

INFORMÁTICA GRÁFICA 2
Grado en desarrollo de videojuegos
Curso 2021-22
Práctica 1

(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 las texturas **lightMap.jpg** y **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.

