PRÁCTICA OBLIGATORIA DEL PRIMER SEMESTRE

REQUISITOS

proyecto de partida: master pipeline → model-loader

Se pide la implementación de un software de gráficos 3D por ordenador que cargue una escena descrita en un archivo y la muestre en la pantalla atendiendo a los siguientes requisitos:

- El software se debe poder ejecutar en Windows, Linux o Mac OS X.
- No se permite el uso de cualquier librería gráfica (por ejemplo OpenGL o DirectX) salvo para transferir un búfer de pixels a la pantalla o a una ventana y configurar su presentación.
- Se permite usar cualquier código fuente de terceros que no disponga de capacidad completa para mostrar una escena cumpliendo los requisitos establecidos para esta práctica ni use alguna librería gráfica (directa o indirectamente).
- Debe prepararse una escena tridimensional que se guardará en un archivo con cualquier formato (por ejemplo OBJ, X, PLY, COLLADA, etc. o uno propio).
- Se debe leer el archivo de la escena y mostrarla en pantalla completa o en una ventana.
- La escena debe representar un paisaje con un estilo visual similar a alguno de los que se muestran en las imágenes de referencia de la parte inferior de este documento.
- Mientras se muestra la escena, algunos de sus elementos (al menos un objeto) deben estar sometidos a algún tipo de transformación o animación automática o controlada por el usuario.
- El usuario debe poder controlar la posición y la orientación de la cámara para poder encuadrar la escena desde diferentes puntos de vista.

ENTREGABLES

Se debe entregar lo siguiente comprimido todo en un solo archivo ZIP:

- Dentro de una carpeta llamada `code`: el código fuente completo (propio y de terceros) que compile sin errores.
- Dentro de una carpeta llamada `project`: un proyecto de Visual Studio 2010 o posterior, un proyecto de XCode o un proyecto de Netbeans (si se trabaja en Linux). No se deben incluir archivos temporales del proyecto.
- Dentro de una carpeta llamada `documents`: cualquier documentación que describa el código

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

VALORACIÓN

- Se entrega todo el material organizado como se pide: 0,5 puntos.
- Ausencia de errores y warnings: 0,5 puntos.
- Calidad del código: 1 punto.
- Documentación: 1 punto.
- Se puede controlar la cámara: 1 punto.
- Se transforman varias mallas por separado: 1 punto.
- Se muestra un paisaje: 0,5 puntos.
- La visualización es correcta: 0,5 puntos.
- Se usa un grafo de escena: 1 punto.
- Hay iluminación: 1 punto.
- Se recortan las primitivas gráficas: 1 punto.
- Se usa código propio para realizar el render: 1 punto.

ACLARACIÓN DE DUDAS

angel.rodriguez@esne.edu

IMÁGENES DE REFERENCIA

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.