

SCC 250 – Computação Gráfica

Profª Maria Cristina Ferreira de Oliveira – cristina@icmc.usp.br

Assistente de Ensino: Thiago Silva Reis Santos – thiagors@icmc.usp.br

Trabalho Prático 1 - Fractais

Esse trabalho visa exercitar os conceitos de OpenGL discutidos em aula. Cada aluno deve criar uma aplicação utilizando a API OpenGL e exibir uma cena contendo um fractal. O fractal é uma figura geométrica obtida através de um processo recursivo. A figura escolhida deve ser diferente do exemplo visto em aula (Triângulo de Sierpinski), mas não se restringe apenas aos exemplos abaixo.

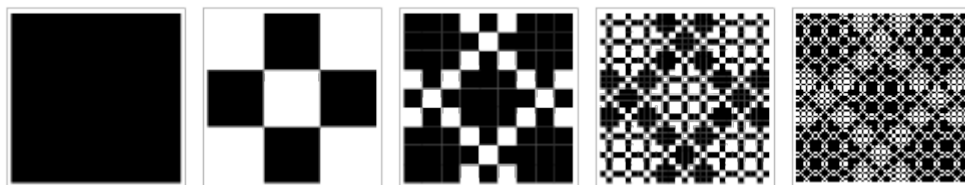
A aplicação deve fazer no mínimo 4 recursões para desenhar o objeto.

(ENTREGA: 15/Setembro/2010 até as 23:59 via e-mail)

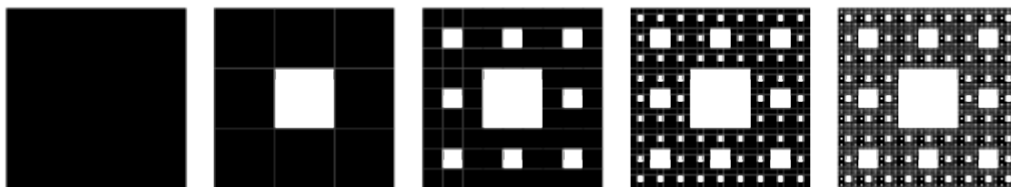
Exemplos



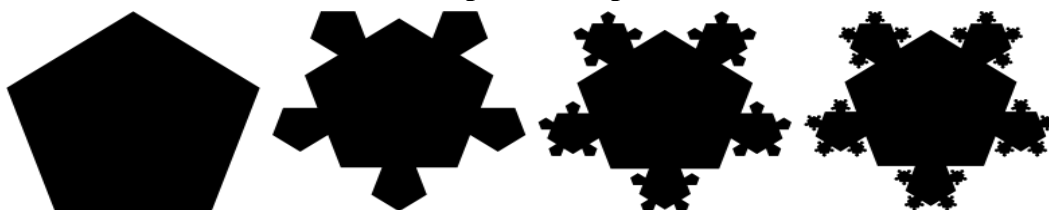
Box Fractal



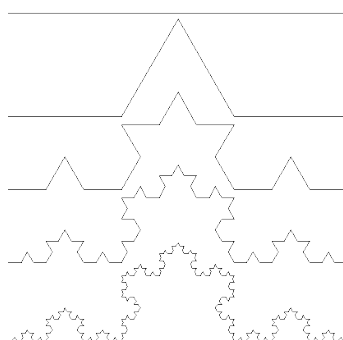
Haferman Carpet



Sierpinski Carpet



Fractal Pentagono



Curva de Koch