

# PROVA GB COMPUTAÇÃO GRÁFICA

NOMES: MARCELO LUIZ FONTANA, NICOLAS CUSSOLI RAIMUNDO E VITOR HENRIQUE  
GREGO ZILLIG

# DECISÕES DO PROJETO

01

**Arquitetura:** Classes auxiliares para a curva, câmera, objeto e shader

02

**Interface:** Seleção de objetos via teclado e movimentação da câmera por teclado e mouse

03

**Execução da cena:** play e pause com animações

04

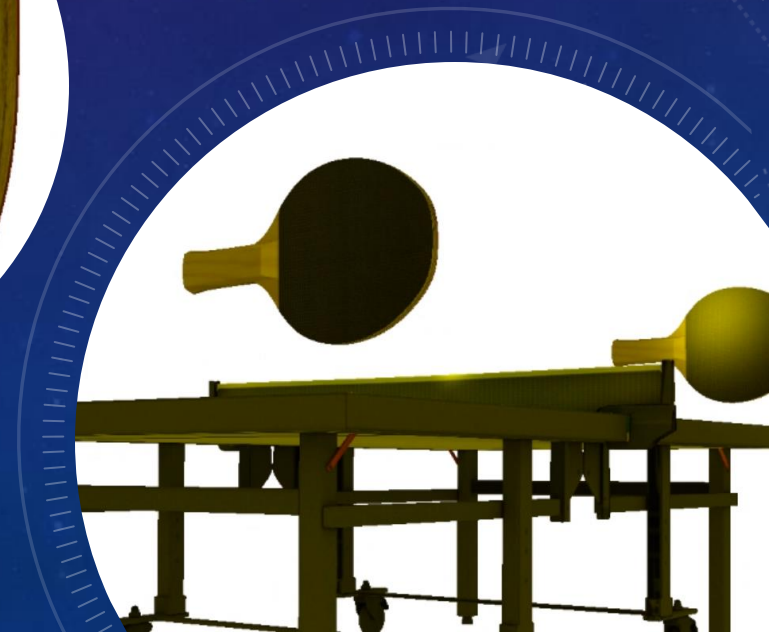
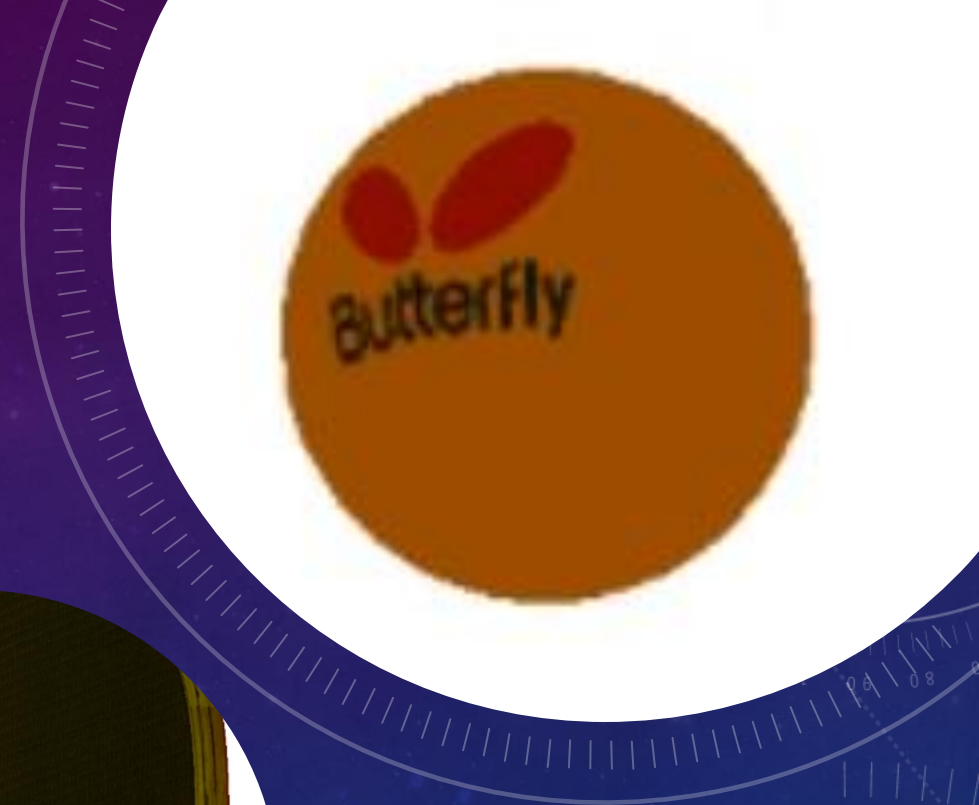
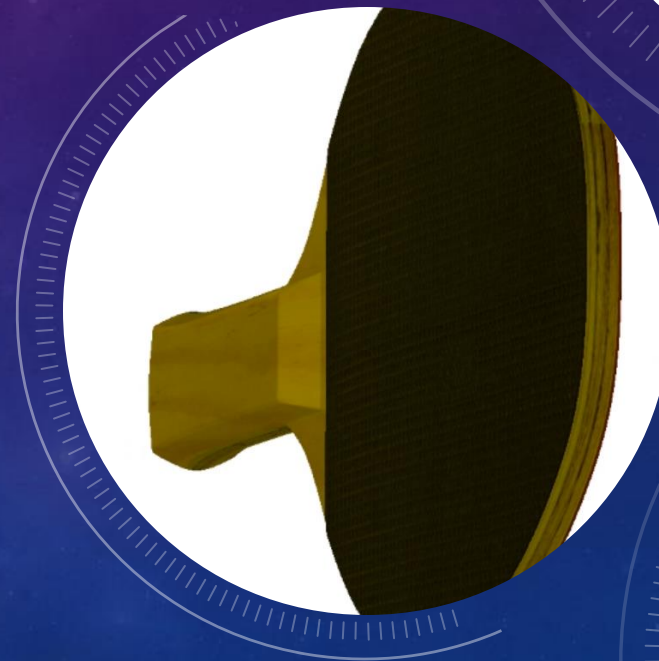
**Bibliotecas adicionais** (dependências)

# INFORMAÇÕES DA CENA

Assets: 2 raquetes,  
1 bolinha e uma  
mesa

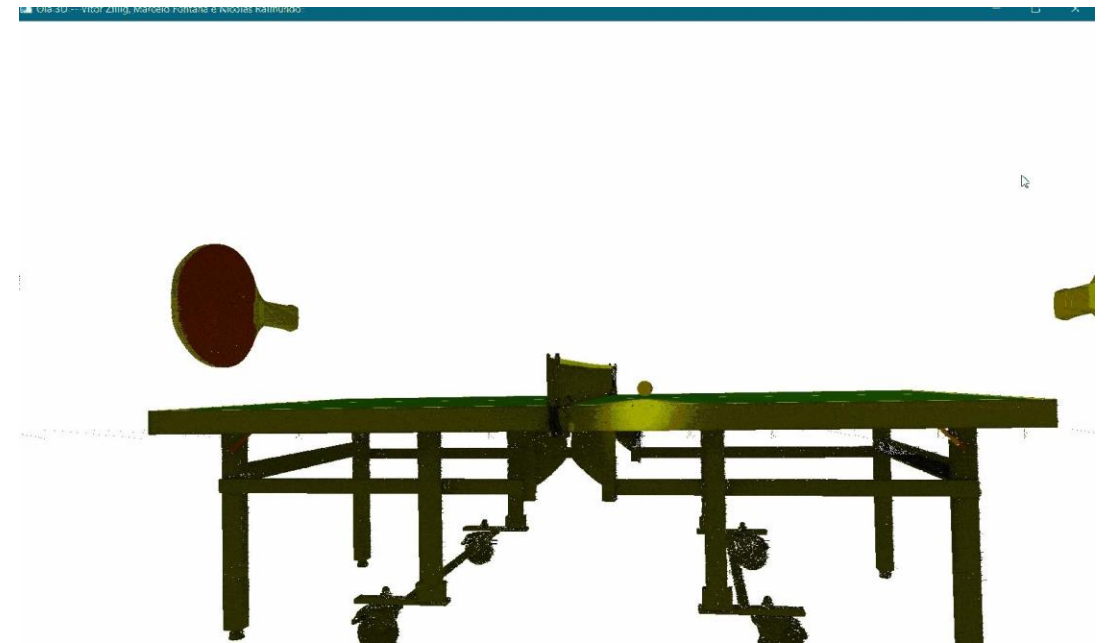
Composição da  
cena: Tênis de  
Mesa

Triangularização  
dos OBJs da  
raquete e mesa





# APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS



# CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Triangularizar o objeto, utilizar bibliotecas específicas e calcular a trajetória de quique da bolinha foram os maiores desafios enfrentados durante a realização do projeto, exigindo atenção aos detalhes e soluções criativas para superar cada obstáculo.

Implementação das texturas dos objetos foi um dos desafios que conseguimos solucionar com sucesso. Durante a execução melhoramos muito na sua utilização e conseguimos um excelente resultado na utilização da mesma.

Durante a realização desse projetos, encontramos pontos a serem melhorados, como por exemplo: Melhorar o arquivo de configuração, Sincronizar as curvas e Dinamizar Objetos, pois ao decorrer do trabalho encontramos bastante dificuldade ao realizar essas etapas.

# REFERÊNCIAS CONSULTADAS

