

PRACTICA 3D AVANZADO

La práctica consistía en cargar un modelo obj en una escena. Para ello se han utilizado las siguientes clases:

Main.cpp: Encargada de controlar el bucle de ejecución de programa y de crear la ventana y el viewport.

View: clase encargada de darle tamaño al viewpot, de crear los objetos mesh principal y mesh hijas y de añadir las hijas a la mesh principal. También es la encargada de llamar a los métodos update y Paint de las mesh.

Mesh: clase encargada de cargar un obj con la ruta especificada como parámetro con la ayuda de la clase tiny obj. También se encarga de posicionar el obj en el viewport y darles escala y rotación a través de su método update, así como de dibujar los objs mediante la clase Paint y gestionar su sistema de grafos para los obj hijas.

Todas las clases y métodos han sido documentados con doxygen y el funcionamiento esta comentado en el código de manera más detallada.

ANOTACIONES:

- El obj principal es el suelo y los hijos son la casa y el árbol.
- Los hijos se mueven según la transformación del padre pero se les anulado su rotación en X y en Y para que tenga un sentido mas coherente la escena mostrada en el viewport.