



Especificação Trabalho Prático

Descrição

O trabalho prático da disciplina de Computação Gráfica consiste em desenvolver um programa que utilize os conhecimentos sobre Computação Gráfica adquiridos em sala de aula. Para tal fim, o aluno deverá utilizar a API OpenGL e a linguagem de programação.

A entrega e apresentação desse trabalho será no dia 8 de Dezembro de 2015. O trabalho será desenvolvido em grupos de no máximo três integrantes.

Funcionalidades

Todo trabalho deverá ter no mínimo as seguintes características:

- Ser uma animação no mundo tridimensional;
- Ter no mínimo 5 objetos na cena, sendo pelo menos um deles complexo (com mais de 50 pontos).
- Ter interação como o teclado ou com o mouse;
- Efetuar transformações geométricas 3D nos objetos da cena.
- Especificar a posição da câmera e tipo de projeção utilizada.
- Ter no mínimo uma fonte de luz local e determinar a características de cada objeto quanto à iluminação;
- Fazer a remoção de faces ocultas;

Ter essas características mínimas lhe garante 60% da nota. Os outros 40% serão avaliados considerando:

- Criatividade
- Qualidade da apresentação do projeto.
- Uso de funcionalidades adicionais
- Comparação com os trabalhos dos demais grupos.