

Preguntaspracticass.pdf



PruebaAlien



Informática Gráfica



3º Grado en Ingeniería Informática

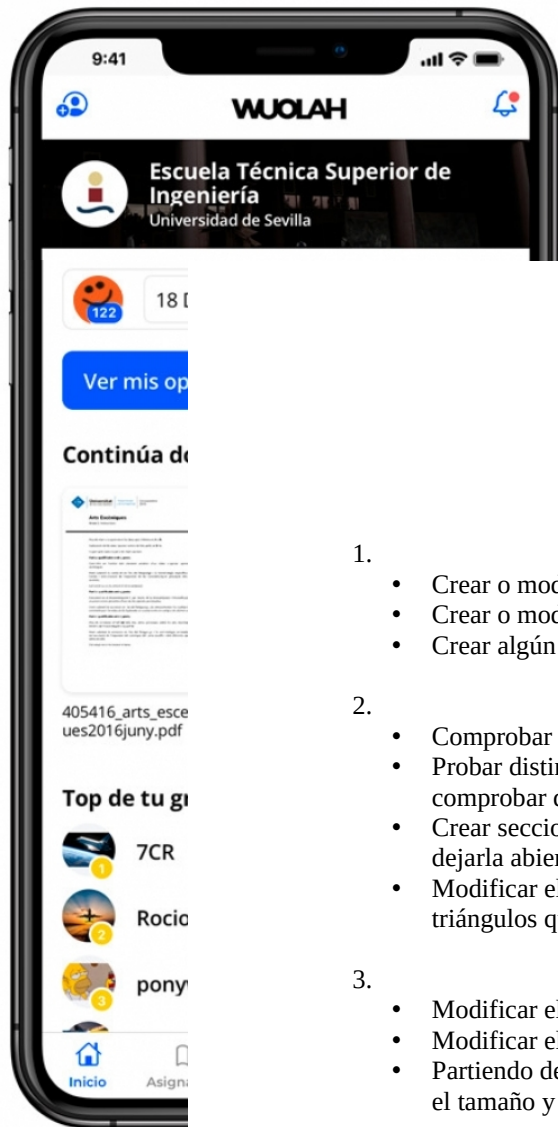


Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación
Universidad de Granada



Descarga la APP de Wuolah.
Ya disponible para el móvil y la tablet.





Descarga la APP de Wuolah.

Ya disponible para el móvil y la tablet.



Posibles cuestiones sobre las prácticas

- Crear o modificar alguno de los objetos
 - Crear o modificar alguno de los modos de visualización
 - Crear algún polígono regular
- Comprobar que funciona la cambiar el orden de los puntos de la curva generatriz
 - Probar distintos casos de la curva generatriz (0,1 y 2 puntos de contacto con el eje) y comprobar que funciona.
 - Crear secciones de los objetos por revolución. Por ejemplo, la mitad de una esfera y dejarla abierta o cerrarla
 - Modificar el modelo PLY con alguna operación sencilla. Por ejemplo, eliminar todos los triángulos que cumplan alguna condición
- Modificar el modelo jerárquico: añadir o quitar piezas
 - Modificar el modelo jerárquico: añadir o quitar grados de libertad
 - Partiendo de un objeto sencillo conseguir colocarlo en una posición dada, modificando el tamaño y orientación.
- Modificar las normales que cumplan cierta propiedad
 - Añadir y mover alguna luz (se indica donde y que características tiene la luz)
 - Añadir algún material en particular (se indica que tipo de material se desea)
 - Colocar la textura, entera o parcialmente, en distintas partes del tablero
- Colocar la cámara en un sitio determinado (se indica el VRP, el VPN y el VUP)
 - Hacer que pick funcione sin un Framebuffer auxiliar (para aquellos que lo tienen hecho con Framebuffer auxiliar), y viceversa.