

TAG

			Tiempo	Puntuación	Hito
5 estudiantes	E1	Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por programa. Shader básico.	6	0,5	Hitos 1,2
	E2	Gestor de recursos: Parser de objetos en multiples formatos, salida en modo texto	15	1,6	
	E3	Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico.	5	0,5	
	E4	texto.	10	1,1	Hito 3
	E5	Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo transformacion (traslación, rotación y escalado relativos y absolutos. Otras transformaciones). Salida en modo texto	25	2,6	
	E6	Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz (cámaras y luces de dos tipos). Salida en modo texto	15	1,6	
	E7	Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo malla. Salida en modo texto	8	1	
	E8	Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo animación (cuadro a cuadro). Salida en modo texto	15	1,6	
	E9	Gestor de recursos: Carga de modelos en formato múltiple en las entidades de tipo malla. Carga de varios ficheros para animación. Salida en modo texto	20	2,1	
	E10	Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces	10	1,1	
	E11	Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Con cámaras y luces de varios tipos. Visualización con registro de cámaras y luces.	20	2,1	
	E12	Gestor de recursos: Carga de materiales y texturas. Salida en modo texto	20	2,1	
	E13	Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Añadiendo materiales y texturas.	20	2,1	
	E14	Fachada: creación de una fachada entre el motor y la aplicación.	25	2,6	
	E15	Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados	45	4,5	
	E16	IGC: Aplicación: cargador de modelos, movimiento del modelo, de las luces y de la cámara. Cambio de modelo, materiales y texturas. Animaciones. Integración con el motor.	60	6,5	
	E17	Optimizaciones del motor (2 técnicas)	35	3,7	Hito 4
	E18	Efectos visuales (2 efectos)	35	3,7	
	E19	Extras (a determinar por el grupo)	90	9	
TOTAL			479	50	

Puntuacion antes Semana Santa **18,4**
Puntuacion actual **32,45**

OBSERVACIONES:

Entregable 13 cargamos las texturas, pero el mapeado se visualiza mal, no hemos conseguido hacerlo.

Las Animaciones tardan 1 min en aparecer

Entregable 17 Optimizaciones del motor, solo hemos empleado una Culling.

Entregable 19 Extras, hemos modelado 8 objetos en aproximadamente 20 horas.

MOTOR:

<https://drmultimedia.github.io/MOTOR/>