



Universidade Federal da Fronteira Sul
Ciência da Computação
Computação Gráfica - Prof. Fernando Bevilacqua

Trabalho 1 (T1) [FINAL]

Data de entrega:
11/12/2019¹ (quarta-feira)

1. Modo de entrega e desenvolvimento

A entrega e o desenvolvimento do trabalho se darão exclusivamente com git via serviço [Github](#). Quando começar o trabalho, siga os seguintes passos:

1. [Crie um repositório](#) público ou privado na sua conta do Github com o nome **CG-2019.2N-T1**²
2. [Adicione o usuário](#) Dovyski (ou dovyski@gmail.com) como membro do repositório.
3. Clone o repositório para a sua máquina (ou máquina do lab) e trabalhe normalmente, fazendo commits e pushes regulares.
4. A aplicação deve estar disponível online para ser acessada no browser. Recomendo que o repositório seja disponibilizado com [Github Pages](#).
5. No arquivo `README.md` do projeto, coloque a) suas informações (nome e matrícula) e b) informações sobre o projeto, ex.: ideia geral, formas de interagir, etc.



IMPORTANTE! Não faça um commit único com todo o código do projeto. Faça um commit para cada passo do projeto, e.x. criação da estrutura inicial, adição de um novo elemento, etc. Não fique com medo de ter vários commits. **Ter um único commit com tudo pronto é um problema.** O histórico de commits mostrará a sua evolução no projeto. Você pode ter commits até as 23:59 horas da data de entrega do trabalho.

2. Descrição

O trabalho é **individual**, entretanto ele pode ser feito em dupla se e somente se a aplicação gráfica contiver algum elemento interativo. Entende-se por interativo um elemento na tela que responda a comandos do teclado ou do mouse, ex.: mover para direita e esquerda, cima e baixo. Implementar uma aplicação gráfica usando Three.js seguindo uma das temáticas:

- Vinheta do plantão de notícias da Globo;
- Proteção de tela “Microsoft” dos professores;
- Pokemon com movimentação (se esse tema for escolhido e ele contiver algum elemento de realidade aumentada, ele pode ser feito em dupla ou trio. Veja [AR.js](#)).

Você está livre para usar quaisquer modelos 3D ou texturas encontrados na internet (veja seção de dicas), contanto que seu uso seja legal. Não há necessidade de modelar ou fazer suas próprias texturas, salvo se for do seu interesse.

Não há necessidade de utilização obrigatória de todos os conceitos de Computação Gráfica vistos em aula para comprovar conhecimento. Utilize aquilo que ajudar a atingir o objetivo que você deseja.

¹ Se o trabalho for apresentado dia 12/12. Se o trabalho for apresentado dia 16/12, a entrega pode ser 15/12.

² Se você já tem um repositório criado, basta renomear ele para esse formato. Não precisa apagar e criar outro.



Universidade Federal da Fronteira Sul
Ciência da Computação
Computação Gráfica - Prof. Fernando Bevilacqua

3. Avaliação

Os seguintes elementos serão considerados durante a avaliação:

- Criatividade na criação do conteúdo;
- Empenho para demonstrar conteúdo autoral. Ex.: ao invés de utilizar apenas o modelo de um Pokemon com textura pronta, editar suas texturas para adicionar algum logo da UFFS.
- Histórico do controle de versão é condizente com o trabalho realizado (Ex. vários commits espalhados ao longo do tempo, não um único commit com diversos arquivos).

4. Apresentação

Cada um dos trabalhos deve ser apresentado em aula, nos dias 12/12 (quinta-feira) ou 16/12 (segunda-feira).

5. Dicas

Abaixo está uma lista de sites que podem ser úteis para o desenvolvimento do trabalho.

Three.js

<https://threejs.org/docs/#manual/en/introduction/Useful-links>

Texturas

<https://cc0textures.com/>

<https://free3d.com/3d-models/blender>

Modelos 3D

<https://www.kenney.nl/assets?q=3d>

<https://www.blendswap.com/>

<https://opengameart.org/>