

## Práctica 1

**Fecha de entrega:** martes 4 de abril a las 17 horas en el laboratorio 6

- Para trabajar en modo RGBA, activa el modo RGBA en `glutInitDisplayMode()` y añade a la clase Textura los métodos:

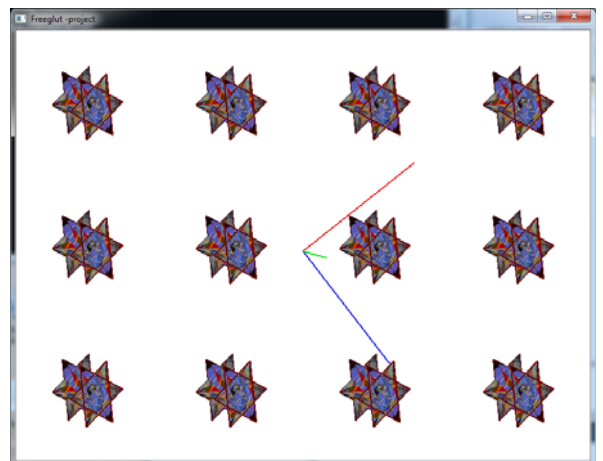
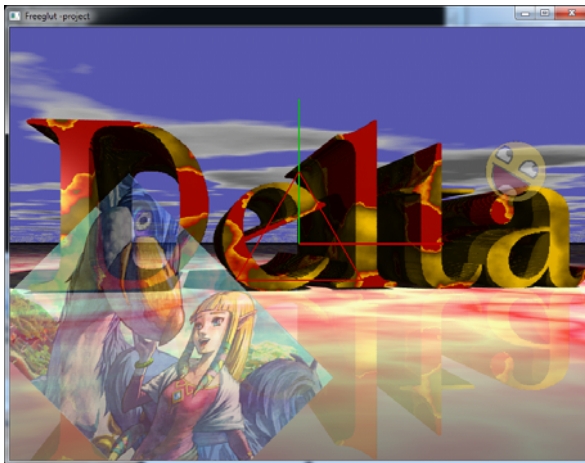
```
bool load(const std::string & BMP_Name, GLubyte alpha);  
bool load(const std::string & BMP_Name, PixMap24RGB::rgb_color colorKey,  
                                                GLubyte alpha);
```

El parámetro alpha indica el grado de transparencia para la nueva componente del color, y colorKey indica el color (RGB) que se quiere hacer transparente.

- El **estado** inicial de esta parte es **Collage**. En el collage aparecen al menos tres imágenes:
  - ✓ Una imagen de fondo de ventana (parte 3).
  - ✓ Una imagen traslúcida, en la esquina inferior izquierda girada 45 grados.
  - ✓ Una imagen, con fondo transparente y el resto traslúcida, en el cuadrante superior derecho.

Recuerda activar el Blending, desactivar el test de profundidad y dibujar por capas.

Con la tecla '2' se obtiene el collage como textura y se pasa al estado Recortar, utilizando esa textura de fondo. Además, la textura obtenida se guarda en el archivo "collage.bmp".



- Añade al **estado Diabolo** la opción de mostrar un embaldosado. Define la función `tiling()` para mostrar 3x4 replicas modificando el puerto de vista. Con la tecla 'm' se activa/desactiva la opción, y en la función `display()` se controla el caso.

**Entrega:** Se comprobará el funcionamiento de la práctica en el laboratorio.