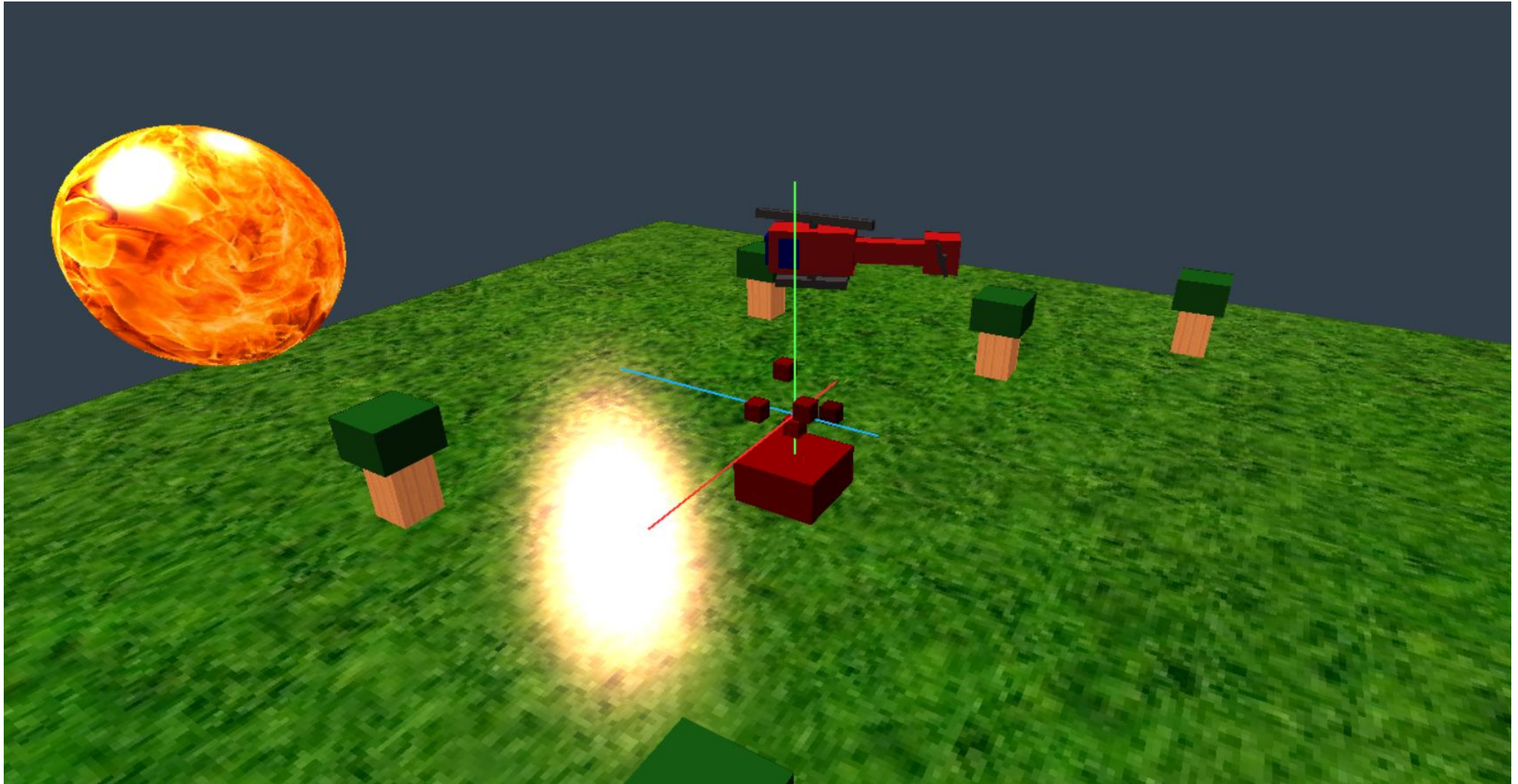
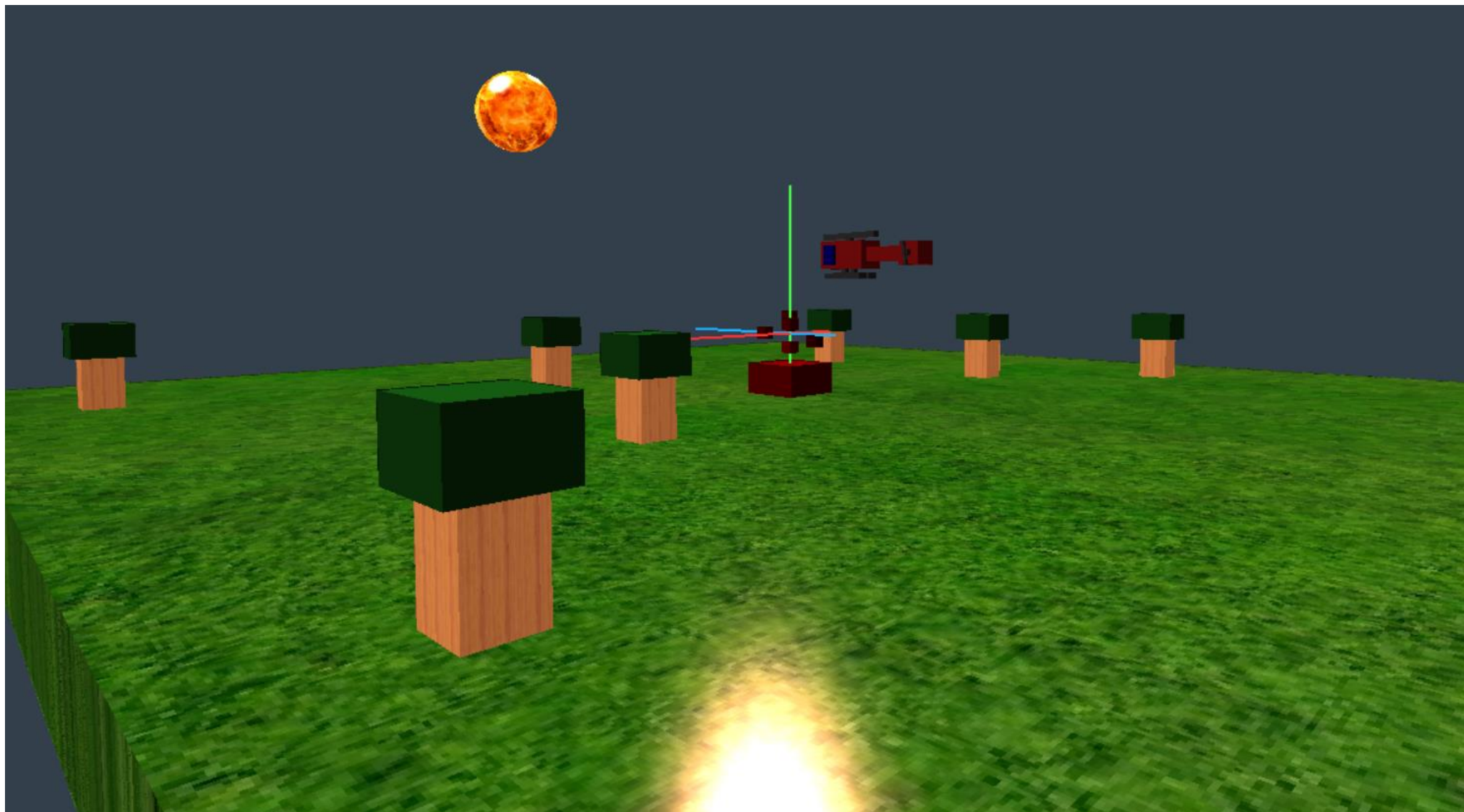


# Informática Grafica: 2022-2023

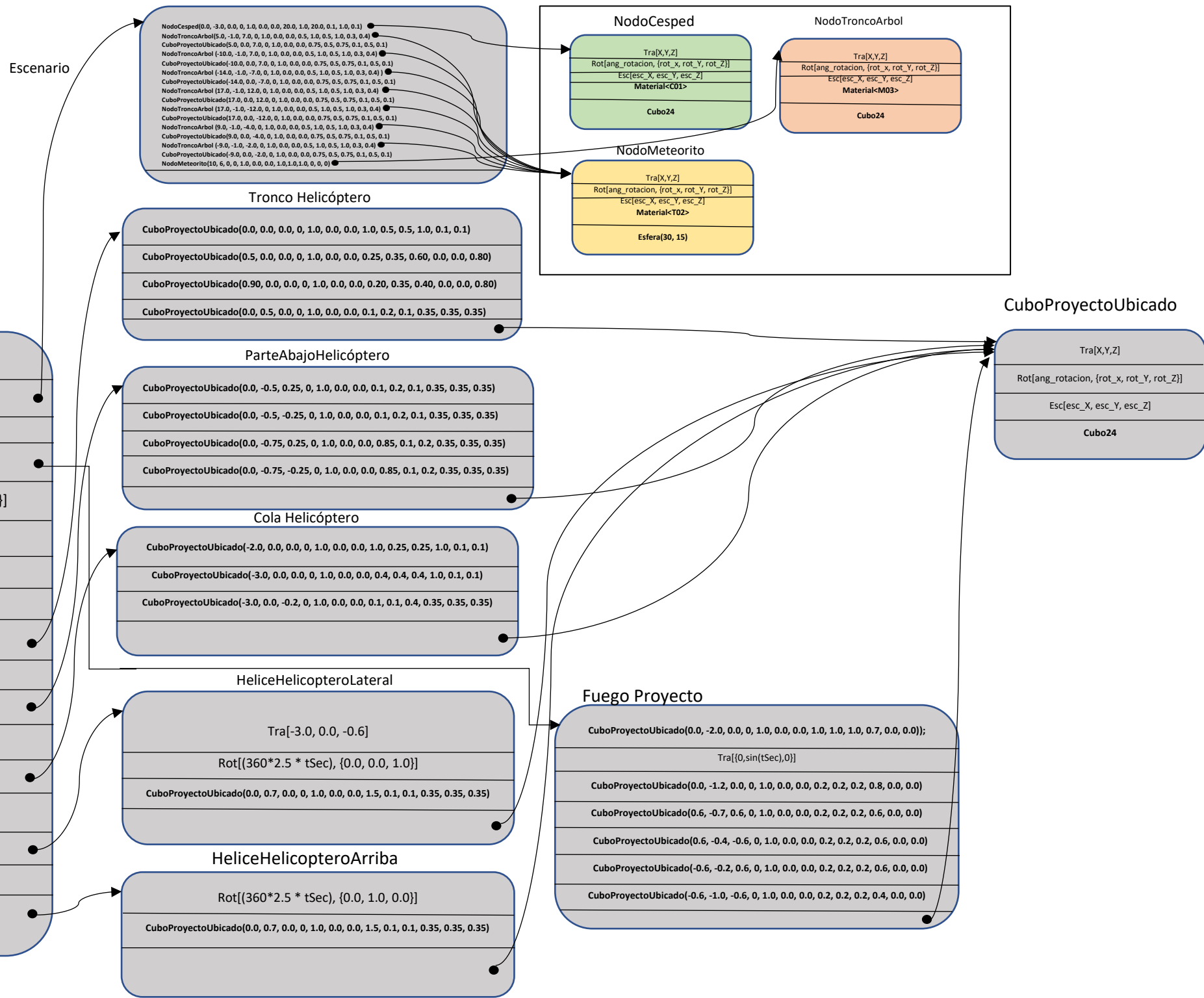
4º GII-ADE

David Martínez Díaz





Grafo PHIGS:



## Información materiales utilizados:

Nombre o identificador único del material → **C01**

Nombre o nombres de los nodos que tienen entradas con ese material → **NodoCesped**

Valores de los coeficientes “ka, kd, ks” y el exponente e que caracterizan al material → **(0.5, 0.5, 12, 400)**.

Si ese material tiene asociada una textura o no la tiene. En caso de que la tenga, se debe indicar:

- Nombre del archivo de textura, y una imagen de ese archivo → **“césped.jpg”**



- Tiene asociado una generación automática de XZ:
  - o `coefs_s[4] = {1.0,0.0,0.0,0.0}`,
  - o `coefs_t[4] = {0.0,0.1,0.0,0.0}`;

Nombre o identificador único del material → **T02**

Nombre o nombres de los nodos que tienen entradas con ese material → **NodoTroncoArbol**

Valores de los coeficientes “ka, kd, ks” y el exponente e que caracterizan al material → **(0.8, 0.8, 12, 140)**.

Si ese material tiene asociada una textura o no la tiene. En caso de que la tenga, se debe indicar:

- Nombre del archivo de textura, y una imagen de ese archivo → **“text-madera.jpg”**



- No tiene asociado una generación automática. Se utiliza en un cubo24, con sus respectivas coordenadas de texturas.



Nombre o identificador único del material → **M03**

Nombre o nombres de los nodos que tienen entradas con ese material → **NodoMeteorito**

Valores de los coeficientes “ka, kd, ks” y el exponente e que caracterizan al material → **(1, 1, 12, 60)**.

Si ese material tiene asociada una textura o no la tiene. En caso de que la tenga, se debe indicar:

- Nombre del archivo de textura, y una imagen de ese archivo → **“fuego.jpg”**



- No tiene asociado una generación automática. Se utiliza en una esfera, como es una MallaRevol,
- se generan automáticamente sus coordenadas de textura.