Información Adicional

**Descripción**

Esta aplicación es un ejemplo de uso de Open GL, con la utilización de modelos por código, modelos .obj, texturizado, utilización de shaders desde código, shaders desde archivo, skybox desde una textura cubemap, iluminación, transparencia de modelos, etc.

**Movimiento**

Con las teclas WASD se puede mover la cámara de forma libre por toda la escena. Además, mediante el movimiento del ratón se puede rotar la cámara hacia la dirección deseada.

**Post procesado**

El post procesado se puede activar o desactivar mediante la pulsación de la tecla P del teclado.

**Observaciones**

* Se puede comprobar el uso de grafo de escena en el movimiento jerárquico de los cubos de la escena.
* La malla de elevación utilizada proviene de un archivo .tga. Las normales se han calculado por código, aunque se podrían calcular en un vertex shader.
* Cuando el ratón llega a los bordes, y por tanto se para, sfml deja de recoger su movimiento.
* El modelo del cubo con extrusiones y textura se carga de forma correcta. El fallo de textura se debe a que no tiene unas coordenadas de textura adecuadas.
* La iluminación se calcula en un shader, utilizado como shader por defecto.
* Se han creado clases Vertex Array Object y Vertex Buffer Object para la correcta encapsulación.