Universidade do Minho – 2016/2017

**Relatório de Computação Gráfica**

**Fase 2 – Transformações Geométricas**

Grupo 10:

Carlos Pereira, a61887

João Barreira, a73831

Rafael Braga, a61799

**Índice**

[1. Introdução 3](#_Toc478371086)

[2. Descrição do programa Engine 4](#_Toc478371087)

[3. Processamento de um modelo em formato XML 5](#_Toc478371088)

[3.1. Leitura e Parsing 5](#_Toc478371089)

[3.2. Estruturas de dados 5](#_Toc478371090)

[4. Ciclo de Rendering 6](#_Toc478371091)

[5. Exemplos de execução 7](#_Toc478371092)

[6. Conclusão 8](#_Toc478371093)

# **Introdução**

Esta segunda fase consiste no processamento de ficheiros *XML* e aplicação de várias operações em *OpenGL* (translações, rotações e escalas).

Neste relatório constará uma descrição pormenorizada da *Engine*, da fase de leitura e extração das informações contidas nos ficheiros *XML* e o desenho das cenas com o auxílio de eventuais primitivas gráficas.

No final deste relatório, apresentaremos alguns exemplos de execução a partir de vários modelos em ficheiros *XML*.

# **Descrição do programa *Engine***

# **Processamento de um modelo em formato *XML***

## **Leitura e Parsing**

## **Estruturas de dados**

# **Ciclo de *Rendering***

# **Exemplos de execução**

# **Conclusão**