

Lista 2 - Piramide Usando OpenGL - SDL2

Macártur de Sousa Carvalho

April 9, 2014

1 Solução Proposta

Neste exercicio foi gerado um implementação para renderização de uma piramide utilizando a biblioteca SDL e OPENGGL para criar uma piramide apartir de informações de um arquivo.Ao executar esta solução utilizando pontos de um arquivo txt dispostos como exposto é possivel gerar uma piramide utilizando linhas e também utilizando-se colunas.

2 Características da Solução

Está solução consta de um programa capas de capturar entradas de um arquivo e renderizar uma piramide aparter dos pontos passados, na qual sempre deve-se descrever a quantidade de pontos que será utilizado e entã determinar quais os pontos que serão utilizados para formar as arestas ou os poligonos da figura.

3 Principais Lições Aprendidas

Com este exercicio foi possivel entender melhor o funcionamento do opengl ao desenhar uma figura geométrica , isso ajuda muita no momento de criar um programa que possua varios poligonos.

4 Principais Dificuldades Encontradas

Uma das grandes dificuldades encontradas na criação de um programa que mostre um objeto em 3d é posicionalo na tela para uma melhor visualização do usuário, muitas vezes no é possível visualizar o que está ocorrendo de errado com a renderização na tela , no entanto muitas vezes o motivo da no visualização os pontos colocados em lugares que não são visualizados.

5 Imagem solução proposta

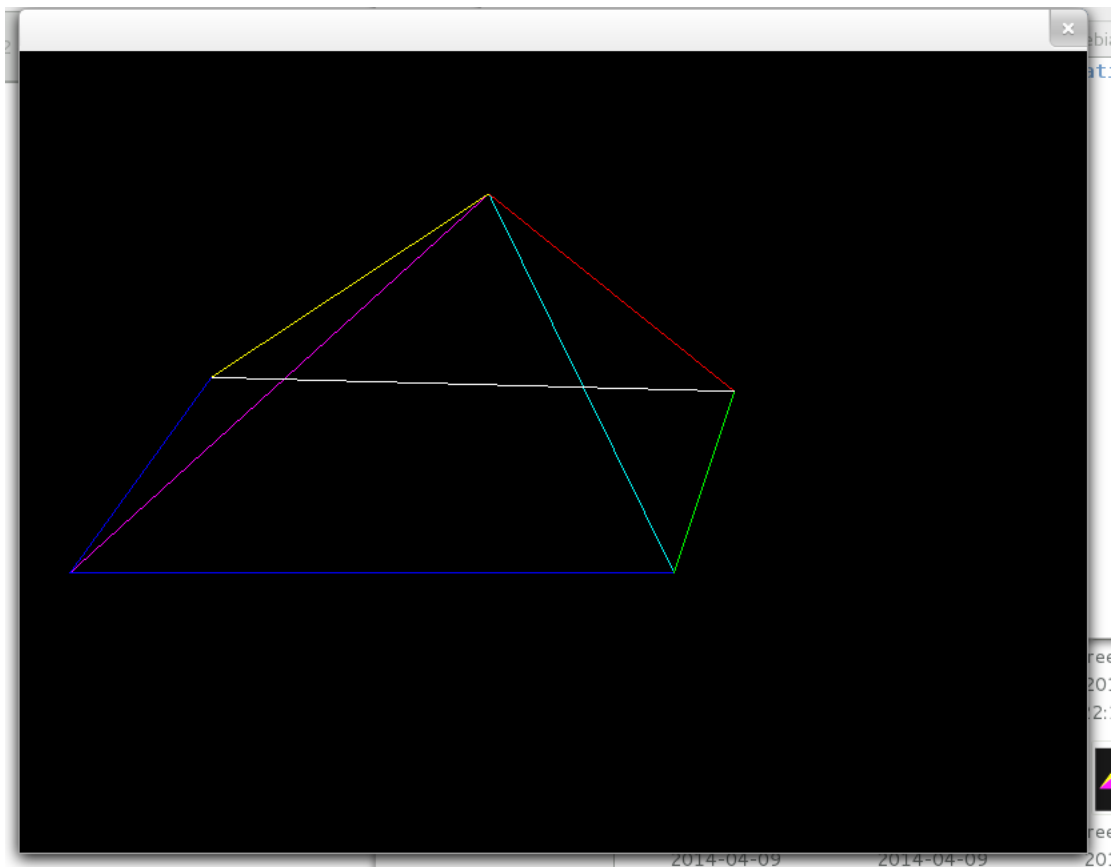


Figure 1: Figura utilizando Linhas(Vertices) de uma piramide

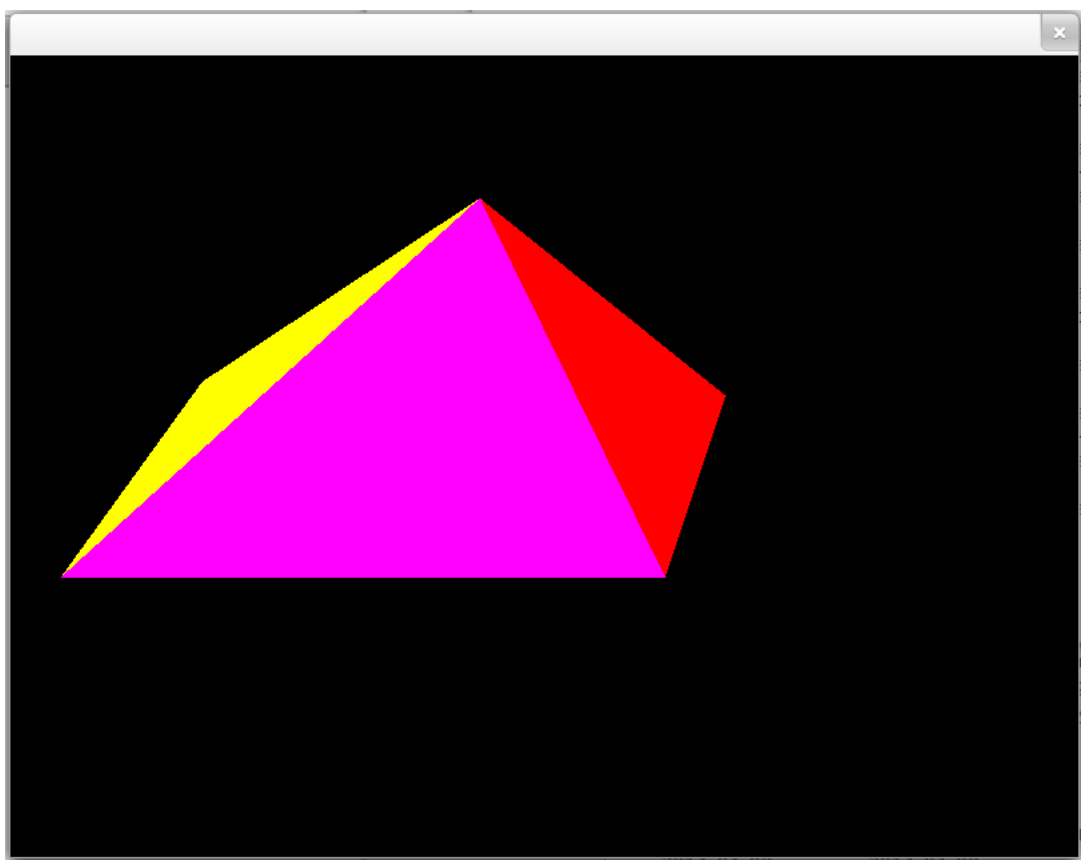


Figure 2: Figura utilizando poligonos para formar uma piramide