

SCC0250 – Computação Gráfica

Trabalho 2

Grupo:

| | |
|--------------------------|------------|
| Gabriel Rodrigues | (11795377) |
| Antonio Italo Lima Lopes | (12542290) |
| João Favoretti | (11316055) |
| Lucas Pimentel | (10633328) |
| Matheus Cerqueira | (11911104) |

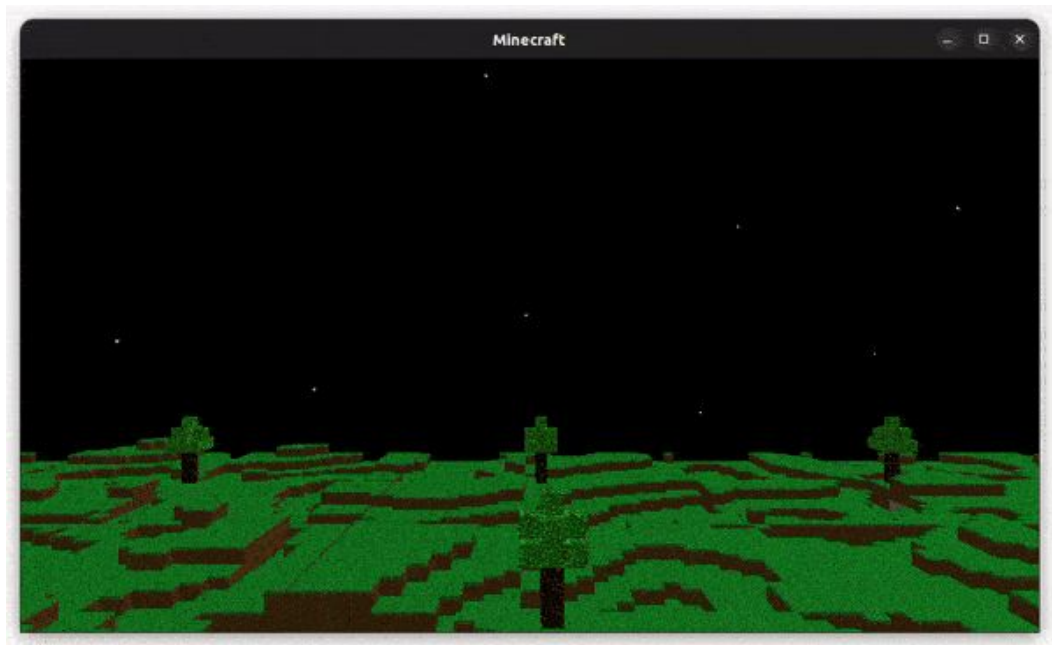
Implementação

Objetivo:

Implementar estruturas básicas do mundo do Minecraft

Dependências:

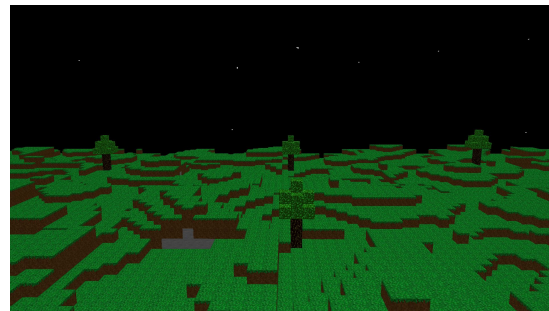
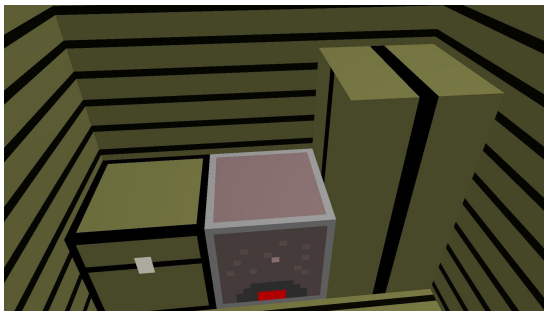
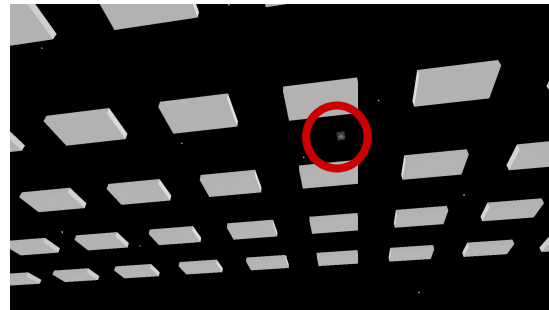
- glfw
- numpy
- OpenGL
- pillow
- perlin_noise



Programa em execução

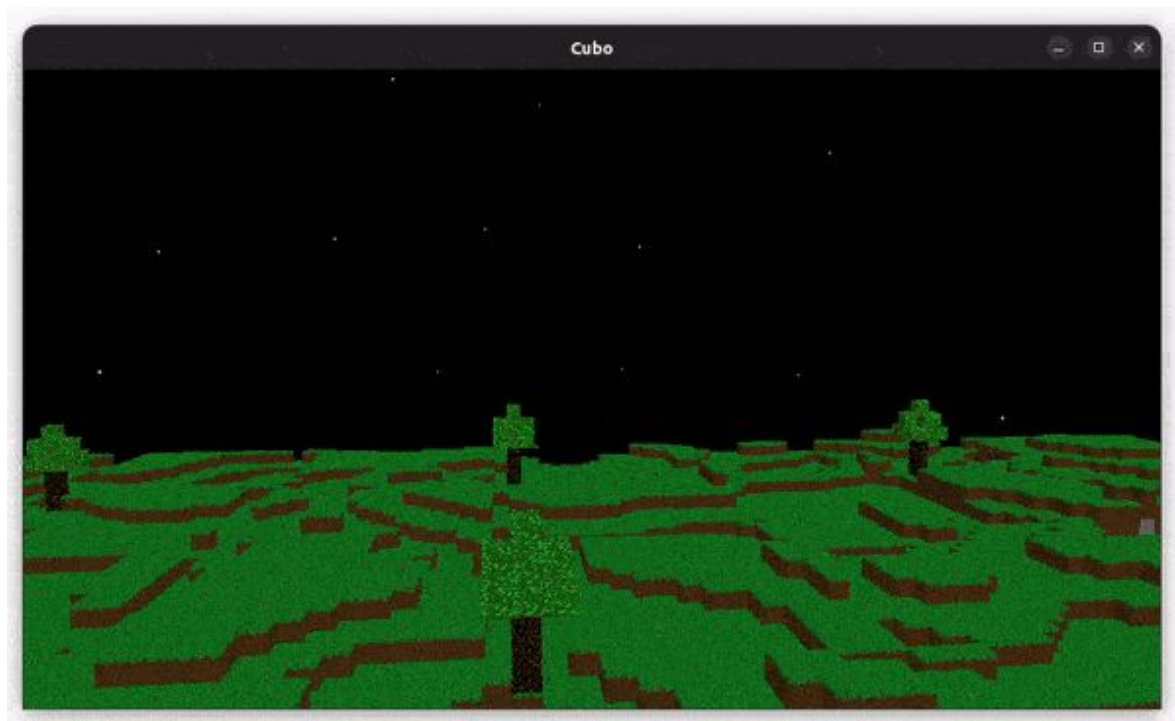
Estruturas criadas

- Árvores;
- Rochas, terra e grama;
- Lua, céu e nuvens;
- Pequenas casas com objetos;



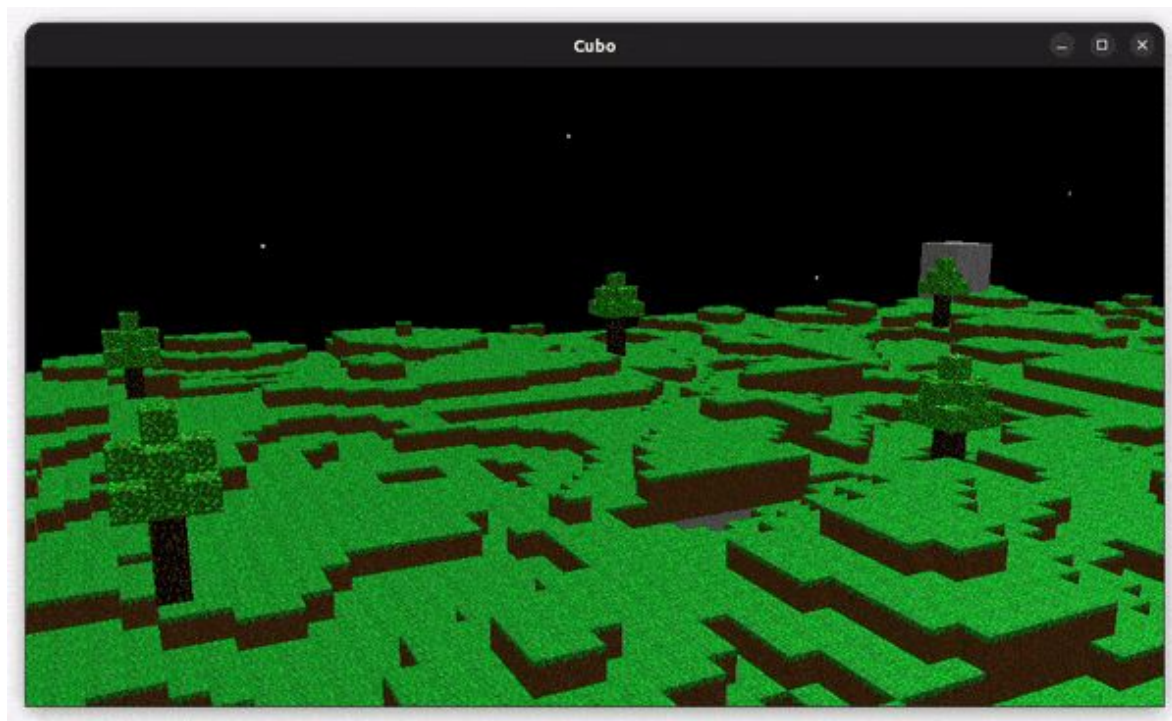
Implementação

- Geração e renderização de chunks



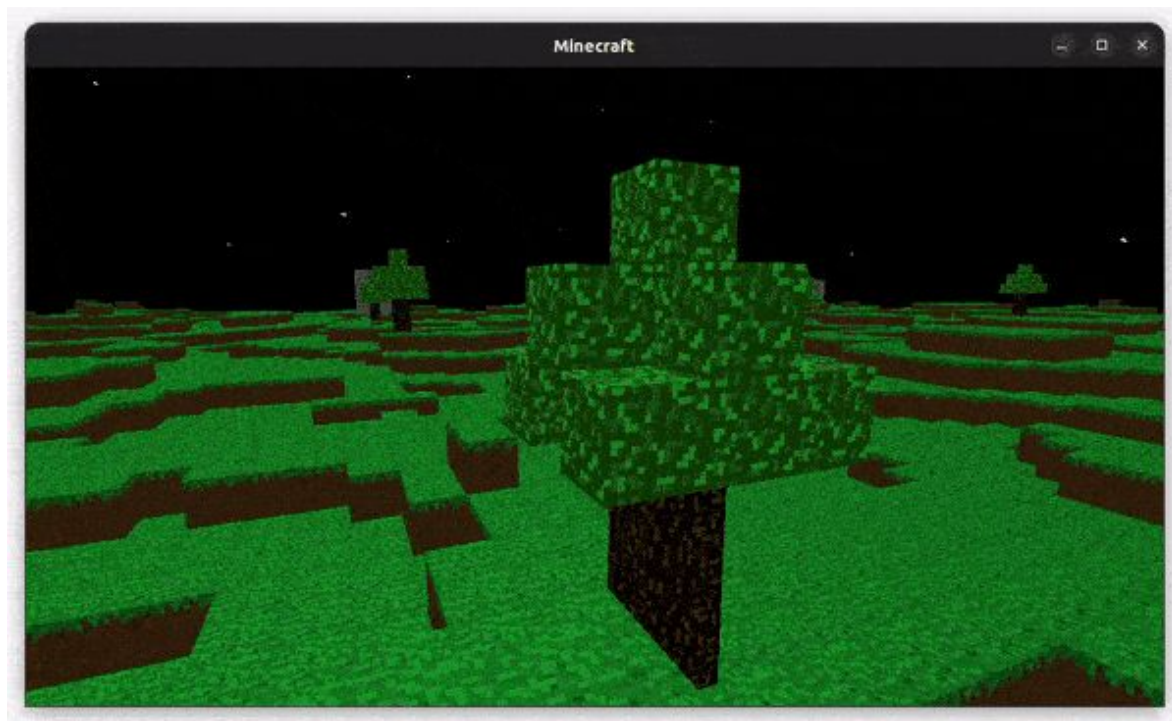
Implementação

- Iluminação (Ambiente, difusa e especular)



Implementação

- Colocar e quebrar blocos



Controles Básicos

