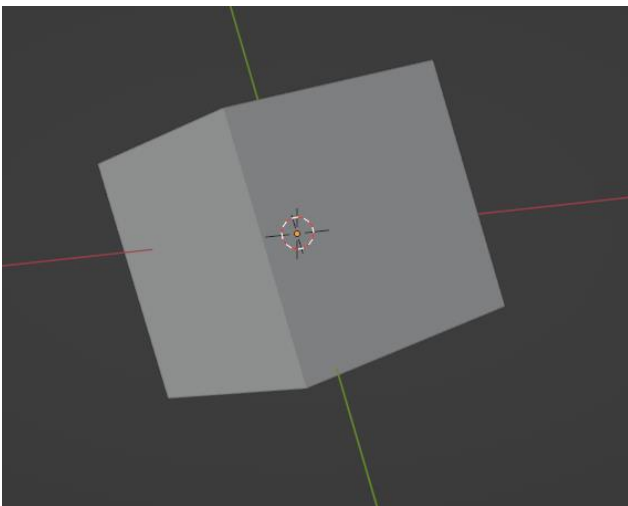
Descrição da plataforma de desenvolvimento:

Uso do Blender para fazer o objeto de cozinha;

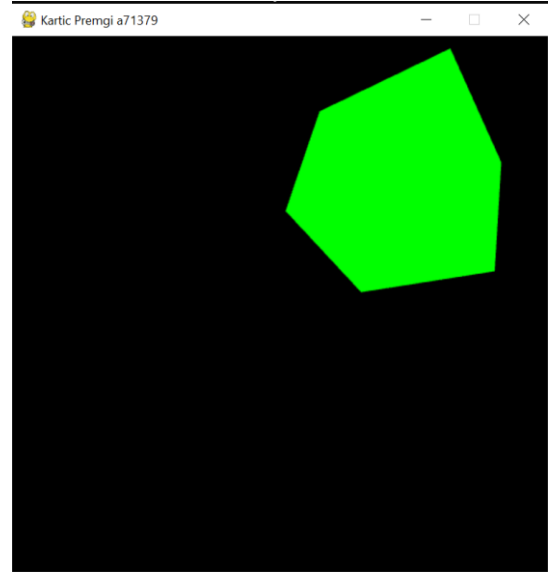
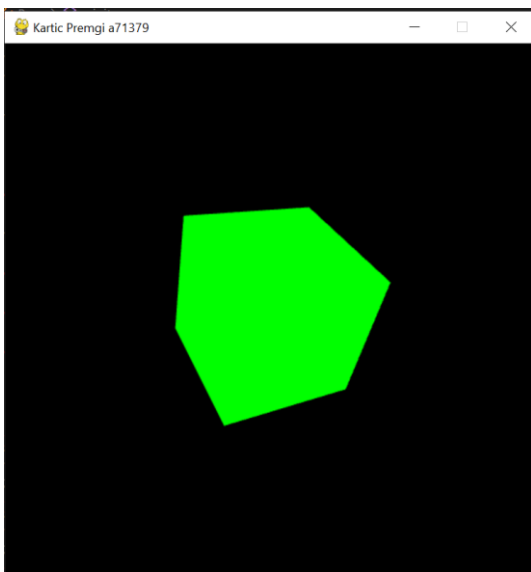
Uso do OpenGL em python;

Resultados e cópias de ecrã dos resultados:

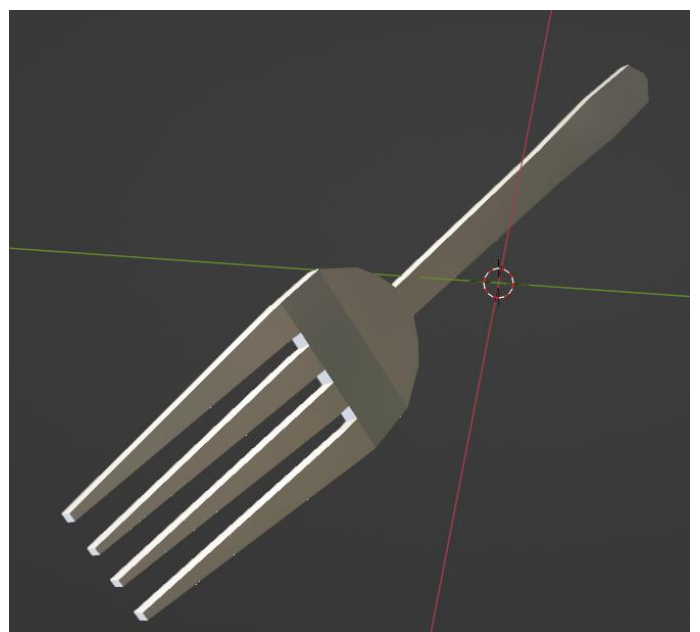
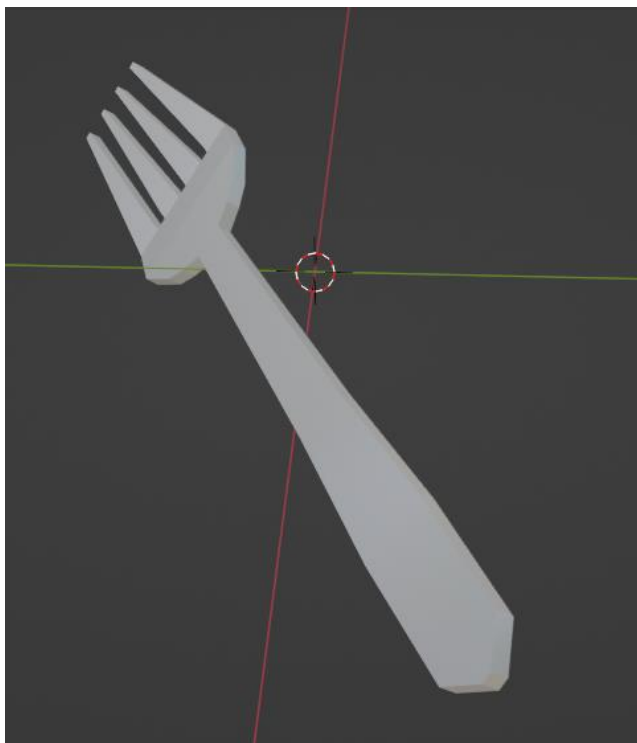
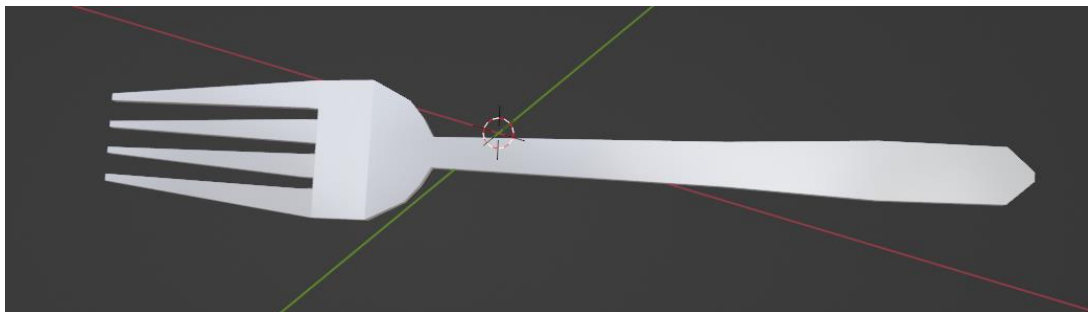
- Cubo no Blender:



➤ Cubo no python:



➤ Garfo no Blender:



➤ Garfo no python:

Cada letra têm uma funcionalidade, a seguinte tabela representa o significado de cada letra:

Letra	Descrição da função da letra
a	Movimenta o garfo para a esquerda
s	Movimenta o garfo para baixo
d	Movimenta o garfo para a direita
w	Movimenta o garfo para cima
r	Mete o objeto novamente na posição inicial
x	Afasta o objeto da janela de visualização
z	Aproxima o objeto da janela de visualização
o	Roda o objeto no sentido do relógio
u	Roda o objeto no sentido contrário do relógio
j	Movimenta o garfo para a esquerda
k	Movimenta o garfo para baixo
l	Movimenta o garfo para a direita
i	Movimenta o garfo para cima
e	Roda o objeto no eixo do z no sentido do relógio
q	Roda o objeto no eixo do z sentido contrário do relógio
y	Roda o objeto no eixo do x no sentido do relógio
h	Roda o objeto no eixo do x sentido contrário do relógio
t	Roda o objeto no eixo do y no sentido do relógio
g	Roda o objeto no eixo do y sentido contrário do relógio



