



Corso di grafica 3D in C++ con OpenGL

Attestato di frequenza

L'allievo _____ ha partecipato a ____ incontri pomeridiani su un totale di 5 del corso che si è tenuto nel nostro istituto a gennaio-febbraio 2014.

Contenuti del corso

- La grafica 3D nella programmazione: concetti base.
- Librerie per l'accesso alle funzionalità 3D: OpenGL e derivate.
- Animazione di oggetti a video: utilizzo di classi per la modellazione di forme geometriche tridimensionali.
- Utilizzo delle quadriche della libreria GLU.
- Illuminazione real-time.
- Texturing di oggetti tridimensionali.
- Coordinate affini e trasformazioni nello spazio: traslazione, rotazione e scalatura.
- Gestione degli eventi (pressione dei tasti).
- Realizzazione di un planetario tridimensionale, animato con orbite quasi realistiche, texturing dei pianeti e movimento del punto di vista.

Il docente organizzatore
Alessandro Bugatti