

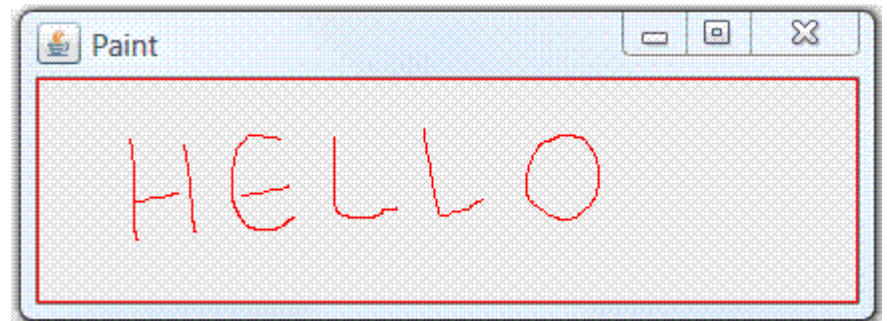
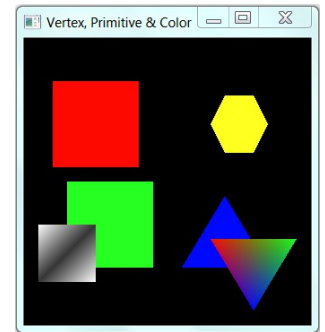
Otras posibilidades de OpenGL

- Ampliar la descripción → segunda sesión de la práctica 1 “Introducción a OpenGL” → portfolio
 - Buscar sobre
 - glut_SpecialFunc(), ...
 - Animación:: mover la cámara
 - Renderizar a disco
 - Cargar modelos complejos (OBJ, 3DS, Blender, ...)
 - Estereoscopia
 - Estudiar y describir los ejemplos ...

¿Segunda sesión?

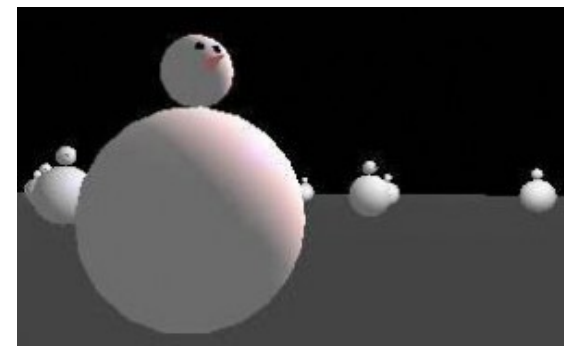
- Comprobar los ejemplos de “OpenGL Tutorial. An Introduction on OpenGL with 2D Graphics” para tener ejemplos con los que experimentar y anotar sus características en el portfolio:

- *Vertex, Primitive and Color*
- *Handling Keyboard Inputs with GLUT*
- *Handling Mouse Inputs with GLUT*



¿Segunda sesión?

- Si terminas pronto la primera sesión, aquí tienes dos ejemplos para experimentar y anotar sus características en el portfolio:

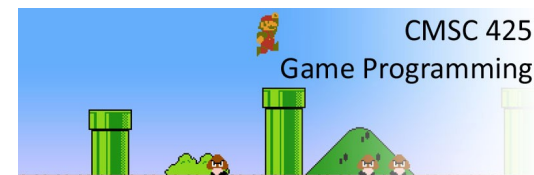
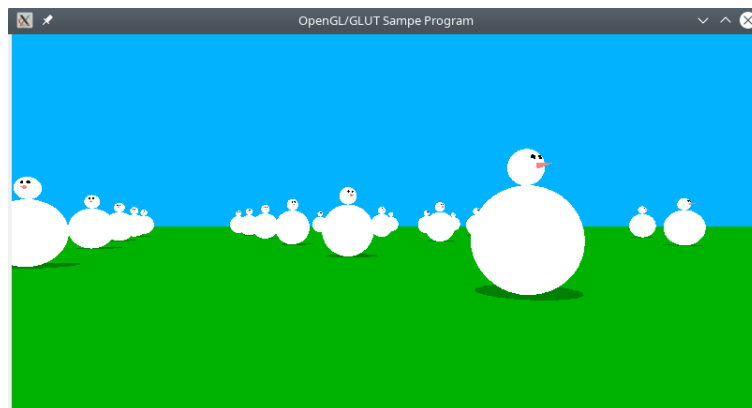


- Keyboard Example: Moving the Camera”

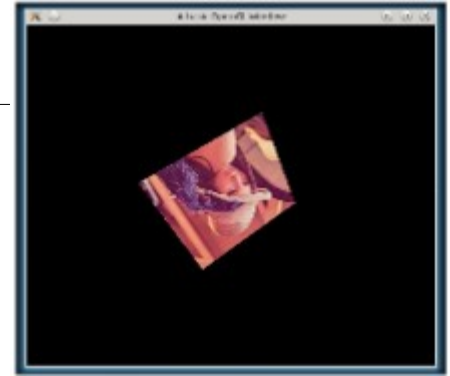
[<http://www.lighthouse3d.com/tutorials/glut-tutorial/keyboard-example-moving-around-the-world/>](http://www.lighthouse3d.com/tutorials/glut-tutorial/keyboard-example-moving-around-the-world/)

- OpenGL Sample Program

[<https://www.cs.umd.edu/class/spring2013/cmssc425/oglsample.shtml>](https://www.cs.umd.edu/class/spring2013/cmssc425/oglsample.shtml)



Trabajo académico



- Nueva tarea: "Trabajo académico: Ejemplo de uso conjunto de OpenCV y OpenGL"
 - Ejemplo de Integración de procesamiento de imagen de mundo real con síntesis de imagen por computador.
 - Imágenes tomadas por una cámara real en una escena generada por computador.
 - Disponible en <http://hdl.handle.net/10251/79475>.
- Respuesta a esta tarea
 - Ampliar la funcionalidad del código
 - El objetivo es conseguir que sea capaz de mostrar la imagen en vivo que se obtiene de una cámara digital conectada al computador.