



***e-fólio C:***

Desenvolver um programa com JOGL que implemente uma cena 3D e que explore o máximo possível as funcionalidades discutidas ao longo da disciplina, nomeadamente: Criação de objectos, utilização de cor, luz e textura, transformações 3D, *zbuffer*, projecção 3D e efeito *blending*.

O trabalho deverá ser carregado em área apropriada na plataforma, incluindo o código fonte e o seu executável.