



Luces y Materiales

Práctica GPC (P5)



R. Vivó

Luces y Materiales

Práctica GPC (P5)

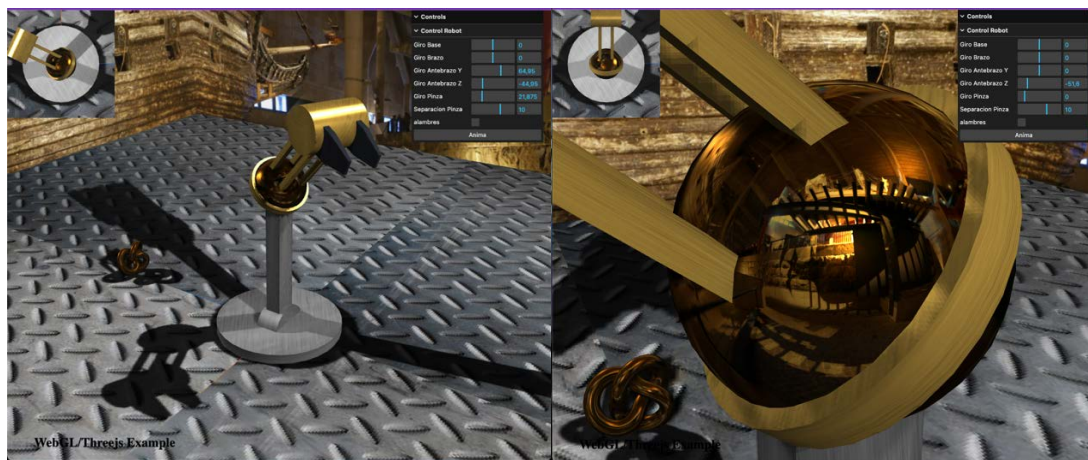
Usando el código de la práctica 4, se propone la mejora del aspecto de la geometría añadiendo luces a la escena y materiales diferentes. Se pide construir la página web:

<http://<URL pública>/GPC/practica5.html>

que complemente la escena así:

1. Añadir al menos una luz ambiental, una direccional y otra focal. Deben producir sombras arrojadas claramente visibles.
2. Añadir una textura al suelo.
3. Añadir texturas a las piezas del robot. Necesariamente la rótula debe reflejar un mapa de entorno.
4. Cambiar los materiales de las piezas para que algunas texturas sean mate (Lambert) y otras brillantes (Phong).
5. Intentar añadir texturas a la pinza.
6. Todas las piezas arrojan y reciben sombras.
7. Generar una habitación cuyas paredes correspondan con el mapa de entorno de la rótula.

Las figuras siguientes muestran un ejemplo de lo que se pide:



Sugerencia: Para construir la habitación usar un cubo con multimaterial texturado en sus caras interiores