

INFORMÁTICA GRÁFICA

DEPARTAMENTO DE LENGUAJES

Y SISTEMAS INFORMÁTICOS

PRÁCTICAS 4 Y 5

JAIME MARTÍNEZ BRAVO

DOBLE GRADO EN

INGENIERÍA INFORMÁTICA

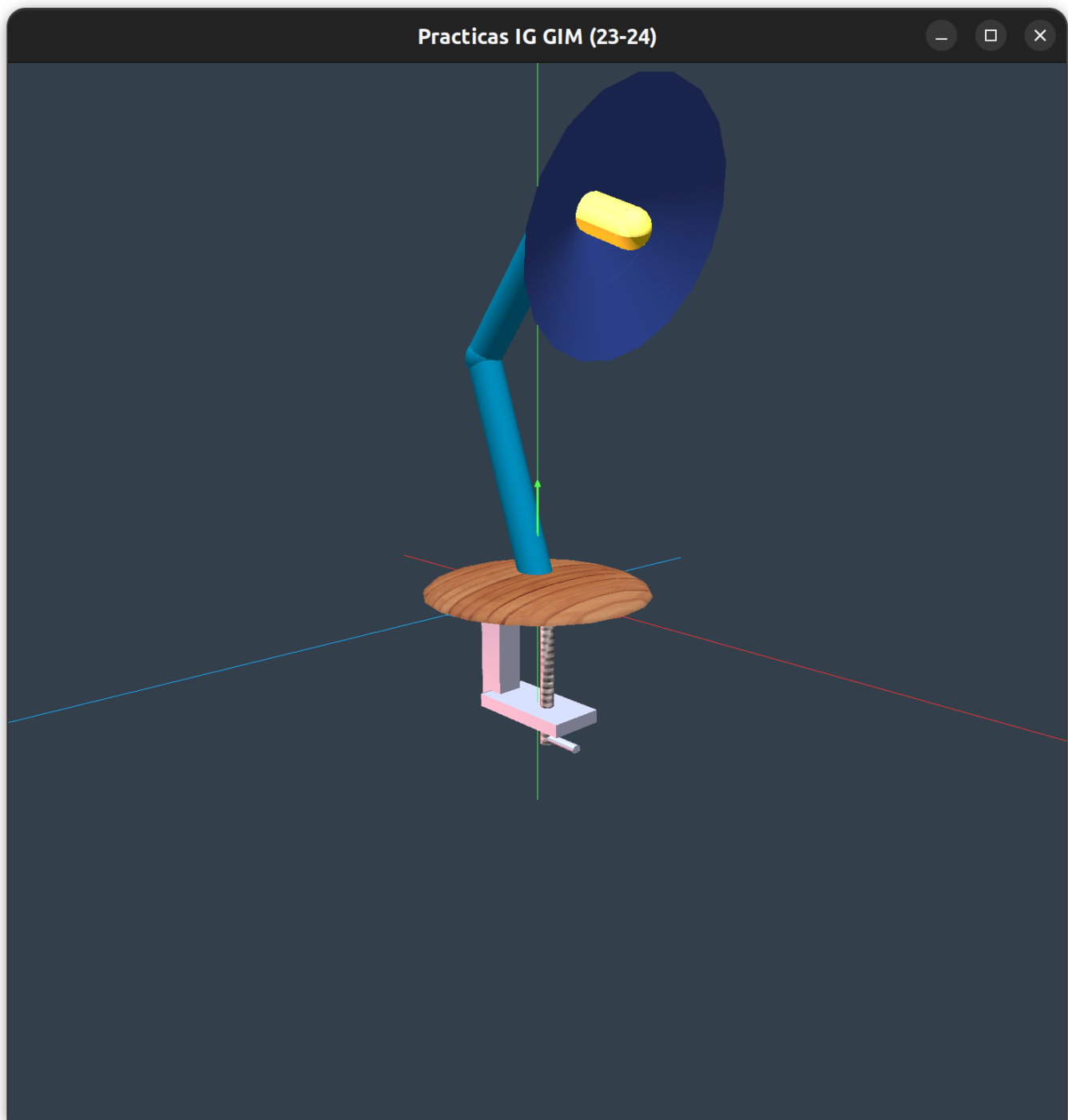
Y MATEMÁTICAS

CURSO: 2023-24

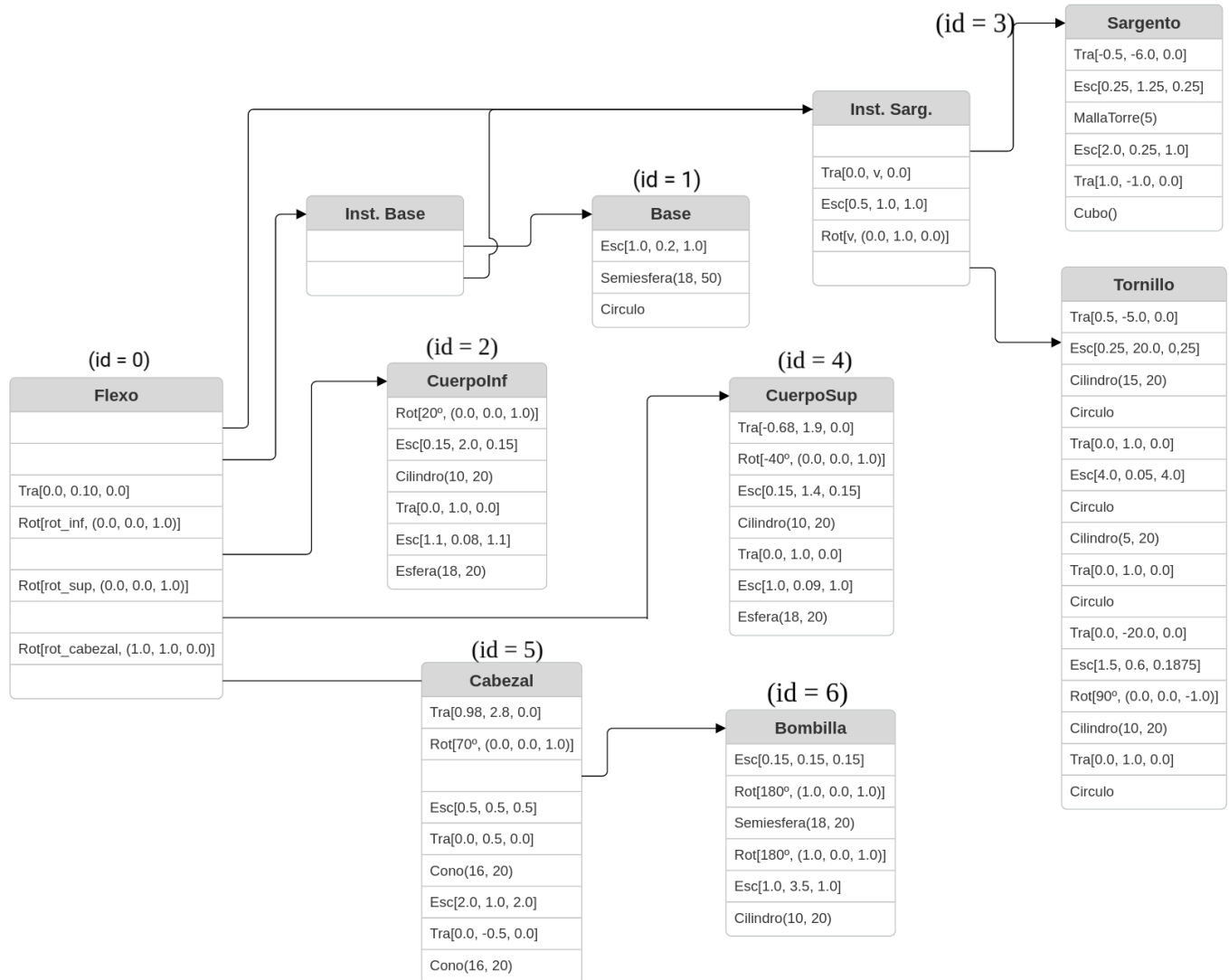
Índice

1. Modelo	3
2. Grafo de escena	4
3. Materiales del grafo	5
4. Identificadores	6

1. Modelo



2. Grafo de escena



3. Materiales del grafo

■ MaterialBase

- Nodos: Base
- Coeficientes: $k_a = 0.5$, $k_d = 0.5$, $k_s = 0.0$, $e = 1$
- Textura:
 - Nombre: `textura-lamas-madera.jpg`



- Tiene asociada generación automática de coordenadas (XY).

■ MaterialSargento

- Nodos: Sargento
- Coeficientes: $k_a = 0.3$, $k_d = 1.5$, $k_s = 2.0$, $e = 20$
- Textura: no tiene.

■ MaterialTornillo

- Nodos: Tornillo
- Coeficientes: $k_a = 0.5$, $k_d = 1.5$, $k_s = 2.0$, $e = 20$
- Textura:
 - Nombre: `text-tornillo.jpg`



- No tiene asociada generación automática de coordenadas.

- **MaterialBombilla**

- **Nodos:** Bombilla
- **Coeficientes:** $k_a = 0.5$, $k_d = 1.5$, $k_s = 1.0$, $e = 1$
- **Textura:** no tiene.

4. Identificadores

- 1: identificador de la base: `modelo-jer.cpp`, línea 98
- 2: identificador del sargento: `modelo-jer.cpp`, línea 112
- 3: identificador del cuerpo inferior: `modelo-jer.cpp`, línea 158
- 4: identificador del cuerpo superior: `modelo-jer.cpp`, línea 172
- 5: identificador del cabezal: `modelo-jer.cpp`, línea 188
- 6: identificador de la bombilla: `modelo-jer.cpp`, línea 207