

Práctica 1

Parte 2

- Incorpora al proyecto las clases PixMap24RGB y la clase Textura.
Añade al módulo Tipos la clase CTex2 para las coordenadas de textura (GLdouble s, t) y la clase Color4 para los colores RGBA (GLdouble r, g, b, a).
- Define una clase Rectangulo para guardar las coordenadas 3D de los cuatro vértices y sus coordenadas de textura, un atributo para el color y otro para el vector normal. Una constructora con dos argumentos para el ancho y el alto, que genera los vértices del rectángulo centrado en el plano $Z=0$ y paralelo a los ejes X e Y. La constructora asignará las coordenadas de textura para que aparezca toda la imagen en el rectángulo. El método draw() utiliza GL_TRIANGLE_STRIP y glNormal3*() y glColor4*(color). Añade un método set(ancho, alto) para modificar el tamaño del rectángulo.
- Añade a la clase Escena una textura y un rectángulo. En init() inicia la textura y carga un archivo bmp. Se quiere mostrar toda la imagen cubriendo toda la ventana.
- Añade a la clase Triangulo la tabla de coordenadas de textura. La constructora asignará las coordenadas. Utiliza la misma textura del rectángulo.
- Los tres triángulos de PiramideTri deben tener la misma textura y las mismas coordenadas de textura.
- El diábolo se dibujará con la pirámide texturizada. Define las teclas 'x', 'y' y 'z' para rotar en cada uno de los ejes (de forma análoga a las flechas)