

GUIA DE ENTREGABLES TÉCNICAS AVANZADAS DE GRÁFICOS [TAG]

ÁrbolEscena10 -> Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces.

GestorRecursosCorregido -> Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz. Salida en modo texto.

Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo transformacion (traslación, rotación y escalado relativos y absolutos). Salida en modo texto

Arbol de la escena: Tipos de datos para nodos (completo) y entidades (sólo clase padre; clases hijas sin contenido), construcción del árbol, recorrido del árbol, salida en modo texto

TAG -> Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por programa. Shader básico.

Parser -> Gestor de recursos: Parser de objetos en multiples formatos, salida en modo texto