

Trabalho Complementar - Partículas

- Desenvolver um sistema de partículas utilizando OpenGL (impostores/billboards ou pontos);
- Utilizar qualquer biblioteca para manipulação de “janelas”: GLUT, SDL, GLFW, QT, GTK,...
- Exemplos: fumaça, fogo, chuva, cascata, neve, chafariz, fogos de artifício, etc.
- Data limite de entrega: ver slide de datas