

Práctica 4: Iluminación, materiales y texturas



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Autor: Lucas Hidalgo Herrera

Grado: Doble Grado en Ingeniería Informática y Matemáticas

Asignatura: Informática Gráfica

Fecha: 30 de noviembre de 2025

Índice General

1. Creación de la escena e Iluminación	1
--	---

1. Creación de la escena e Iluminación

Tras haber creado la figura con los recursos de prácticas anteriores, de forma modular y paramétrica, se han creado las tres fuentes de luz necesarias para la práctica. El árbol de escena aparece en la figura 1.



Figura 1: Árbol de escena de la figura

El resultado de la iluminación que se pide en el documento de la práctica 4 es el que aparece en la figura 2. En él se puede ver que la luz omni emite en todas las direcciones de una forma uniforme pero perdiendo intensidad; la luz direccional, en cambio, mantiene la intensidad en todo un cilindro en la dirección a la que apunta; y la luz puntual emite luz de la misma manera que lo haría un flexo de estudio. Aunque puede no apreciarse bien la diferencia, sí que puede verse que la luz omni se encuentra encima del donut central, la luz puntual enfocando al donut delantero y la luz direccional apuntando desde el eje de coordenadas.

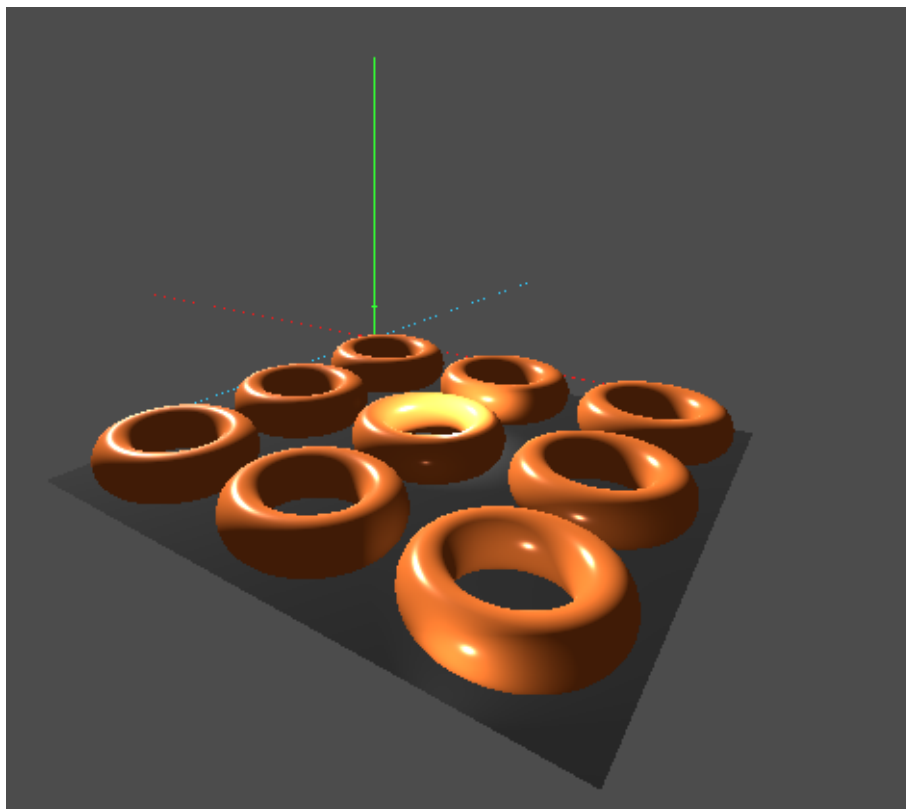


Figura 2: Imagen iluminacion