Computação Gráfica

2ª Fase – Transformações Geométricas

André Geraldes 67673

Patrícia Barros 67665

Sandra Ferreira 67709

Conteúdo

[Conteúdo 2](#_Toc416356425)

[Índice de Figuras 3](#_Toc416356426)

[Introdução 4](#_Toc416356427)

[Desenvolvimento 5](#_Toc416356428)

[Conclusão 6](#_Toc416356429)

Índice de Figuras

**Não foi encontrada nenhuma entrada do índice de ilustrações.**

Introdução

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito da Unidade Curricular de Computação Gráfica, pertencente ao plano de estudos do 3º ano da licenciatura em Engenharia Informática.

Este projeto será constituído por 4 fases distintas com o objetivo final de criar um *motor 3D*. Nesta segunda fase foi-nos proposto fazer algumas alterações no trabalho desenvolvido na primeira fase, nomeadamente a implementação de transformações geométricas (rotações, translações e escalas).

Desenvolvimento

Conclusão