

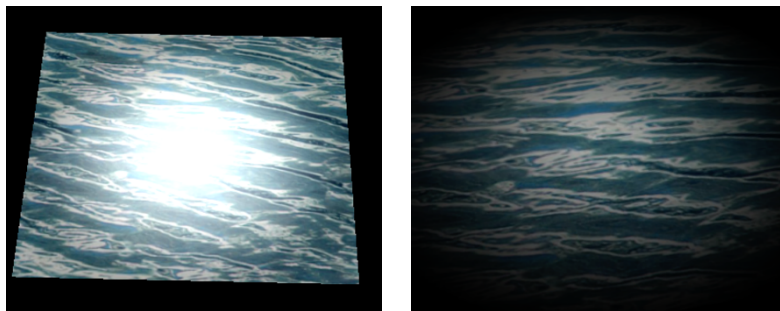
Informática Gráfica II

Ejercicio: Multitexturing & RenderTextures

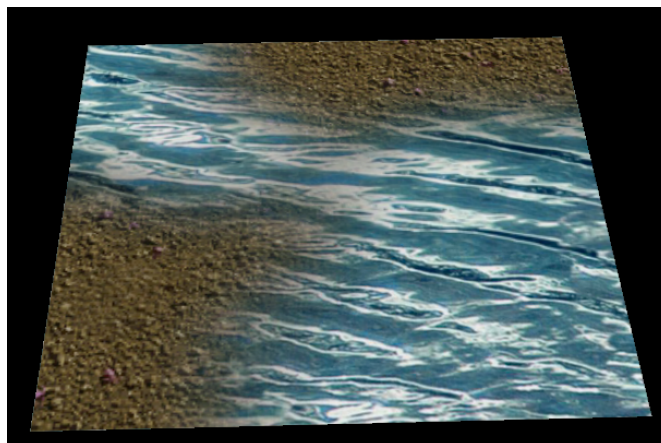
En este ejercicio vamos a trabajar con *multitexturas* y *RenderTextures* utilizando distintos ficheros de imagen (disponibles en el fichero **textures.zip** del Tema 8), los cuales podrás grabar en la carpeta **media/IG2App**. Además, necesitarás crear distintos materiales en el fichero que hayas usado para los ejercicios anteriores con extensión **.material**.

Las texturas las aplicaremos sobre el plano “floor” (ya creado en el código inicial) utilizando distintos tamaños para cada apartado.

Empezaremos aplicando efectos a las texturas como vimos en clase. Puedes cambiar los ficheros para que veas el efecto con distintas imágenes. Para ello, será necesario crear dos materiales utilizando los ficheros **Water01.jpg** y **lightMap.jpg**, de forma que se consigan los efectos mostrados a continuación (uno por cada material). Un tamaño apropiado para el plano en este apartado es 500x500.



Para el siguiente ejercicio utilizaremos un plano de 1500x1500. Sobre él, crearemos el efecto mostrado en la siguiente imagen utilizando los ficheros **Material_dirt.jpg**, **Water01.jpg** y **Material_alpha_blend.png**.



Ahora vamos a crear un cielo utilizando el fichero **spaceSky.jpg**. Deja a Sinbad sobre el plano (1500x1500) creado en el apartado anterior.



Para terminar, crea un efecto espejo para generar una escena similar a la que se ve en la siguiente imagen. En esta escena, el “espejo” es un plano de 500x500 perpendicular al plano “floor” del ejercicio anterior. La textura aplicada sobre el espejo es **RustedMetal1.jpg**. La idea es situar a Simbad cerca del espejo, de espaldas a él, y renderizar sobre una textura, que será aplicada sobre el “espejo” para simular el reflejo.

