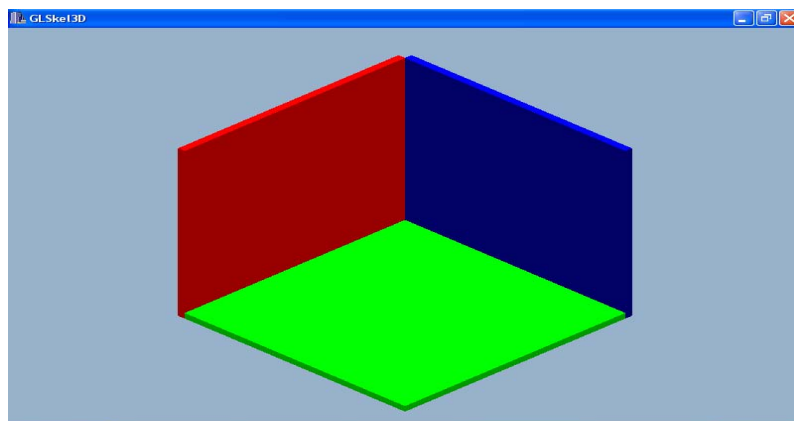


INFORMÁTICA GRÁFICA
Ingeniería en Informática
Curso 2008-2009

PRÁCTICA 5. Versión 1.0. Fecha límite: Por determinar.

El objetivo de la práctica es aplicar el modelo jerárquico en la representación de una escena formada por dos habitaciones delimitadas por paredes. En esta versión de la práctica solamente se comenta lo que tiene que ver con la cámara. El proyecto que realicéis deberá contener la clase **Camara** de manera que se puedan realizar con ella las siguientes operaciones:

- roll, yaw y pitch, que desplazan, a través de teclado, la cámara un ángulo fijo, en sentido horizontal, vertical o lateral, respectivamente
- desplazar, que mueve la cámara, a través de teclado, en cualquiera de las dos direcciones que determinan cada uno de sus tres ejes principales
- esquina, lateral, frontal y cenital, que muestran cada habitación desde el punto opuesto al rincón, desde el lado derecho, desde el lado izquierdo y desde arriba, respectivamente
- ortogonal, perspectiva y oblicua, que muestran la escena de acuerdo con cada una de estas proyecciones explicadas en clase. Por ejemplo, el rincón de una de las habitaciones, cuando está vacía, visto en proyección ortogonal es:



mientras que en proyección perspectiva (*amplitud=90°*, *proporción=1*) sería:

