

Trabalho 1 - Transformações Geométricas



Ciro Grossi Falsarella nUSP: 11795593
Guilherme Alves Neves Tavares nUSP: 11218730
Guilherme Jun Grillo nUSP: 11208350
Mateus de Souza Santos nUSP: 11366913

SCC0250 - Computação Gráfica (2022)
Docente: Alaor Cervati Neto
Abril/2022

Introdução

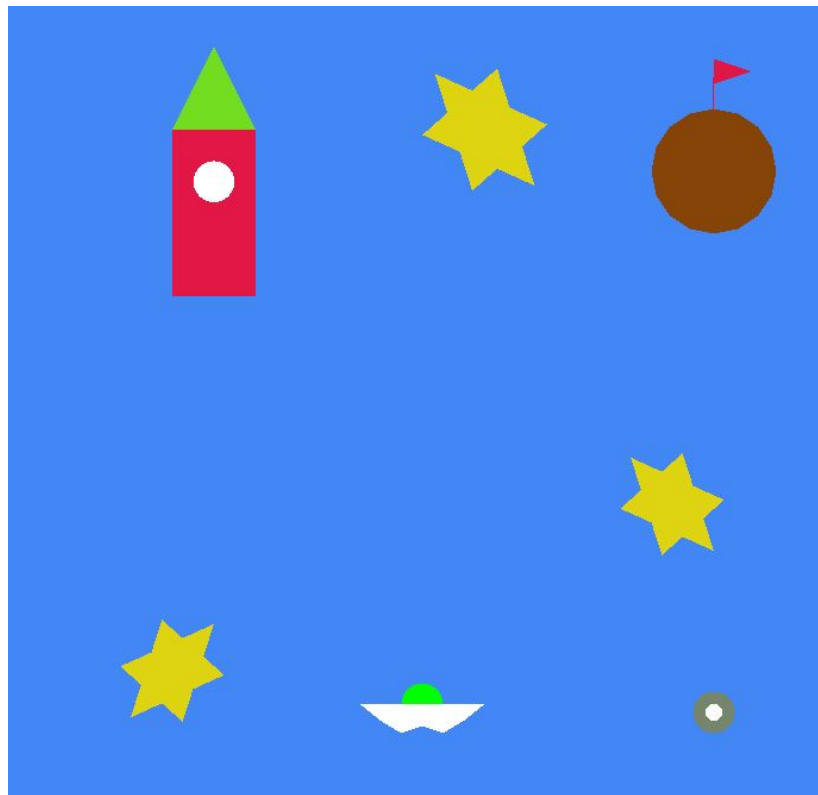
Desenvolvimento de um cenário "espacial", com naves, estrelas, moedas e uma bandeira em um planeta, sendo um protótipo para um "jogo" de naves espaciais.

Estudo prático dos conceitos iniciais de Computação Gráfica, OpenGL e transformações geométricas, utilizando-se a linguagem de programação Python.

Componentes do programa

O cenário é composto por objetos: 2 naves, um planeta com bandeira, estrelas e uma moeda.

As estrelas giram automaticamente, enquanto os outros objetos têm suas transformações geométricas acionadas pelo teclado.



Movimentos do teclado



Movimentos para todas as direções da nave



Gira em sentido anti-horário o planeta



Aumenta escala da nave UFO



Diminui escala da nave UFO