

**GRADO EN DISEÑO**  
**Y**  
**DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (2020-21)**

**Informática Gráfica**

**Práctica 3: Introducción a OpenGL**

**Participantes del grupo:**

Pablo Burgaleta de la Peña

Raquel Mijarra Benítez

Adrián Mira García

Iván Pérez Ciruelos

## **Parte opcional**

### **1. Mejora el comportamiento de las texturas utilizando un filtro anisotrópico**

En este apartado hemos implementado las líneas de código dadas en el guión de la práctica 3 en la función encargada de cargar las texturas.

### **2. Implementa la funcionalidad de las prácticas 1 y 2:**

#### **a. Controla el giro de la cámara utilizando el ratón.**

Para implementar esta funcionalidad hemos reutilizado el código de la parte opcional de la práctica 1 con una adaptación a OpenGL.

Creamos una matriz rotate que es la encargada de operar con la matriz view para girar la cámara.

#### **b. Crea un tercer cubo y hazlo orbitar alrededor del primero. Define su movimiento utilizando curvas de Bézier**

Para implementar esta funcionalidad hemos creado otro cubo con el mismo vao que el cubo principal y cambiando la matriz model. Para el movimiento del cubo hemos reutilizado el código de la parte opcional de la práctica 1.