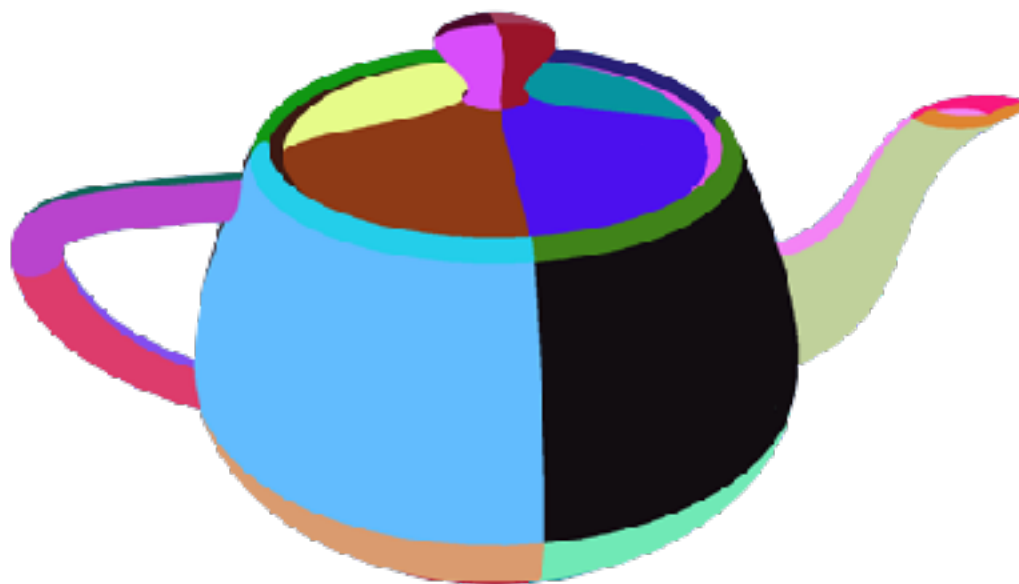

31 de Março de 2018

Computação Gráfica

Licenciatura em Engenharia Informática

Universidade de Coimbra

Trabalho Prático - 1ª Meta 2017/2018



Duarte Pereira Justo Cortes Silva

Nº 2015238806

uc2015238806@student.uc.pt

Maria Inês António Roseiro

Nº 2015233281

miroseiro@student.dei.uc.pt

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um cenário gráfico inspirado numa lata, sendo que nos iremos focar em:

1. Modelização de objetos;
2. Transformações geométricas, visualização, projecções, texturas;
3. Modelos de cor, iluminação, sombras.
4. Animação dinâmica.

Desenvolvimento para a Meta 1

Nesta primeira meta tentámos aplicar os conceitos já abordados nas aulas, nomeadamente **texturas**, **transformações geométricas** (para o posicionamento dos objectos presentes no nosso cenário) e **visualização/projeções**, sendo que foi neste último ponto que encontrámos maiores dificuldades, e o que pretendemos corrigir para uma próxima meta.

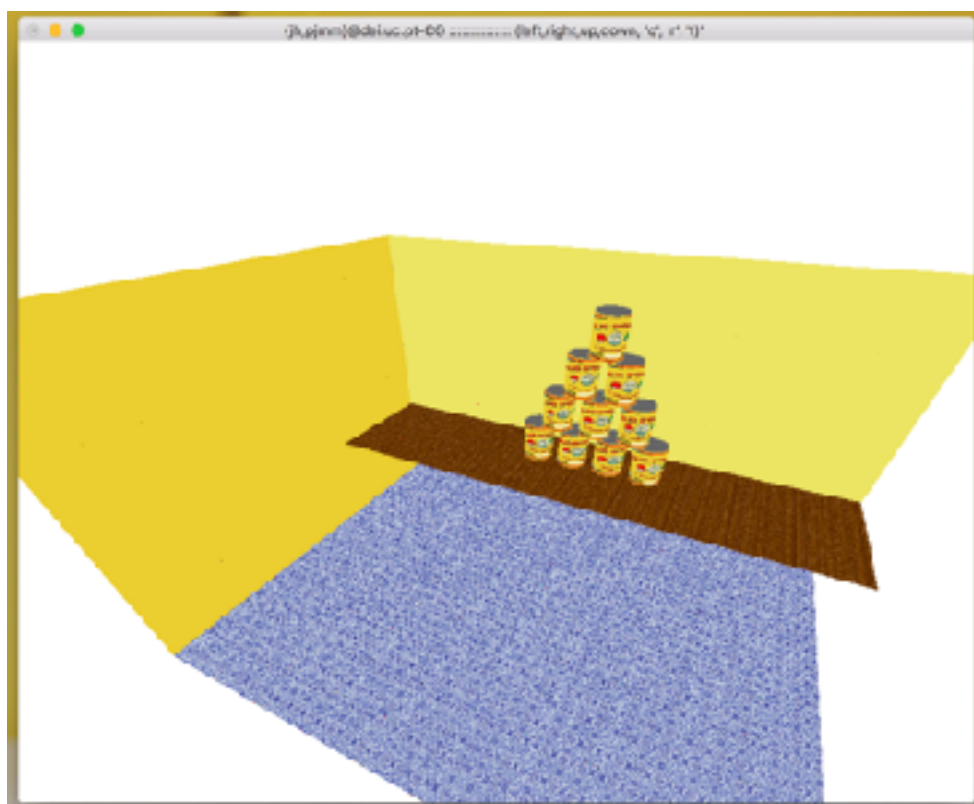


Figura 1 - Resultado da meta 1

Resolvemos “desenhar” uma sala, vista “por dentro”, onde se encontra uma prateleira com as latas que mais tarde servirão para jogar “tiro à lata” (sendo que essa parte ainda não está implementada).

A Melhorar para a próxima meta

1. A nível das texturas:

É perceptível que nem as texturas estão ligeiramente “pequenas” e “pixelizadas”, no entanto não conseguimos melhorar este problema.

2. A nível de visualizações e projeções:

Não realizámos aquilo que gostaríamos relativamente à “câmara” e ao seu posicionamento, no entanto, e como ainda não temos o jogo implementado, optámos por uma solução mais básica e que nos permitisse visualizar toda a “sala” de maneira a poder detectar algum erro. Será algo que com o avançar do projeto será alterado e melhorado.

