

## **Object-oriented Graphics Rendering Engine**

### **Práctica 2**

#### **2.3 – Multitexturas y Skyplane**

Alberto Núñez  
Departamento de Sistemas Informáticos y Computación  
Universidad Complutense de Madrid

- ❑ En este apartado vamos a aplicar efectos con varias texturas
  - ❑ El efecto es libre
  - ❑ Podéis aplicarlo a la parte del juego que queráis
  - ❑ Al menos el efecto debe utilizar dos texturas
  - ❑ En el ejemplo del enunciado se genera un efecto *sombra* sobre el suelo de la intro

- ❑ Creamos un cielo en el juego
- ❑ OGRE nos proporciona un plano para simularlo: Skyplane
- ❑ Primero hay que definir un material
  - ❑ Utilizad la textura `spaceSky.jpg`
  - ❑ En el ejemplo, se aplica un efecto de “brillo” con otra textura
  - ❑ Además, hay que animar el cielo para que se mueva
  - ❑ Utilizad el parámetro `lighting off` para que no le afecte la luz.
- ❑ Tened en cuenta los siguientes parámetros
  - ❑ El vector normal
    - ❑ Ya que para esto, hay que tener en cuenta la orientación de vuestro laberinto.
  - ❑ La escala
  - ❑ La curvatura del plano (utilizad un parámetro muy cercano a 0)
    - ❑ Un valor de 0 indica un plano recto (sin curvatura)