



Resumen

La industria de la computación gráfica 3D ha crecido exponencialmente en los últimos años, tanto que los números que se manejan se asemejan a los de la industria cinematográfica. El mercado target principal de este desarrollo es el mismo que en el cine, el mercado del entretenimiento.

Este crecimiento va acompañado de una competencia feroz entre empresas de hardware y de software. En el campo del hardware, sólo unas pocas empresas dominan el mercado de las placas gráficas aceleradoras 3D. En el campo del software, las más grandes empresas de juegos han consumido a las más pequeñas y compiten en productos de consumo final, los juegos, y productos que otras empresas de desarrollo compran como herramienta, los engines 3D.

Este documento expone los fundamentos de la programación gráfica 3D y explica el diseño y validación de una arquitectura orientada a objetos para un engine 3D, j3dEngine.