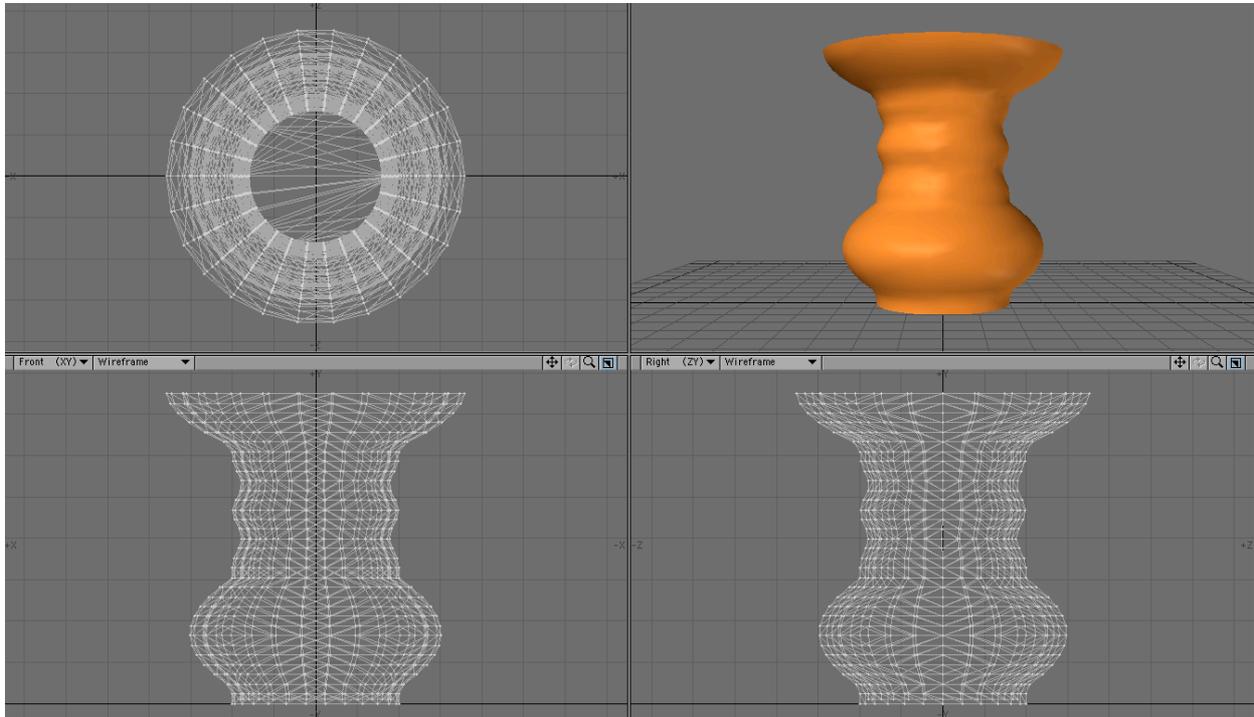


Progetto Informatica Grafica 2007-2008

Realizzare un visualizzatore di modelli con la classica interfaccia a 4 viste usando la libreria OpenGL:



Il tipo del modello è a scelta dello studente (es: file di 3D Studio, Maya, LigthWave, ecc...). Si devono implementare lo zoom e il pan per le 4 viste e per la prospettiva si deve implementare l'illuminazione (per dare l'idea della profondità dell'oggetto visualizzato) e la rotazione.

Parti opzionali:

L'oggetto da visualizzare è complesso, cioè presenta poligoni non planari oppure concavi, quindi prima di poterlo rappresentare correttamente in OpenGL si deve procedere ad una tassellazione di tali poligoni (Extra: la tassellazione non deve essere visibile).

Importare dal file del modello anche le informazioni sul colore / materiale (Extra: caricare anche le informazioni sulle texture)

Consigli:

Usare le DisplayList oppure i VertexArray per migliorare le performance dell'applicazione