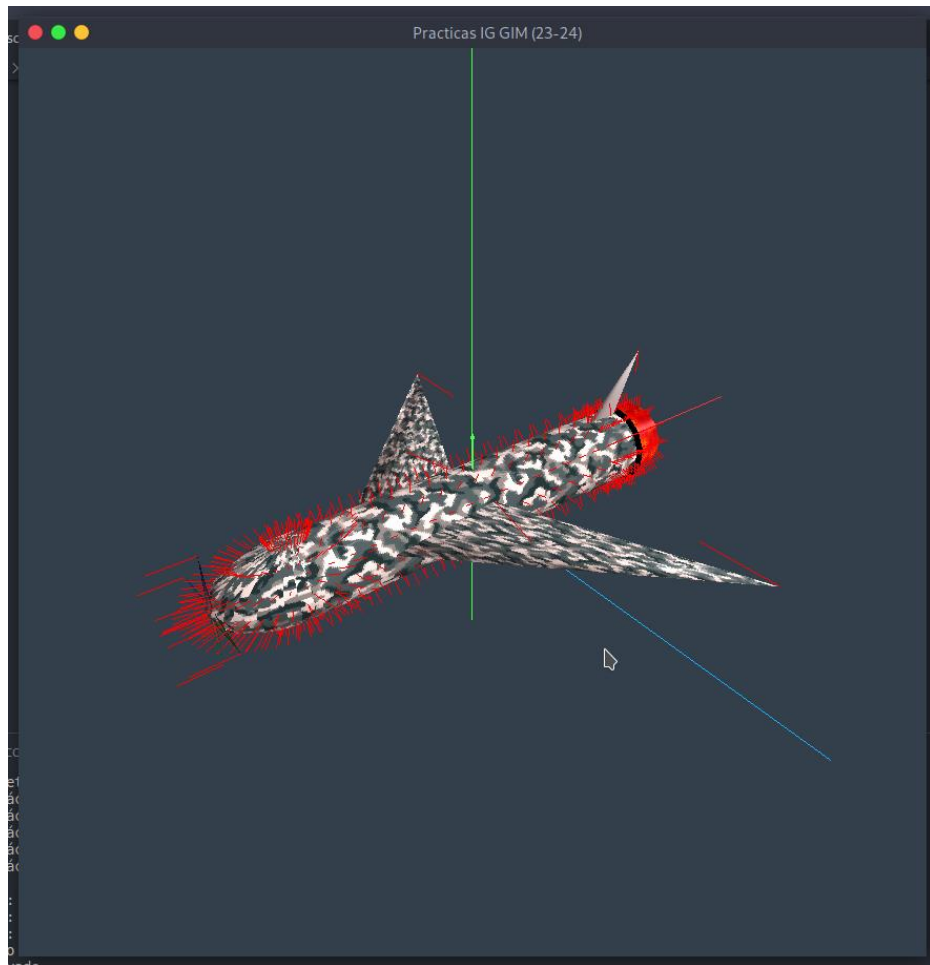
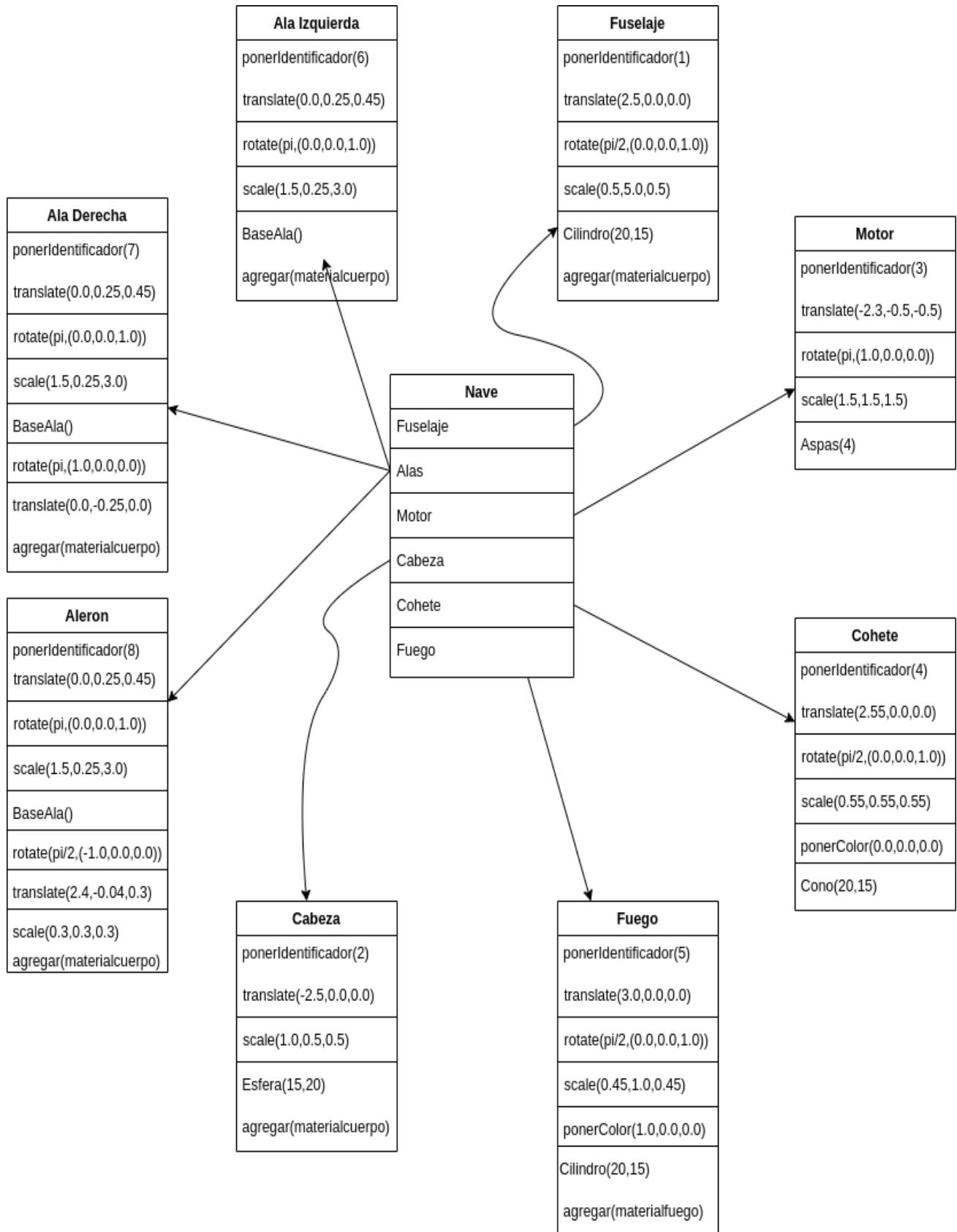




Captura del modelo con las normales activadas



## Grafo de escena PHIGS



## Materiales Usados

He usado un total de 2 materiales:

- materialcuerpo: Este material usa la textura del archivo textura-camuflaje.jpg. Los nodos que usan el material son: Fuselaje, Cabeza, AlaIzq, AlaDer, Aleron.

La textura tiene asociada generación automática de coordenadas de textura para el fuselaje y para la cabeza que son dos objetos de revolución (malla-revol), mientras que las tablas de las alas y el alerón están calculadas a mano. He elegido los coeficientes para que sea un material difuso ya que es la mejor representación del camuflaje de la nave.

$$k_a = 0.75$$

$$k_d = 0.9$$

$$k_s = 0.0$$

$$e = 50$$



Tabla con las coordenadas de textura de las alas y el alerón que se ha añadido al objeto BaseAla a partir del cual se crean las alas y el alerón.

```
cc_tt_ver = {  
    {0.0, 1.0-0.0},  
    {0.0, 1.0-1.0},  
    {1.0, 1.0-1.0},  
    {1.0, 1.0-0.0}  
};
```

- materialfuego: Este material usa la textura del archivo textura-fuego.jpg. El único nodo que usa el material es Fuego. La textura tiene asociada generación automática de coordenadas de textura ya que lo estoy aplicando en un objeto de revolución. He querido que el fuego se vea brillante de manera que los parámetros están más enfocados para que sea un material pseudo-especular.

$$k_a = 1.0$$

$$k_d = 0.0$$

$$k_s = 1.0$$

$$e = 100$$



## Lista de Identificadores de Selección

Los identificadores van desde el 1 al 8 de la siguiente manera:

(Valor numérico del identificador – Nombre del objeto al que se asocia)

Todos los identificadores se declaran en el archivo modelo-jer.cpp

1-Fuselaje: Se identifica con todo el fuselaje de la nave. Línea 86, clase Fuselaje(). Se centra el fuselaje cuando se hace click en él.

2-Cabeza: Se identifica con la cabeza de la nave. Línea 117, clase Cabeza(). Se centra la cabeza cuando se hace click en él.

3-Motor: Se identifica con el motor de la cabeza de la nave. Línea 106, clase Motor(). Se centra el motor cuando se hace click en él.

4-Cohete: Se identifica con el cohete de la nave (recubre al fuego). Línea 128, clase Cohete(). Se centra el cohete cuando se hace click en él.

5-Fuego: Se identifica con el fuego que se ve en la cola de la nave. Línea 138, clase Fuego(). Se centra el fuego cuando se hace click en él.

6-Ala Izquierda: Se identifica con el ala izquierda de la nave. Línea 26, clase Ala(). Se centra el ala izquierda cuando se hace click en él.

7-Ala Derecha: Se identifica con el ala derecha de la nave. Línea 31, clase Ala(). Se centra el ala derecha cuando se hace click en él.

8-Aleron: Se identifica con el aleron que esta encima del cohete al final de la nave. Línea 38, clase Ala(). Se centra el alerón cuando se hace click en él.