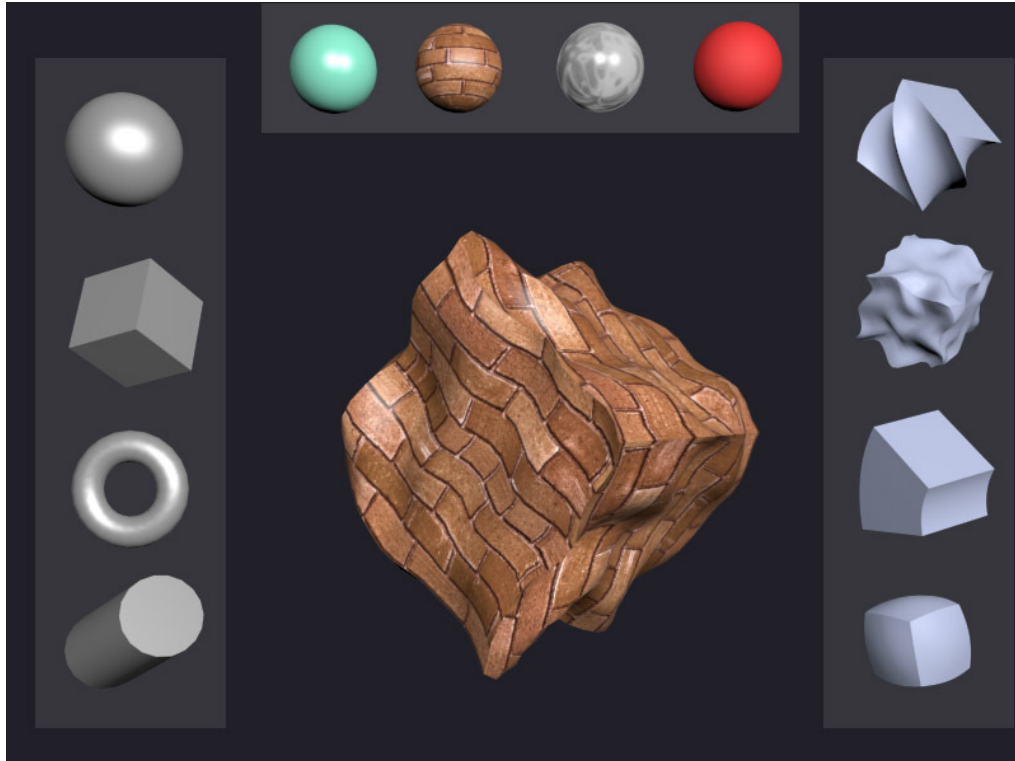


Sistemas Gráficos – 66.71 – 2C/2011

Trabajo Práctico Nº2 – Programación en GPU

Objetivo

Desarrollar una aplicación OpenGL con las siguientes características, utilizando programas de vértices y de fragmentos programados en GLSL para correr en la GPU.



La pantalla se divide en 4 aéreas:

Panel Izquierdo: permite seleccionar entre 4 tipos de primitivas (cubo, esfera, toroide y cilindro). La seleccionada se debe mostrar en el centro.

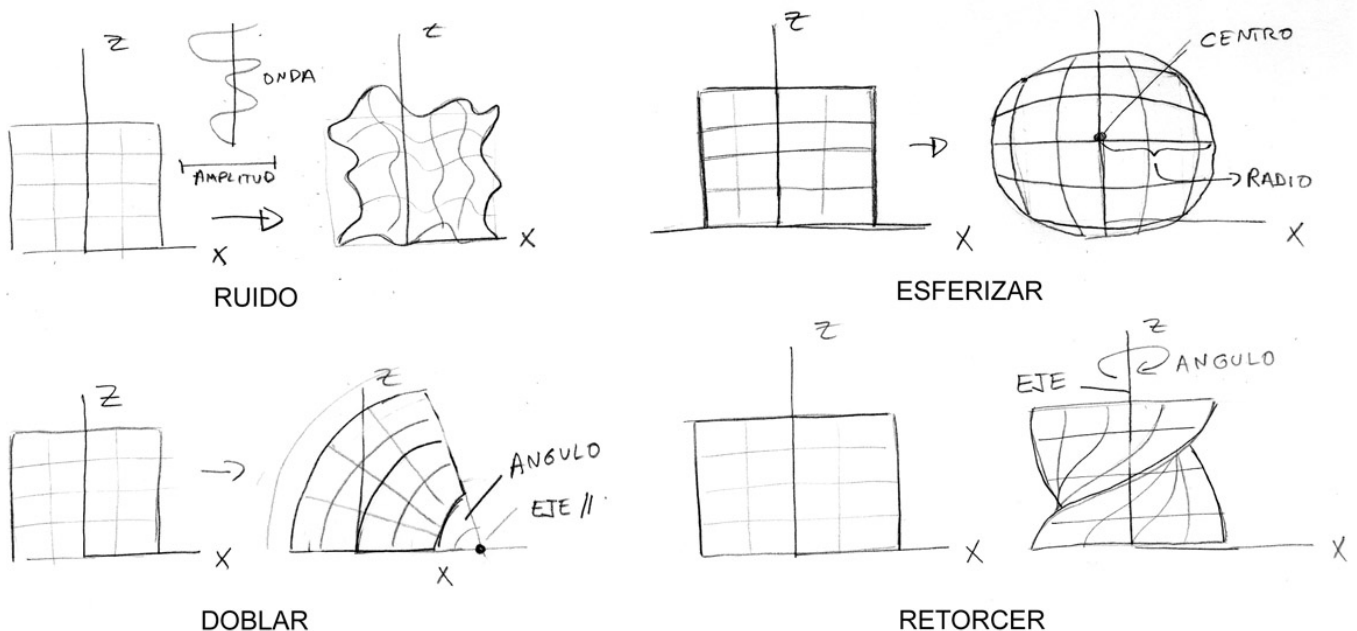
Panel Superior: permite seleccionar entre 4 tipos de materiales o shaders de vértices, que se aplican a la primitiva que esta activa en el centro

- 1) **Material sombreado brillante:** Modelo de Phong con colores fijos
- 2) **Material sombreado texturado:** Idem 1 pero con color difuso y ambiente definido por textura.
- 3) **Material reflectivo:** Idem 1 con la suma de una componente que refleja un entorno definido por un mapa de reflexión cúbico o esférico.

- 4) **Material sombreado semimate:** Idem 1 pero con coeficientes tales que simulen un material semimate.

Panel Derecho: permite seleccionar modificadores (aplican una deformación mediante un programa de vértice) que se aplicarán a la primitiva seleccionada en el panel izquierdo. Habrá 4 tipos:

- 1) **Retorcer:** aplica un retorcimiento alrededor del eje Z en el espacio de modelado definido por un ángulo.
- 2) **Ruido:** aplica una función de ruido definida en el espacio de modelado. Puede implementarse como la suma de varias componentes de ondas senoidales que varían según X,Y,Z. Los parámetros del modificador deberán ser longitud de onda, amplitud de onda y fase.
- 3) **Doblar:** aplicará una deformación de la primitiva alrededor de un eje paralelo al eje Y del espacio de modelado. Los parámetros deberán ser ángulo y distancia eje de deformación al origen de coordenadas.
- 4) **Esferizar:** dado un radio, un centro (x,y,z) y un factor que va entre 0 y 1, el modificador mapea las coordenadas de cada vértice a una esfera definida por los parámetros. El factor control el grado de interpolación entre la posición original y su posición en las esfera. Si $f=1$, todos los vértices están sobre la esfera, para $f=0$ la malla no se modifica.



Animación

Los parámetros de los modificadores deberán estar animados de modo que varíe la deformación en el tiempo. Por ejemplo en el caso del deformador "retorcer" el ángulo puede oscilar entre 0 y un ángulo alfa.

Controles

Arrastrando el mouse sobre la pantalla se deberá poder rotar la primitiva seleccionada alrededor de los ejes X,Y

Iluminación

Definir al menos 2 fuentes de luz puntuales que estén por delante de la escena (detrás de la cámara) para poder ver el efecto de reflexión especular. Las mismas se podrán apagar o prender con comandos de teclado.

Controles de teclado

<u>Tecla</u>	<u>Acción</u>
1	Apagar o prender fuente de luz 1
2	Apagar o prender fuente de luz 2

Entrega y corrección

La fecha de entrega es el viernes 28 de Octubre

Además del informe que se detalla a continuación debe entregarse copia del ejecutable y/o código fuente ya sea en DVD o vía email. En este último caso indicar claramente en el nombre del archivo ZIP o RAR: tp nro., grupo y cuatrimestre.

La evaluación del TP será individual, por lo tanto todos los integrantes del grupo deberán estar presentes en la corrección.

Informe

Explicar la arquitectura de la aplicación, detallando las estructuras de datos, funciones y decisiones de diseño, que se hayan tomado. No es necesario incluir código fuente.

Carátula del Informe: en la primera hoja se deberán incluir los siguientes datos

Trabajo practico nro: X

Cuatrimestre: N / YYYY

Grupo nro.: Z

Integrantes	Calificación	Fecha	Corrigió
Nombre, Apellido, Padrón			
Nombre, Apellido, Padrón			

Datos al pie: colocar en **cada** hoja

Cuat: N/YYYY Trabajo Practico nro.: X, Grupo nro: Z, Integrantes: Padrón, Padrón