Informática Gráfica Curso 2014-15. Convocatoria Extraordinaria de Septiembre 7 de septiembre de 2015

Nombre:	_ Grupo:
---------	----------

- 1. ¿Qué efectos genera en la imagen generada por proyección perspectiva las siguientes acciones?
 - Mover el centro de proyección hacia el plano de proyección
 - Alejar el plano de proyección del centro de proyección

¿Serían los mismos efectos con una proyección ortogonal? Justifique la respuesta.

- 2. Dado un objeto descrito con vértices y caras (vector<_vertex3f> Vertices; vector<_vertex3i> Triangulos), escribir en código en C o C++ el programa que centre el objecto con respecto a su caja frontera.
- 3. Queremos crear un modelo de una malla indexada (es decir: con una tabla de coordenadas de vértices y otra tabla de caras con índices enteros de vértices) para una pirámide de cuatro lados. En coordenadas maestras, la base de dicha pirámide es un cuadrado en el plano X-Z (alineado con los ejes), cuadrado que tiene 6 unidades de ancho, y cuyo centro está en el origen. La altura de la pirámide es 5 unidades. En estas condiciones, responde razonadamente a estas cuestiones:
 - Si queremos visualizarla usando exclusivamente el modo alambre ¿cuál es el mínimo número de vértices que debe tener la tabla de vértices?
 - Si queremos visualizarla usando iluminación y colores planos, de forma que cada cara aparezca plana (asociándole a cada cara una única normal) ¿cuál es ahora el mínimo número de vértices que debe tener la tabla de vértices?
- 4. Dada la estructura de datos devuelta por la selección de OpenGL, escribir el código en C o C++ que devuelve el identificador de menor nivel (más cerca del símbolo o primitiva) del objeto más cercano.
- 5. Obtener el grafo de escena, incluyendo las transformaciones de modelado, partiendo de un cubo unidad y un cilindro unidad centrados en el origen para modelar un volquete telescópico. Las medidas del objeto final se dejan a discreción. Observar que cuando se extiende el cilindro del volquete, gira con respecto a la plataforma para que la distancia "a" (extremo móvil del volquete y cilindro telescópico) permanezca constante.



