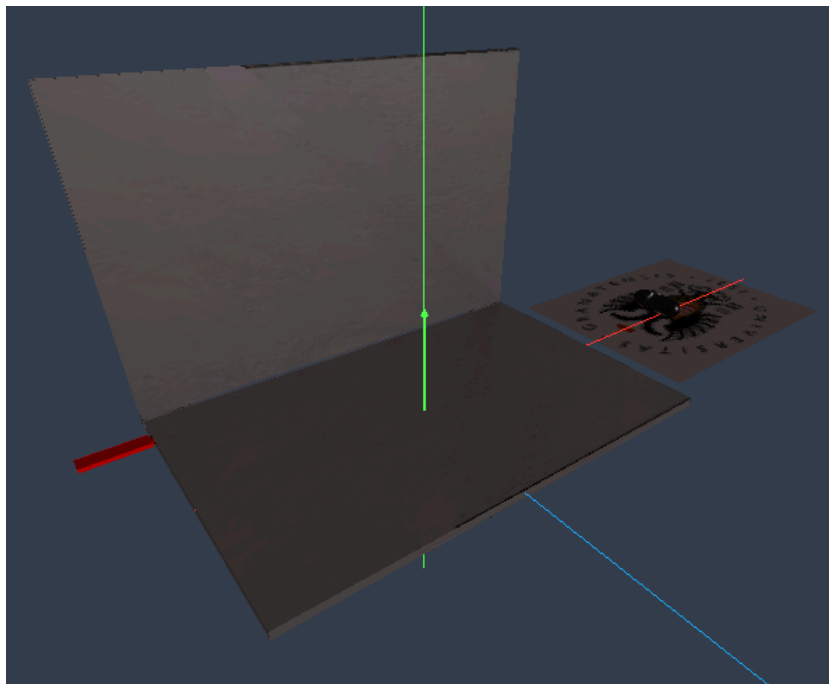


# Informática Gráfica

Modelos Jerárquicos  
(2023/2024)

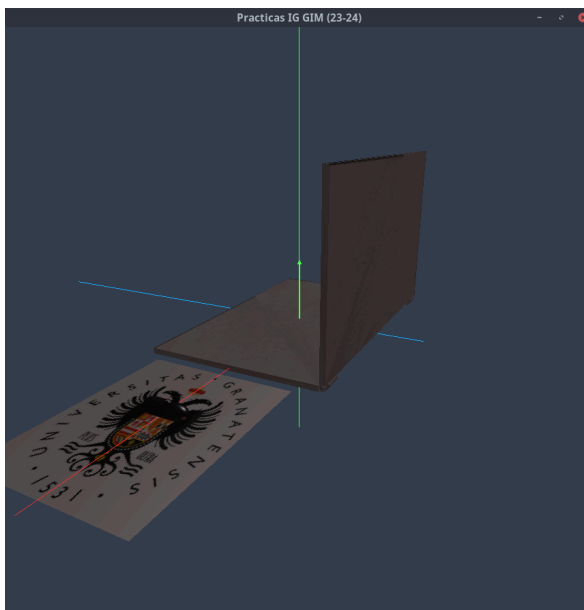
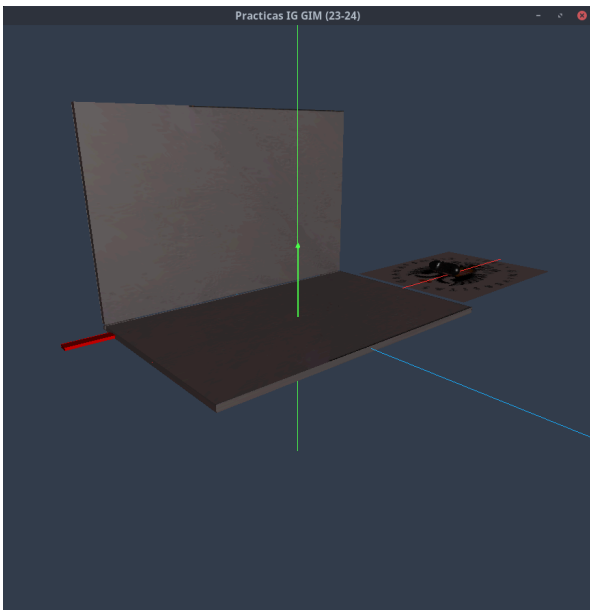
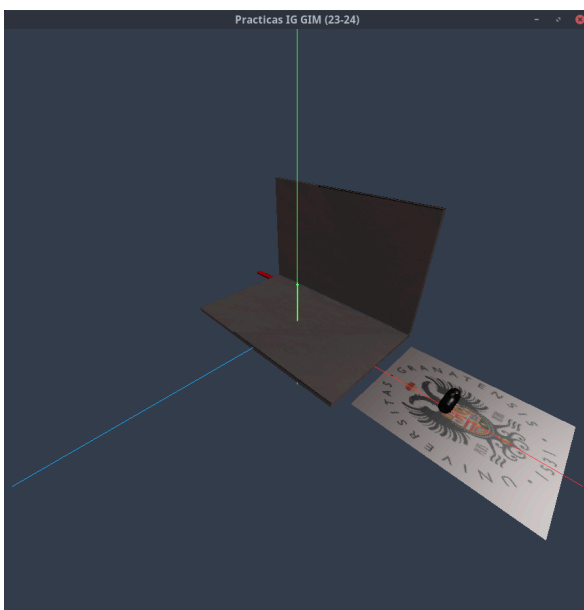
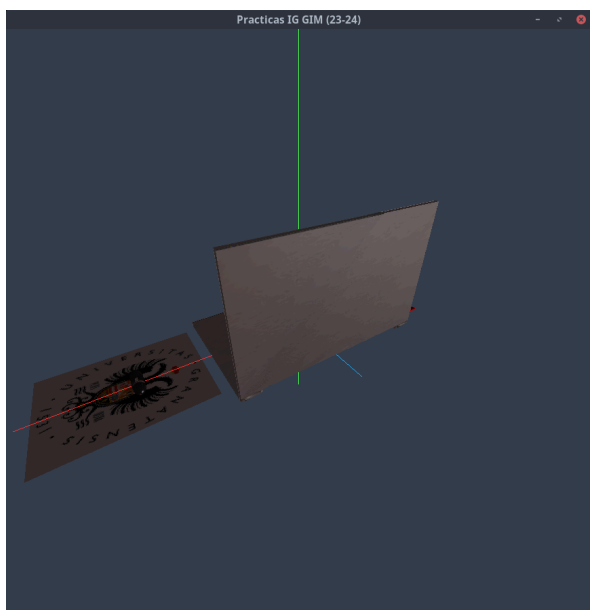


**Por: José Antonio Carmona Molina**  
**GIIADE - UGR**

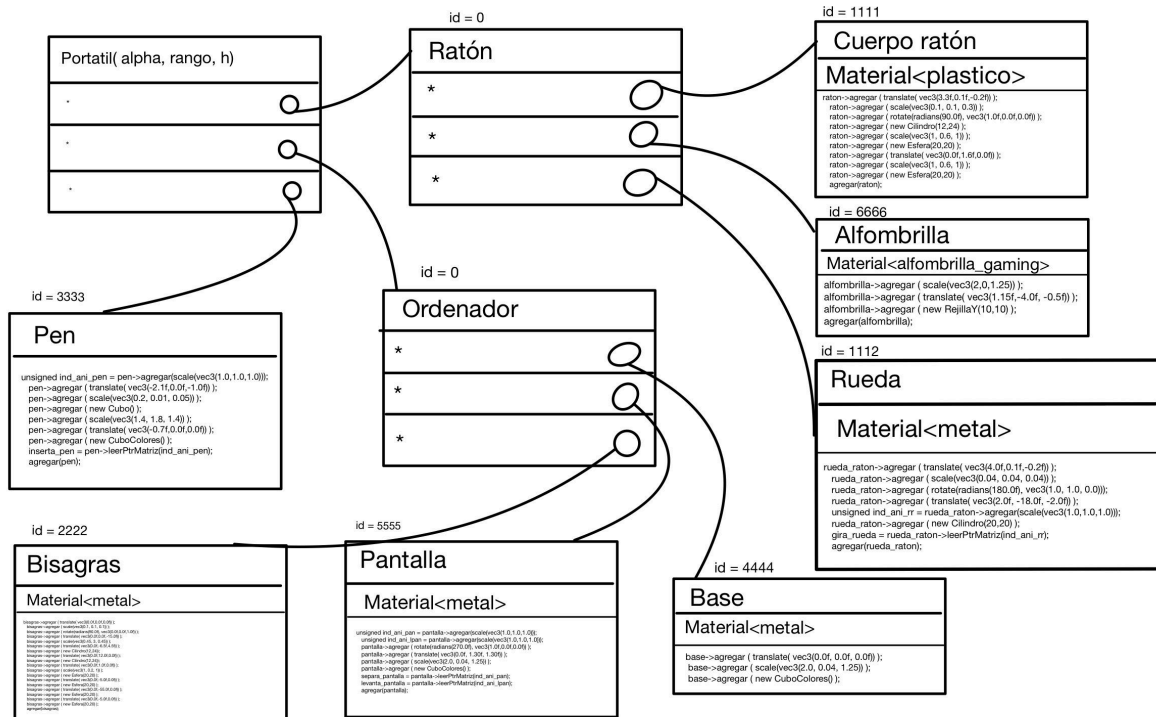
# Índice

<b>Modelo:</b> .....	<b>3</b>
<b>Grafo escena tipo PHIGS:</b> .....	<b>4</b>
<b>Materiales utilizados:</b> .....	<b>4</b>
<b>Descripción identificadores:</b> .....	<b>6</b>

## Modelo:



## Grafo escena tipo PHIGS:



## Materiales utilizados:

### metal:

- **Identificador:** metal
- **Nodos que lo utilizan:** bisagras, pantalla, base, rueda\_ratón
- **Coefficientes del material:** Se trata de un material pseudo-especular(0.2f, 0.2f, 0.2f, 20.0f).
- **Textura:**
  - Textura asociada: metal.jpg
  - Modo de generación: generación de coordenadas de textura automática.



### alfombrilla\_gaming:

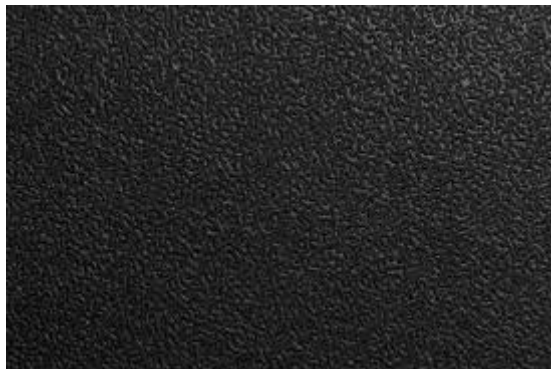
- **Identificador:** alfombrilla\_gaming

- **Nodos que lo utilizan:** alfombrilla
- **Coeficientes del material:** Se trata de un material pseudo-especular(0.2f, 0.2f, 0.8f, 20.0f).
- **Textura:**
  - Textura asociada: window-icon.jpg
  - Modo de generación: generación de coordenadas de textura automática.



**plastico:**

- **Identificador:** plastico
- **Nodos que lo utilizan:** raton
- **Coeficientes del material:** Se trata de un material pseudo-especular(0.2f, 0.2f, 0.8f, 50.0f).
- **Textura:**
  - Textura asociada: plastico.jpg
  - Modo de generación: generación de coordenadas de textura automática.



[Pen lleva asociado el color rojo en RGB(1.0f, 0.0f, 0.0f)]

## **Descripción identificadores:**

### **Ratón:**

- Identificador: 1111
- Se asocia a raton en la línea 34 de modelo-jer.cpp

### **Rueda ratón:**

- Identificador: 1112
- Se asocia a rueda\_ratón en la línea 50 de modelo-jer.cpp

### **Bisagras:**

- Identificador: 2222
- Se asocia a bisagras en la línea 63 de modelo-jer.cpp

### **Pen:**

- Identificador: 3333
- Se asocia a pen en la línea 87 de modelo-jer.cpp

### **Base del portátil:**

- Identificador: 4444
- Se asocia a base en la línea 103 de modelo-jer.cpp

### **Alfombrilla:**

- Identificador: 6666
- Se asocia a alfombrilla en la línea 112 de modelo-jer.cpp

### **Pantallas del portátil:**

- Identificador: 5555
- Se asocia a pantalla en la línea 124 de modelo-jer.cpp