



Universidade do Minho
Licenciatura em Ciências da Computação

Unidade Curricular de Computação Gráfica

Ano Lectivo de 2021/2022

Phase 4 – Normals and Texture Coordinates

Filipe Azevedo A87969

João Nogueira A87973

Miguel Gonçalves A90416

Rui Baptista A87989

CG

Resumo

Neste documento, iremos abordar a quarta e última fase da avaliação prática da Unidade Curricular de Computação Gráfica.

Palavras-Chave: Computação gráfica, Generator, Engine, Computação gráfica, 3D, texturas, iluminação

Índice

1. Fase 4	4
-----------	---

1. Fase 4

Nesta fase do trabalho prático o objetivo seria utilizar o gerador geométrico para gerar as coordenadas de texturas e normais para cada vetor.

Fizemos algumas mudanças na função que lê o xml para obter as informações das novas funcionalidades e preparámos a classe modelo para as tratar.

Contudo, tivemos bastantes dificuldades em conseguir realizar o resto da tarefa, acabando assim por apenas conseguir estes 2 feitos. Estamos um pouco desiludidos com o que temos para apresentar nesta quarta e última fase de entrega, mas concluímos o trabalho com sentido de orgulho, pois sempre nos esforçámos em cada uma das fases, tentando sempre alcançar os objetivos propostos.

Concluimos assim as entregas práticas desta UC e gostaríamos de agradecer aos professores pelo tempo despendido ao responder às nossas dúvidas.