

## Comentaris de la pràctica 2: B05

Molt bona feina! Pràctica ben solucionada! Extensions fetes i provades. Llàstima que no acabés de sortir el CubeMap ja que ho tenieu quasi a punt ;)

### Materials:

Ben passats a la GPU

### Llums:

Ben implementats els tres tipus de llums tot i que el spot light té algun error que fa que no funcioni.

A setLighting de GLWidget no passeu la llum modificada a la GPU abans de fer el updateGL? Per què?

### Gouraud and Phong:

Ben implementats! Implementat també el toon Shader, que si al final toca directament el color, no sé per què calculeu BlinnPhong abans.. Potser calia netejar el codi abans de l'entrega

A cada canvi de shader, torneu a compilar i linkar. Es molt més eficient tenir-los tots d'entrada compilats i linkats i després només fer bind del que es vol activar...

### Textures:

Ben implementades, amb textures indirectes també. Amb menú addicional. Bona feina! Implementat també el Normal mapping, tot i que falta una darrera transformació a l'espai tangent.

### Data Visualization:

En principi estan ben fets els càlculs tot i que l'escalat dona problemes de veure les esferes. El pla es veu partit per la mitat. Només un triangle.

A la crida de la construcció del Pla des de SceneFactory, teniu els punts mal colocats, pot ser que no estiguin ben ordenats?

Aplicació de les TGs a la CPU directament als vertexs i no els punts. Això us pot donar problemes en fer les animacions...

A cada objecte instanciat a cada línia del data.txt calia posar-li el material del ColorMap i no una textura com feu... Si tots tenen la mateixa textura esteu desaprofitant memòria en crear-ne una per a cada objecte...

### Extensions:

Spot light

Toon-shading

Textures indirectes

Normal mapping però sense acabar l'espai tangent

Inici de CubeMap.