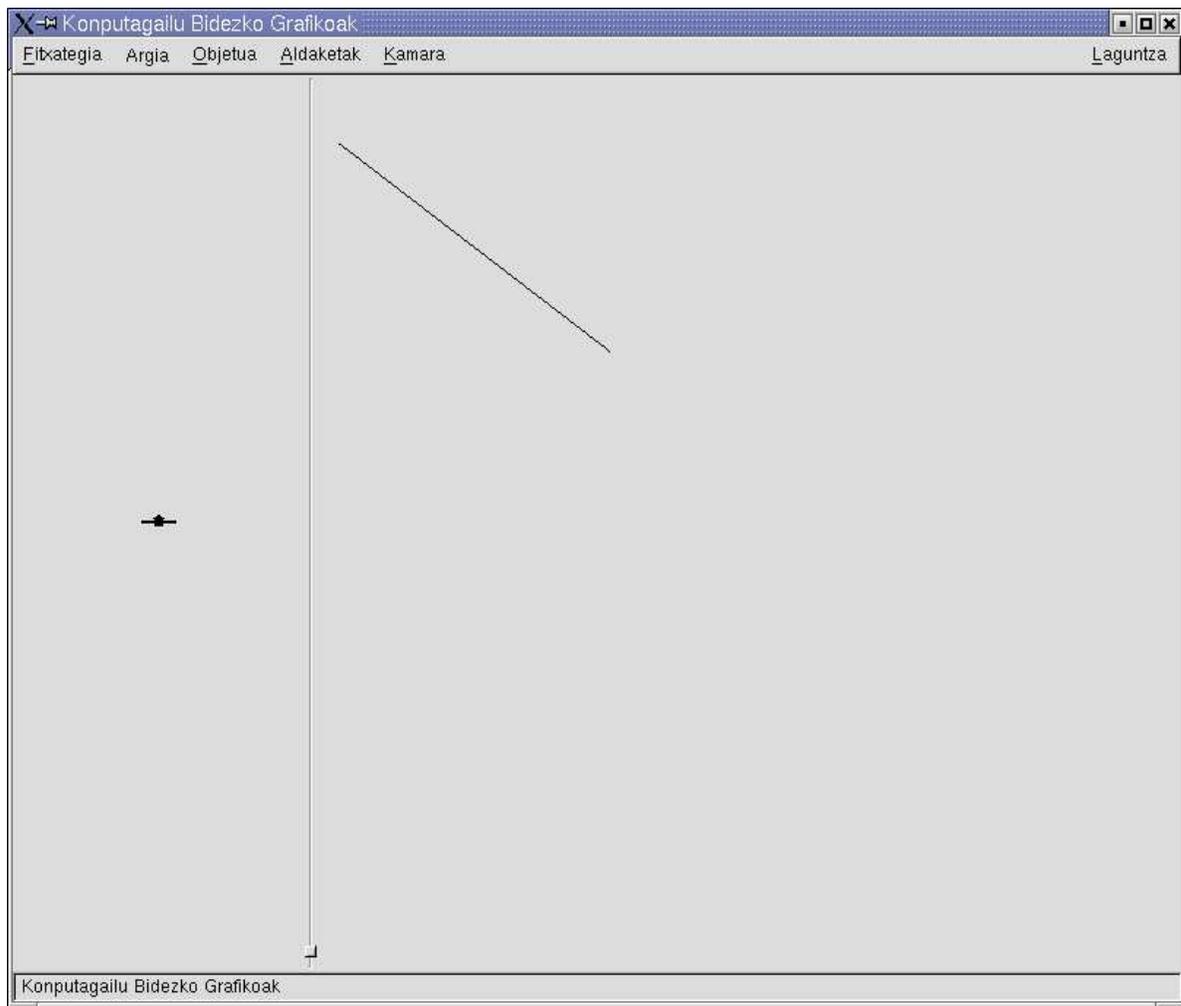


Práctica: Gráficos por Ordenador



El fichero *Prakhutsa.tgz*

Se trata de un proyecto completo

Utiliza el lenguaje C

Contiene ficheros necesarios y el Makefile

Establece la interface (a base de la librería gtk)

Aparecen las funciones básicas de trazado

Falta programar transformaciones y cámara

Ficheros que contiene

codigo fuente

main.c : Establece la forma y las opciones que aparecen en la ventana principal

menua.c: código asociado al trazado de las cuatro areas de dibujo, *hay que modificarlo*.

argia.c, menua_argia.c, mezua.c menua_laguntza.c, wave-frontirakurri.c, menua_objetua.c, menua_fitxategia.c: en principio no hace falta tocarlos.

kamara.c: código que inicializa los valores por defecto de la cámara.

menua_kamara.c: funciones que crean las ventanas de petición de datos de las distintas opciones de cámara y código de las funciones que *hay que modificar* para que los datos introducidos tengan efecto.

menua_aldaketak.c: funciones que crean las ventanas de petición de datos para las transformaciones al objeto y código de las funciones que *hay que completar* para que las transformaciones se realicen.

render.c: ejemplos de distintas formas de dibujar en las areas de trazado.

cabeceras

main.h: definición y de claración de variables para el fichero principal (nerekam, obj...)

definiz.h: declaración de la estructura *objektua*

kamara_definiz.h: declaración de la estructura *kamara*

kamara.h argia.h, menua.h, render.h, argi_lista_definiz.h, mezua.h, wavefrontirakurri.h: declaraciones de funciones definidas en distintos ficheros

objetos

abioia.obj

ficheros para compilar

Makefile

KBG - PHIGS kamara

Kamararen ezaugarriak aukeratu:

<p>VRP (jatorri berria):</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>PRP (proiekzio punt):</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>Proiekzio leihoa:</p> <p>Xmin: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Ymin: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Xmax: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Ymax: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>d: <input type="text" value="0.00"/></p>
<p>VPN (begiratze bek.):</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>VUP (goranzko bek.):</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>Mugaketa neurriak:</p> <p>Hurbil (n): <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Urruti (f): <input type="text" value="0.00"/></p>

Paraleloa

KBG - Biratu

Biraketa ardatza zehaztu:

<p>Ardatzeko puntu bat:</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>Norabide bektorea:</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="1.00"/></p>
---	---

Biratzeko gradu kopurua:

Graduak: