

Computação Gráfica

Instruções sobre o projeto final

Prof. Davi Santos

Projeto final

- Código do projeto (40%)
- Relatório (30%)
- Apresentação (30%)
- Grupos de 3 alunos
 - Definição dos grupos: **UM** aluno do grupo me manda por email os integrantes do grupo e o tópico do projeto; ou **UM** aluno do grupo coloca no canal #grupos do discord os integrantes e o tópico do projeto. (até 18/09)

Projeto final - Sugestões

- Implementação do ray-casting
- Algoritmo pintor
- Sistema solar
- Jogo (3D, OpenGL)
- Ambiente simulado (casa) (e câmera percorre o ambiente)
- Fazer um robô simulado
- Implementar mapeamentos de textura
- Outros...

Código

- Código comentado
- Colocar no github com Readme
 - O que o código faz
 - Imagem do programa
 - Instruções de como compilar e executar (dependencias, etc)

Relatório

- Modelo do relatório (fonte arial tamanho 12)
 - Introdução (1-2 pag.)
 - Falar sobre o projeto
 - Embasamento teórico (2-4 pag.)
 - Entrar em detalhes de pelo menos três aspectos do trabalho (ver slide 6)
 - Implementação (2-4 pag.)
 - Entrar em detalhes do código
 - Pipeline e o que cada etapa faz
 - Considerações finais (1-2 pag.)
 - Principais problemas encontrados
 - O que pode ser melhorado (e como melhorar)
 - Link do repositório
 - Contribuições (1 pag.)
 - A contribuição de cada integrante do grupo
 - Referencias

Relatório

- Detalhar pelo menos três aspectos de CG (teoria) usados no projeto
 - Textura
 - Modelo geométricos
 - Iluminação (quantas fontes de luz, posição, como foram usadas)
 - Sombreamento
 - Transformações
 - Outros (colisão, ...)

Apresentação

- 15 min apresentação + 5 min perguntas
 - todos os integrantes devem falar
- Dois dias de apresentação do projeto
 - 14/10/2024
 - 16/10/2024