
En este proyecto, experimentaremos con los conceptos básicos de Ray Tracing. Toda la programación debe realizarse en C sobre Linux. No se permite el uso de máquinas virtuales corriendo sobre Windows.

Esferas, Cilindros, Conos y Polígonos.

Este programa desplegará una escena tridimensional formada por esferas, cilindros, conos y polígonos de diversos tamaños, posiciones, colores y propiedades. La descripción de la escena será leída de un archivo de entrada; la sintaxis particular de este archivo debe ser definida por cada grupo. Como mínimo se deben mostrar 5 esferas, 5 cilindros, 5 conos y 5 polígonos (al menos 2 de estos polígonos deben ser concavos). La estética y creatividad de la escena se tomarán muy en cuenta para su calificación y obviamente quedan a criterio de los diseñadores, pero debe ser evidente la presencia de varias fuentes de luz, sombras, distintos materiales, reflexión difusa y reflexión especular. La escena debe tener una resolución de 1008 por 567.

Fecha de entrega: Antes de la medianoche de _____, se deben mandar 2 correos a torresrojas.cursos@gmail.com. El primero traerá únicamente un .jpg de 1008 por 567 al máximo de calidad mostrando la imagen generada por su proyecto. El otro correo porta un .tgz con todo lo necesario (fuentes, makefile, archivos gráficos, readme, etc.). El _____ se harán demos de los proyectos. Identifique claramente a los 2 miembros de su grupo y ponga como

subjects “*CG - Proyecto 2 - IMAGEN - Fulano - Mengano*” para el primer correo y
“*CG - Proyecto 2 - FUENTES - Fulano - Mengano*” para el segundo correo.

Mucha suerte.