

Završni projekat

Napisati OpenGL program koji renderira zglobni objekt (npr. šaku), s osvjetljenjem, teksturom i jednostavnom animacijom, kao što je otvaranje i zatvaranje šake. Šaka se može renderirati kao grupa box-ova. Koristiti hijerarhijske transformacije (kao što su `glPushMatrix()` i `glPopMatrix()`). Kod treba biti strukturiran u objektno orijentiranom stilu.

Ocjenjivanje

Završni projekt nosi 50 bodova. Bodovanje dijelova projekta je kao što slijedi:

- Nacrtati nešto nalik na šaku (5 bod.)
- Nacrtati pravilnu šaku s hijerarhijskim transformacijama koje mogu otvoriti/zatvoriti šaku (15 bod.)
- Omogućiti osnovno osvjetljenje (5 bod.)
- Dobar objektno orijentiran stil s klasama za glavne komponente (Camera, Hand, Model, itd.) (10 bod.)
- Generička klasa 'Model' s nizom trouglova (može biti neindeksiran ili jednostruko indeksiran) (5 bod.)
- Primijeniti jednostavno teksturiranje (10 bod.)