Informática Gráfica

Modelos Jerárquicos

(Curso 23-24)

Modelos Jerárquicos Antonio Rodríguez Rodríguez

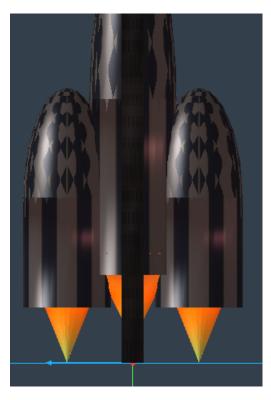
<u>ÍNDICE</u>

Modelo	.2
Grafo de escena tipo PHIGS	
Materiales utilizados	4
Descripción identificadores	6

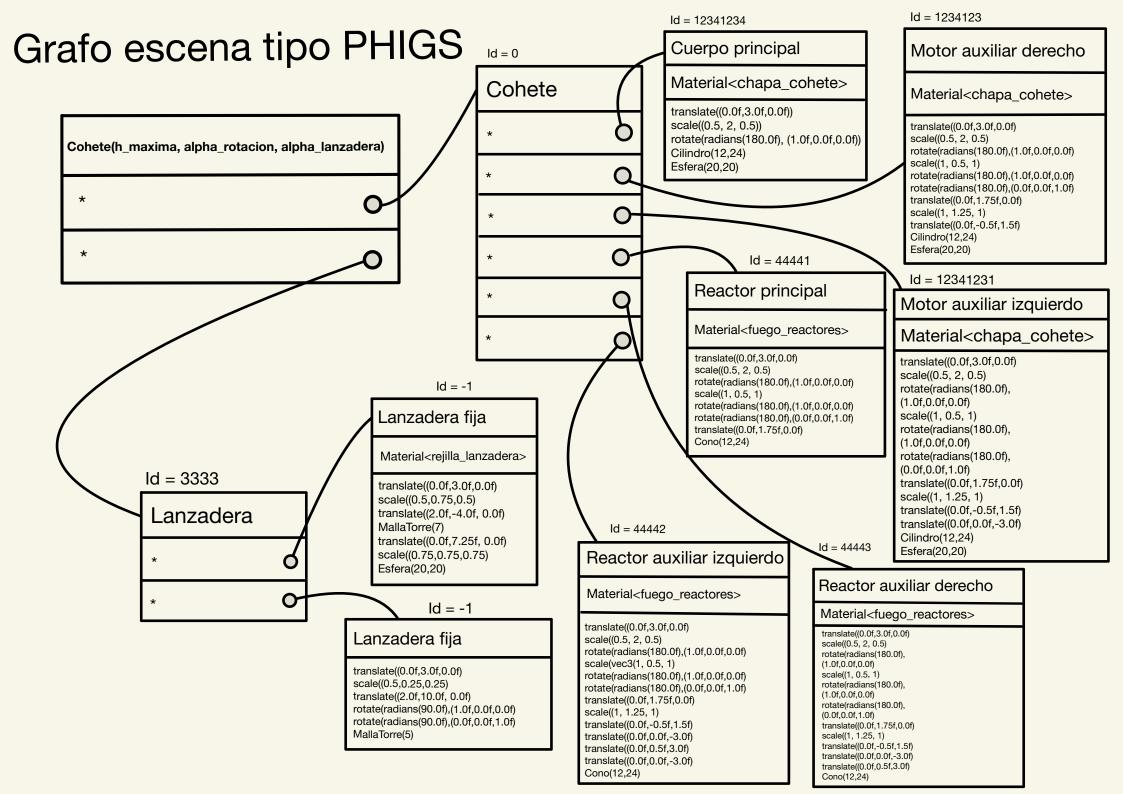
Modelo







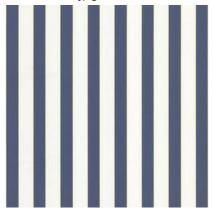




Materiales utilizados

chapa:

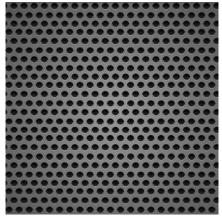
- <u>Identificador</u>: chapa_cohete
- Nodos que lo utilizan: cohete, mot_aux_izq y mot_aux_izq.
- <u>Coeficientes del material</u>: Se trata de un material pseudo-especular (0.2f, 0.2f, 0.8f, 50.0f).
- <u>Textura</u>:
 - <u>Textura asociada</u>: textura-examen.jpg



- <u>Modo de generación de las coordenadas de textura</u>: En todos los nodos se emplea generación de coordenadas de textura automática.

rejilla:

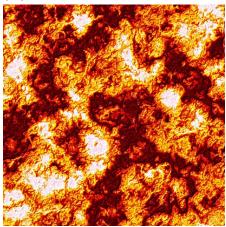
- <u>Identificador</u>: rejilla_lanzadera
- Nodos que lo utilizan: lanzadera_fija
- <u>Coeficientes del material</u>: Se trata de un material pseudo-especular (0.2f, 0.2f, 0.8f, 50.0f).
- <u>Textura</u>:
 - Textura asociada: rejilla.jpg



 Modo de generación de las coordenadas de textura: Dentro de este nodo tenemos dos objetos, el primero utiliza una tabla de coordenadas de textura, mientras que el segundo emplea GACT.

fuegos:

- <u>Identificador</u>: fuego_reactores
- Nodos que lo utilizan: reactor_principal, reactores_aux_izq y reactores_aux_drch.
- Coeficientes del material: Se trata de un material difuso (0.8f, 0.8f, 0.2f, 10.0f).
- <u>Textura</u>:
 - Textura asociada:lava.jpg



- <u>Modo de generación de las coordenadas de textura</u>: En todos los nodos se emplea generación de coordenadas de textura automática.

<u>NOTA</u>: Como nos piden asignar un color fijo, le he asignado a lanzadera_movil el color negro, en rgb (0,0,0).

Descripción identificadores

Cohete:

- Identificador: 12341234.
- Se asocia a cohete en la línea 30 de modelo-jer.cpp.

Motor derecho:

- Identificador: 1234123.
- Se asocia a mot_aux_drch en la línea 41 de modelo-jer.cpp.

Motor izquierdo:

- Identificador: 12341231.
- Se asocia a mot_aux_izq en la línea 58 de modelo-jer.cpp.

Reactor principal:

- Identificador: 44441.
- Se asocia a reactor_principal en la línea 79 de modelo-jer.cpp.

Reactor izquierdo:

- <u>Identificador</u>: 44442.
- Se asocia a reactores aux drch en la línea 93 de modelo-jer.cpp.

Reactor derecho:

- Identificador: 44443.
- Se asocia a reactores_aux_izq en la línea 111 de modelo-jer.cpp.

Lanzadera:

- Identificador: 3333.
- Se asocia a lanzadera_movil y a lanzadera_fija en las líneas 129 y 144 de modelo-jer.cpp.