

Projeto 2 – WebGL : 1ª parte

Data de entrega: 22/10/2020, via Blackboard.

Entrega: duplas ou individual.

Nesse projeto, vamos trabalhar com WebGL, que é um porte do OpenGL (principal biblioteca gráfica usada para aplicações gráficas de tempo real) para o ambiente Web. O WebGL deveria rodar bem em qualquer Browser que suporte HTML 5.0, que significa qualquer browser minimamente atualizado.

Estrutura do Projeto

O projeto tem 3 partes principais, e cada tarefa concluída leva a um número de pontos possíveis a adicionar na nota final.

Tarefa 1: criar uma pirâmide em WebGL (4 pontos)

Tarefa 2: Criar um degrade de cores nas faces da pirâmide (coerente) (3 pontos)

Tarefa 3: Fazer a pirâmide rotacionar (como se fosse um voo de helicóptero ao redor dela) (3 pontos)

Exemplos do Tutorial

Exemplos para se implementar o projeto podem ser encontrados em: <https://github.com/lpsoares/WebGL>

Instruções

Tente fazer na ordem que foram apresentadas as tarefas, o código pode ficar grande, se quiser separar em arquivos JS separados vocês são bem encorajados.

Entrega

Para entregar o projeto você pode usar o github (ou similar), por exemplo com o github Pages, ou senão envie os arquivos do seu projeto diretamente pelo Blackboard. Deixe seu código minimamente documentado e garanta que ele está rodando corretamente.

Honestidade acadêmica

As tarefas devem ser concluídas em dupla ou individualmente. Você está convidado a discutir as várias partes das tarefas com seus colegas, mas você deve implementar os algoritmos. Você não deve ficar olhando o código de seus colegas.