

IT BUILDING 3D

โปรแกรมแสดงแบบจำลองของตึก IT
KMITL กี่เขียนในภาษา C

จุดประสงค์

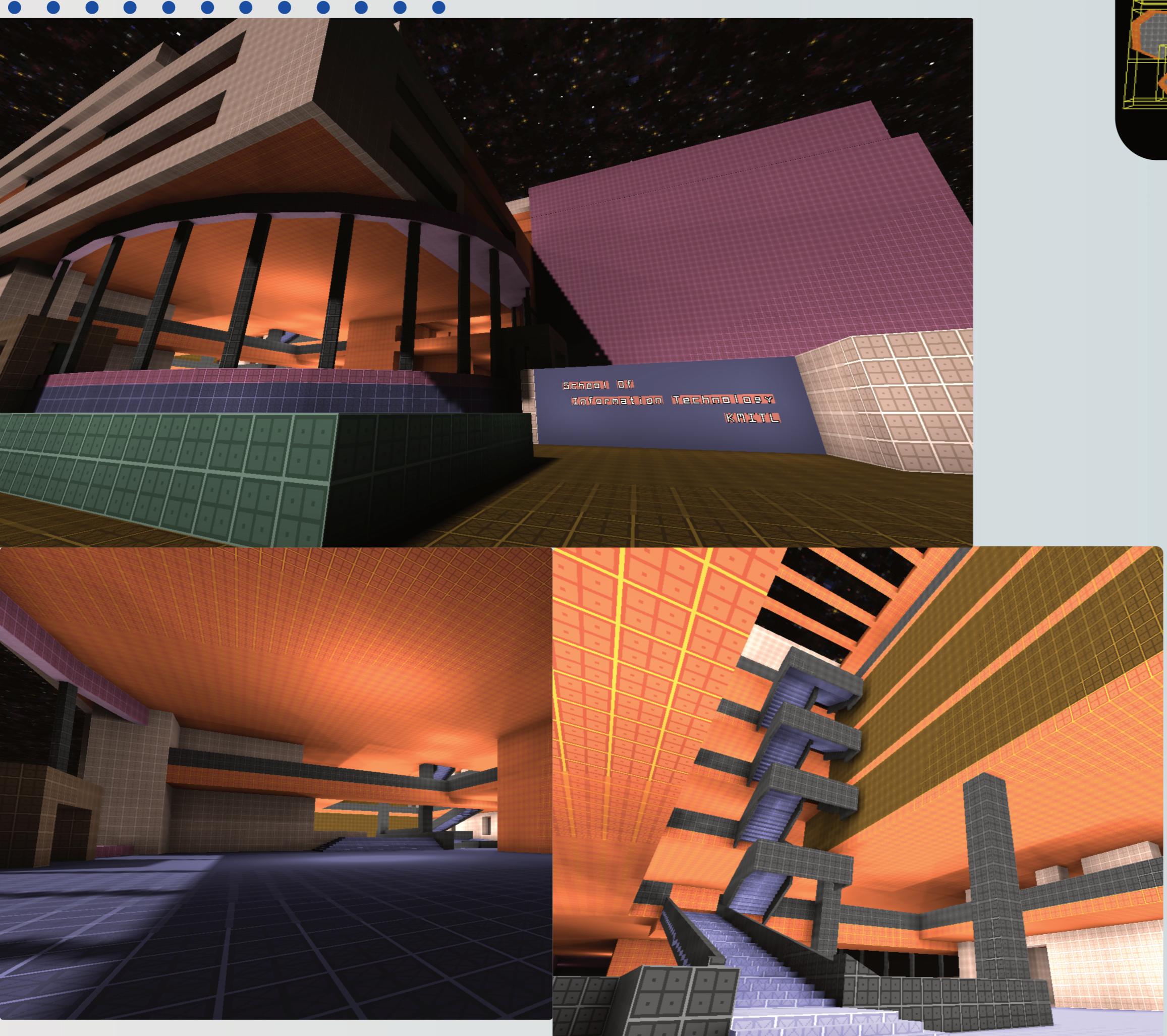
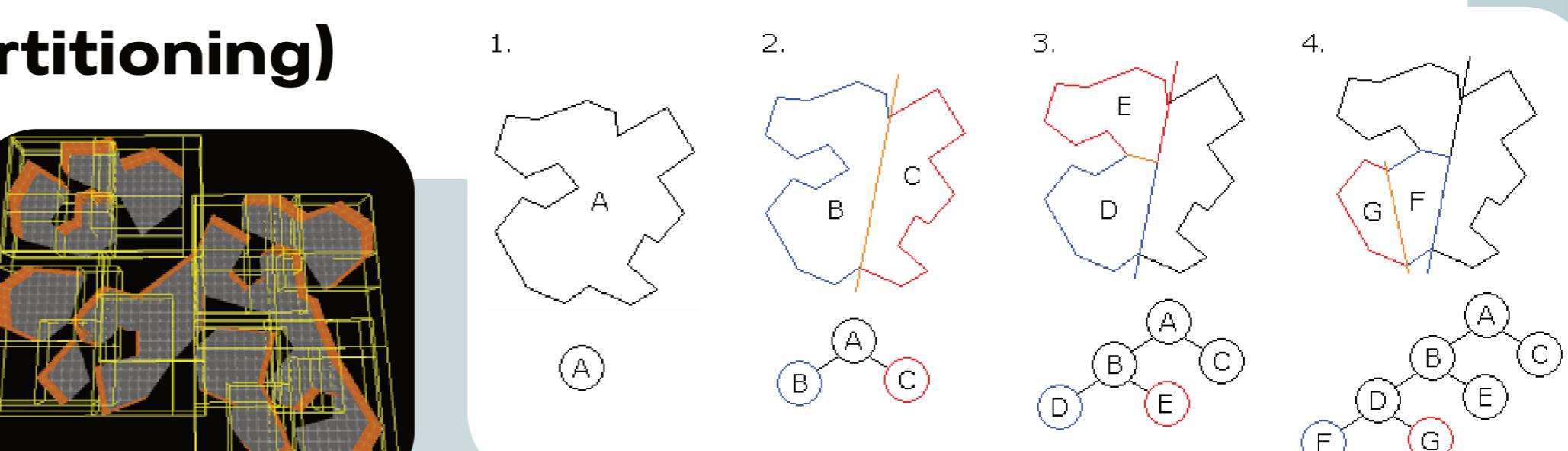
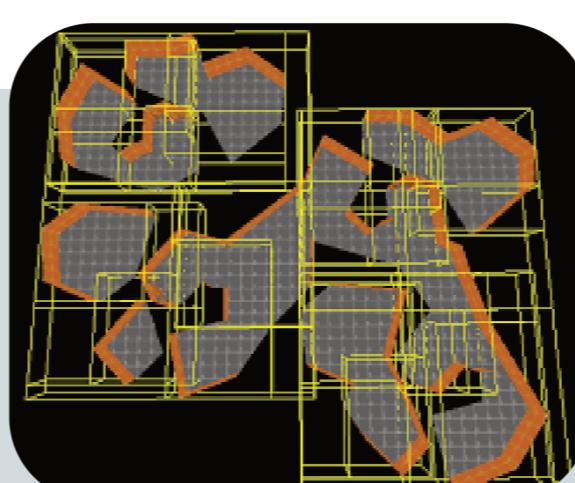
เพื่อให้ผู้ใช้ได้รู้โครงสร้างภายในของตึกคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ว่า ตึกนั้นประกอบด้วยชั้นอะไรต่างๆ บ้าง โดยผู้ใช้สามารถเดินในพื้นที่จำลอง สร้างมาได้



เทคนิค

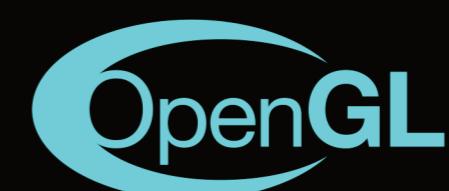
กลุ่มเราได้ทำต้นแบบการ Render และ Physics (ตอนเดินชมในแบบจำลอง) รูปแบบมาจากการเกม Quake ⚡ กี่เป็นต้นแบบของเกมแนว FPS กี่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน

ซึ่งใช้วิธีการแบ่งพื้นที่เพื่อแบ่งขอบเขตกี่ต้องการ Render และการตรวจสอบจับการชนกันของวัตถุ ด้วยการแบ่งแบบ **BSP (Binary Space Partitioning)**



LIBRARY กี่ใช้งาน

OPENGL



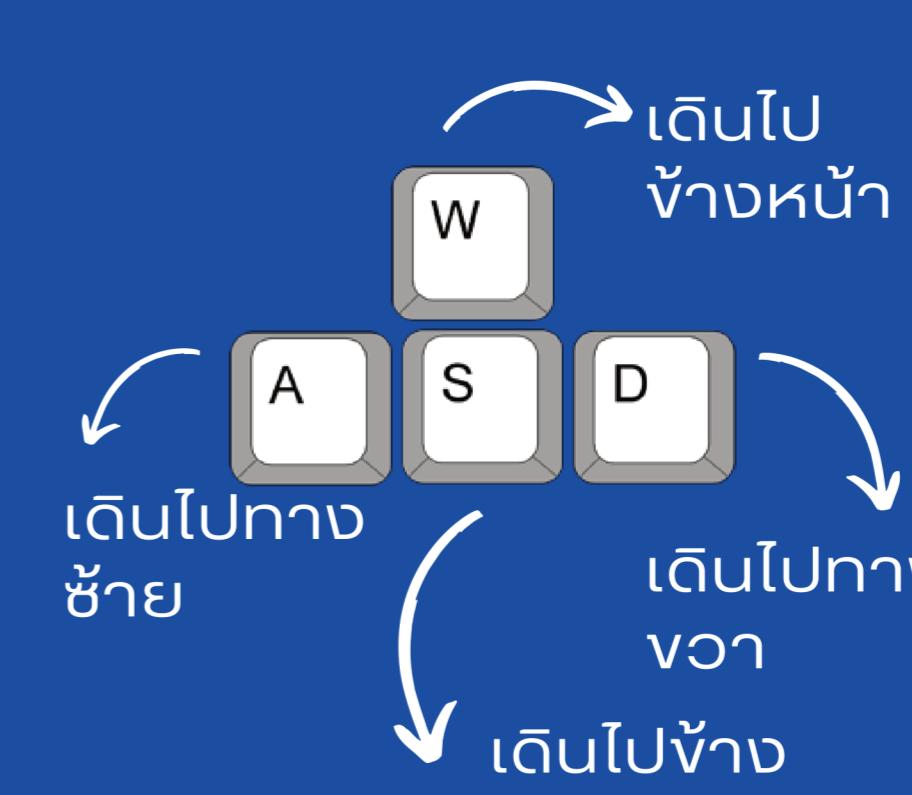
Library กี่ใช้แสดงผลลัพธ์



GLFW

Library กี่ช่วยสร้างหน้าต่างและจัดการ Event ต่าง ๆ

วิธีใช้งาน



ลากเมาส์เพื่อควบคุมกีฬากางมือของกล้อง