



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Informática Gráfica.

P4. Modelo Jerárquico

Materiales, Fuentes de Luz y Texturas

Ricardo Ruiz Fernández de Alba

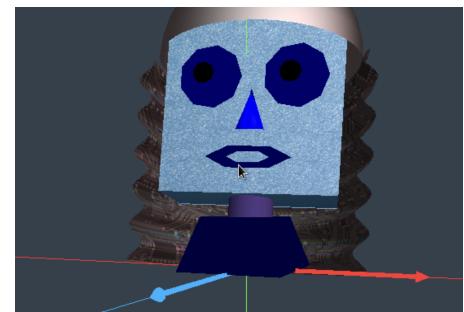
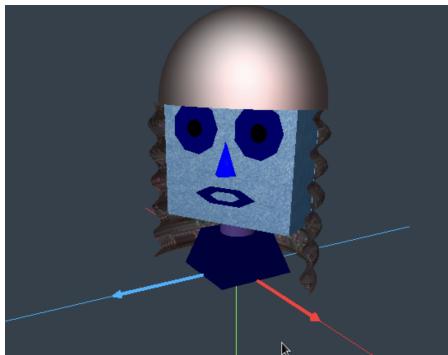
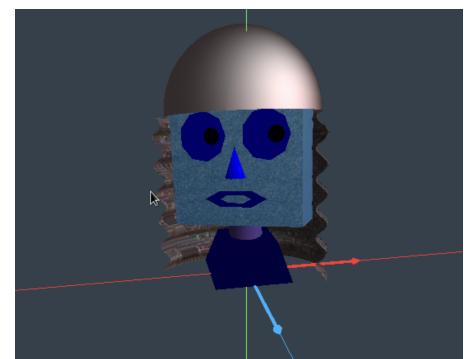
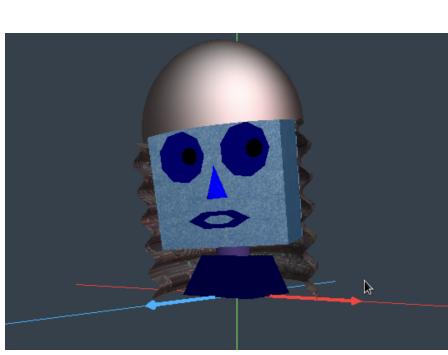
Curso 2023/24.

Doble Grado en Ingeniería Informática y Matemáticas.
Universidad de Granada

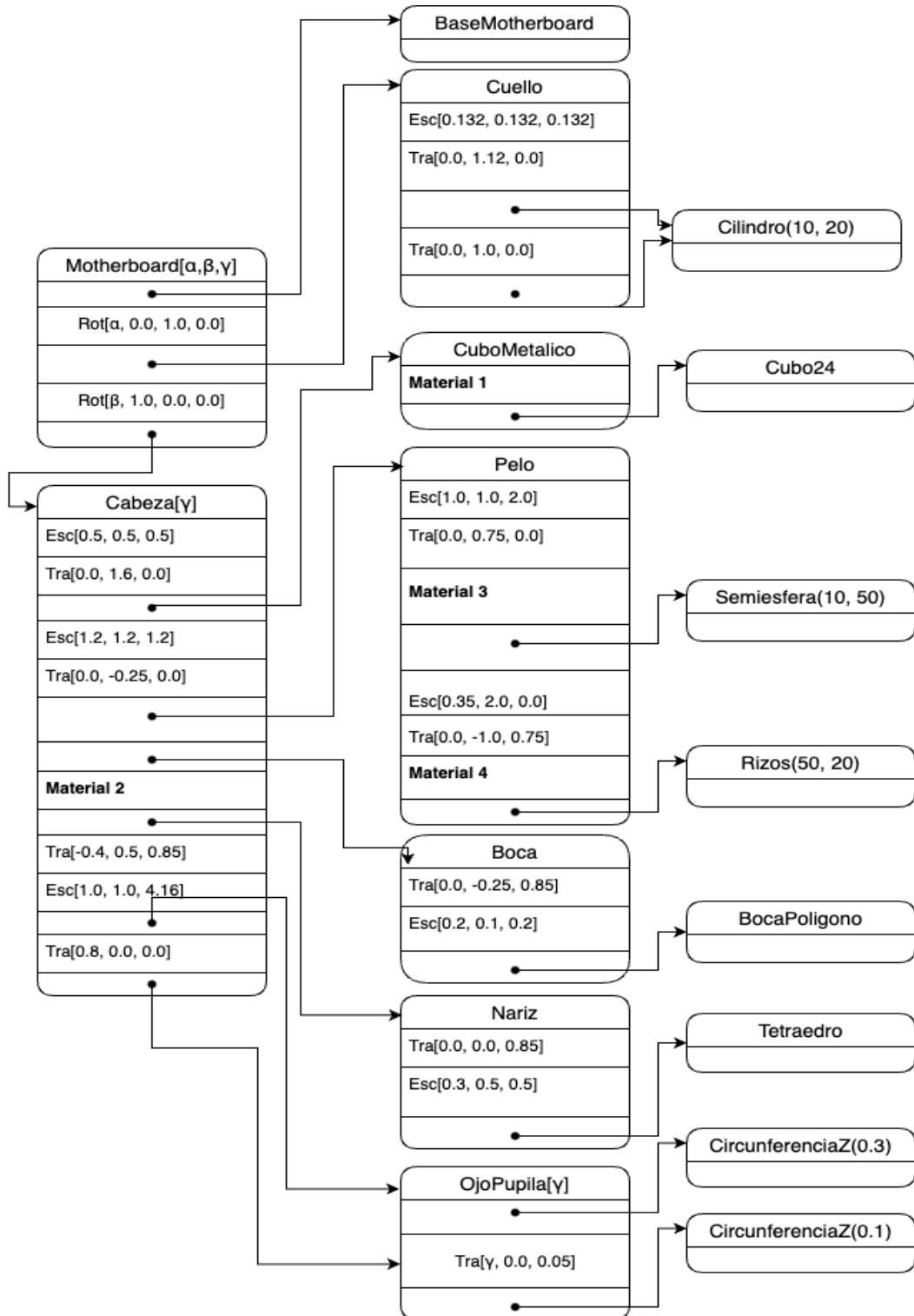
13 de enero de 2024

Modelo Jerárquico. Motherboard

Se ha propuesto añadir texturas y materiales al modelo jerárquico de la práctica 3 basado en el personaje de ficción Motherboard de la Serie de Animación 3D Cyberchase.



1.1 | Grafo PHIGS



1.2 | Información de los Materiales Usados

■ Material 1

- **Nodos** Cubo24
- **Coeficientes que caracterizan al material**

- * $k_a = 0.5$

- * $k_d = 0.5$

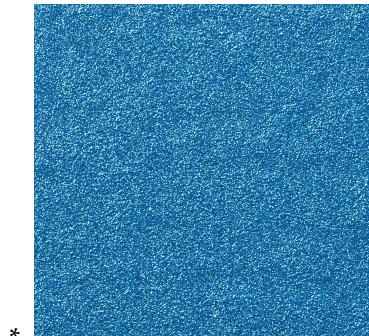
- * $k_s = 0.5$

- * $e = 5.0$

- **Textura:**

- * **Nombre archivo:** azul-metalico.jpg

- * No GACT



■ Material 2

- **Nodos** Nariz

- **Coeficientes que caracterizan al material**

- * $k_a = 0.5$

- * $k_d = 1$

- * $k_s = 0.1$

- * $e = 100$

- **Tipo Iluminación:** Difuso

- **Textura:** No

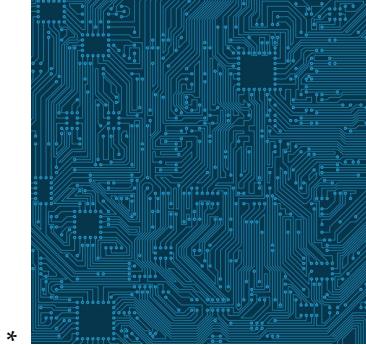
■ Material 3

- **Nodos:** Semiesfera Pelo
- **Coeficientes que caracterizan al material**
 - * $k_a = 0.2$
 - * $k_d = 0.0$
 - * $k_s = 1.0$
 - * $e = 100$
- **Tipo Iluminación:** Pseudoespecular
- **Textura:** No

■ Material 4

- **Nodos** Rizos
- **Coeficientes que caracterizan al material**
 - * $k_a = 0.5$
 - * $k_d = 0.5$
 - * $k_s = 0.5$
 - * $e = 5.0$
- **Textura:**

- * **Nombre archivo:** chip.jpg



- * **GACT:** Sí (TexturaXZ ->mgct_coord_objeto):
 - `coefs_s = {1.0, 0.0, 0.0, 0.0}`
 - `coefs_t = {0.0, 0.0, 1.0, 0.0};`