

IG1-2020-JUN.pdf



Anónimo



Informática Gráfica I



2º Grado en Desarrollo de Videojuegos



Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid



**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera**



*(a nosotros por
suerte nos pasa)*

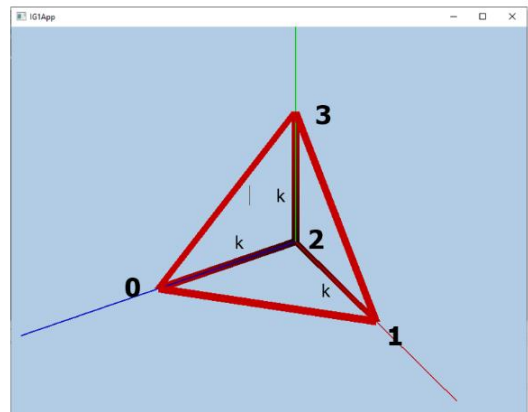
WUOLAH

WUOLAH

Oh Wuolah wuolita
Tu que eres tan bonita

4. En OpenGL, para simular que un objeto sea traslúcido, además de establecer el grado de transparencia en la cuarta componente de su color RGBA, hay que activar el *Blending* para modificar el modo de escritura por defecto en el *Color Buffer*. ¿En qué cambia el modo de escritura?

5. Crea y rellena el array `vVertices` y el array `vIndices` de la malla indexada de un tetraedro (que es una figura de cuatro triángulos como la que se adjunta), cuyos vértices van en el orden en que se muestra en la figura, y suponiendo que la primitiva de la malla es `GL_TRIANGLES`. Como ves, k es la distancia a la que se encuentran los vértices primero, segundo y cuarto del origen.



6. ¿Cómo debería definirse la componente ambiente de un foco para que sea realista la renderización de entidades con color? ¿Por qué?