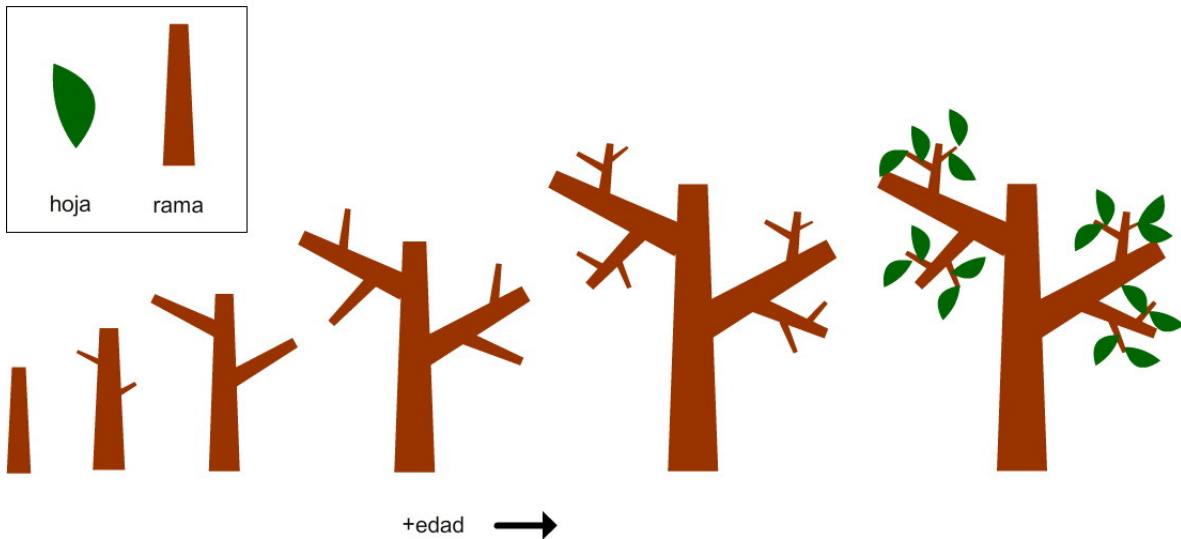


Borrador TP1 – Sistemas Gráficos

2do cuat. de 2011

Desarrollar una aplicación OpenGL que modele un árbol en 3D con ramas y hojas basadas en las primitivas de ramas y hojas que serán definidas en base a triángulos.

Se deberá construir un modelo jerárquico en donde un parámetro global “edad” controle el grado de desarrollo de la estructura, como se muestra en la figura



Cada rama deberá tener al menos 2 ramas secundarias. En el último nivel las ramas se reemplazan por hojas. A medida que aumenta la edad la estructura tendrá más niveles de profundidad (más instancias de ramas). Cada rama deberá variar su escala a medida que crece. El punto de inserción de las ramas secundarias podrá tener una variación random para darle un aspecto aleatorio a la estructura final.

En la aplicación se deberá variar la edad en función del tiempo para animar el crecimiento del árbol. Además deberán implementar un mecanismo de control del punto de vista para poder rotar la vista alrededor del árbol.