

SSC025 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA - 2023.1

TRABALHO 3D 2

OPENGL AR

GITHUB REPO

EQUIPE



11735021

Eduardo Amaral



11208558

Felipe Cadavez



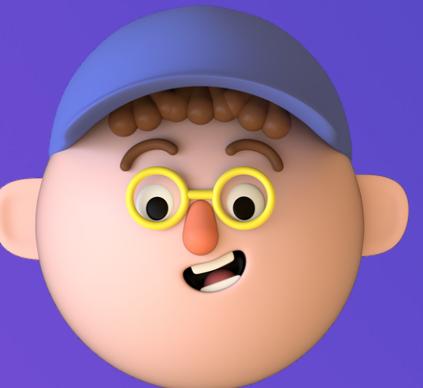
11275255

Jefferson Bueno



5588687

Melissa Motoki



RESUMO



Uma breve descrição do projeto

Resumo do projeto

Criou-se um cenário 3D com textura, iluminação e interação. Incluiu uma habitação, ambiente externo, modelos adicionais e animação. Foi implementado um céu texturizado, fonte de luz dinâmica e controle de parâmetros de visualização.

Objetos do ambiente interno: estátua, cama, armário

Objetos do ambiente externo: lua, céu, caixa, gato (move-se em círculos), dois pinguins, um container, um dinossauro e um celeiro

Texturas do céu: céu noturno com estrelas

Texturas do chão: grama, pedras

Objeto divisor de ambiente: celeiro

Luzes/fonte de iluminação: lua (move-se em círculos, alterando a iluminação da cena)

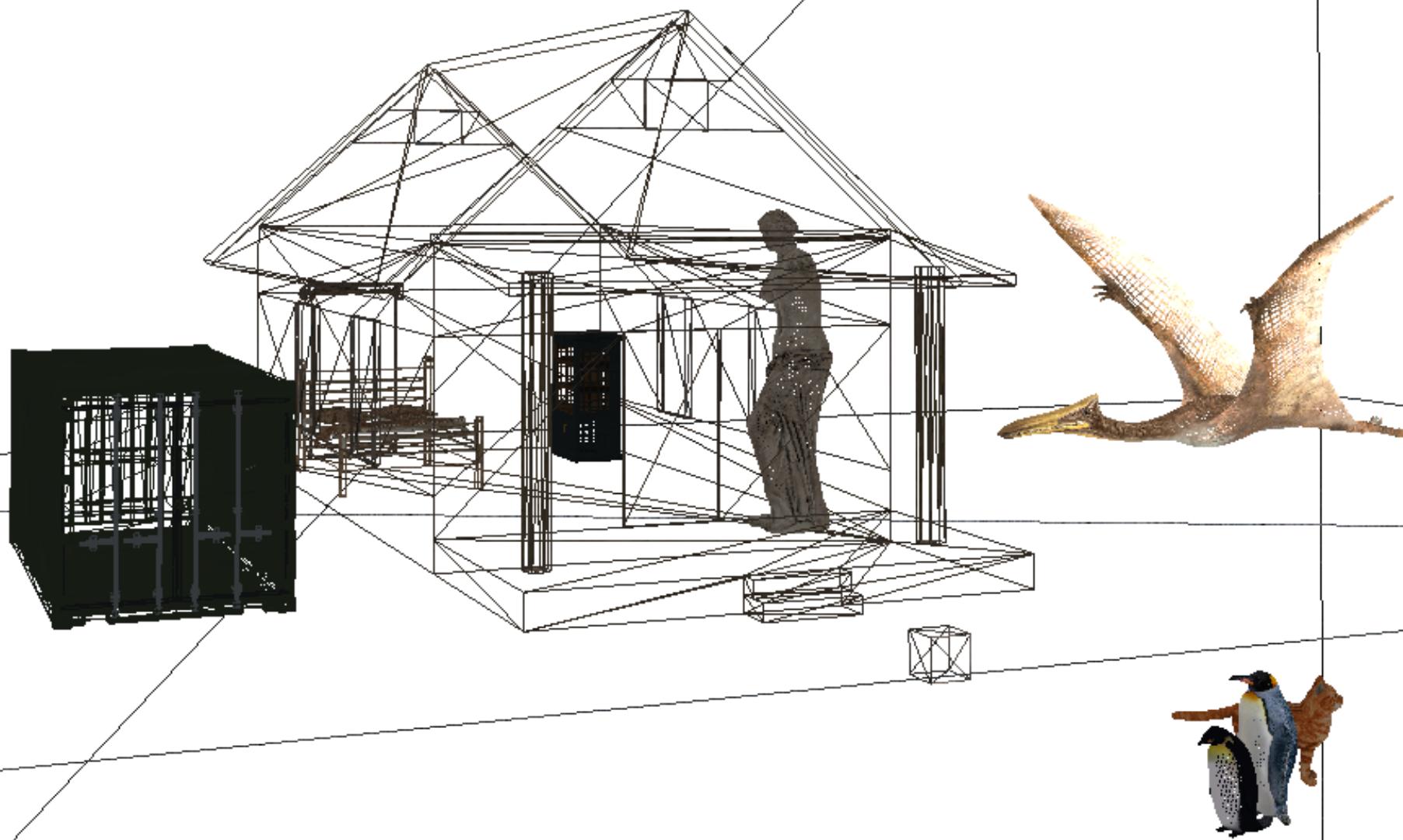
AMBIENTE EXTERNO



AMBIENTE INTERNO



POLYGON MODE



FONTE DE LUZ (que se move)





COMANDOS

Documentação de interações

Interações

WASD

Move a câmera (Matriz View) (W = Cima, A = Esquerda, S = Baixo, D = Direita)

Z,X

Altera o ângulo de projeção da câmera (Matriz Projection) (Z = Diminuir, X = Aumentar)

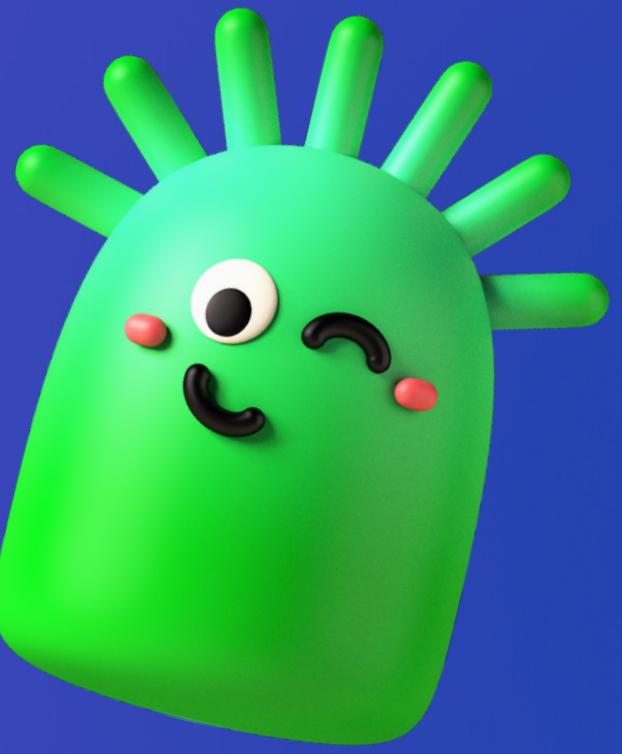
P

**Ativa/Desativa o Polygon Mode
(GL_FILL, GL_LINE)**

-, =/+

**Altera a sensibilidade do cursor
(- = Diminuir, =/+ = Aumentar)**

Teclas que ditam a interação com a cena.



FIM!

É ISSO!