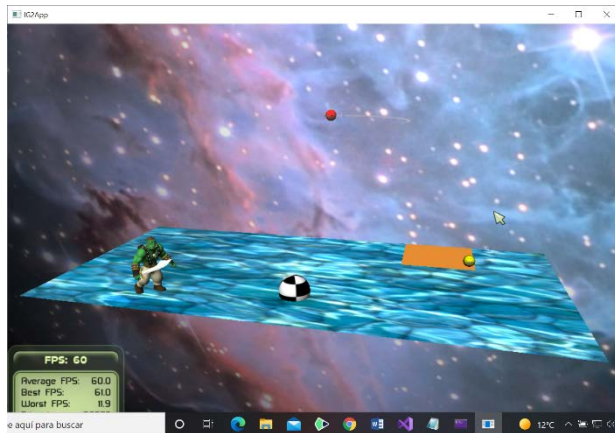


**INFORMÁTICA GRÁFICA 2**  
**Grado en desarrollo de videojuegos**  
**Curso 2021-22**  
**Práctica 2**

**(Entrega 1 de la Práctica 2, apartados 1-)**

1. Limpia el código y deja solo la escena con el avión, la bomba, Sinbad, el río, la plataforma amarilla y la cara feliz. Es decir, elimina la plataforma roja, las nubes y la niebla. Si algún objeto dispone de foco, elimínalo y deja únicamente la luz direccional, encendida, con dirección (0, -1, -1) y con componente difusa (1.0, 1.0, 1.0). Configura Ogre seleccionando **OpenGL 3+ Rendering Subsystem**.
2. Vamos a definir un **SkyPlane** plano como combinación de texturas. Para ello define una entrada **IG2/space** en el archivo de material que especifique que este material no interactúa con la luz, que modula la textura de luces **lightMap.jpg** y la textura del cielo **spaceSky.jpg** de las unidades de textura 0 y 1 respectivamente y que estas unidades tienen las mismas coordenadas de textura. Configura una animación de rotación para la unidad de textura 1.
3. Añade a la escena un **skyPlane** vertical que tenga asociado el material **IG2/space** definido en el apartado anterior y que se renderice como se muestra en la captura adjunta. No es necesario que este **skyplane** venga de una clase, puedes añadirlo directamente en el **setupScene()** de **IG2App**. Experimenta con los parámetros del método **setSkyPlane()**; por ejemplo, haz pruebas con la normal y la distancia del plano, con la curvatura, con el zoom, etc.
4. Añade a la clase **Plano** un método **setReflejo(Camera\*)** que añada una textura dinámica en la que renderizar el reflejo en el agua. Sigue las transparencias de clase y añade un atributo (**MovablePlane\***) para configurar el plano del reflejo de la nueva cámara.



5. **(Opcional)** Soluciona el efecto de la cabeza de la cara feliz en el reflejo.
6. Añade a la clase **Plano** un método **setEspejo(Camera\*)** que añada una textura dinámica a modo de espejo situado verticalmente sobre la pared derecha de la escena tal como se muestra en la captura adjunta.



7. **(Opcional)** Soluciona el efecto de la cabeza de la cara feliz en el espejo.