

PRÁCTICA 4 y 5

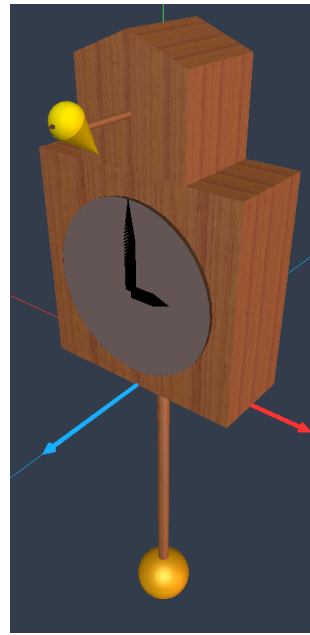
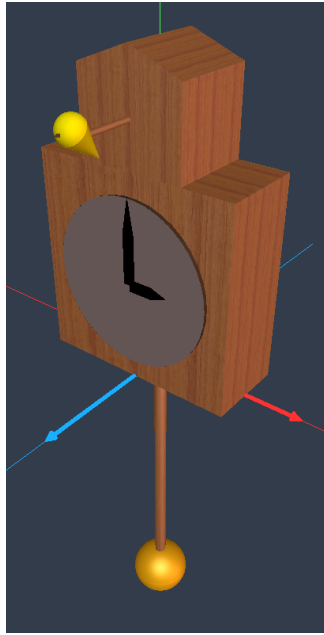
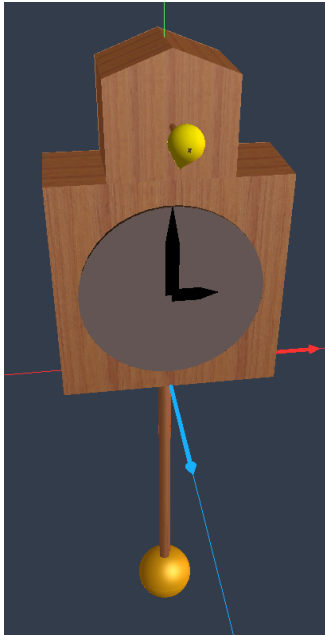
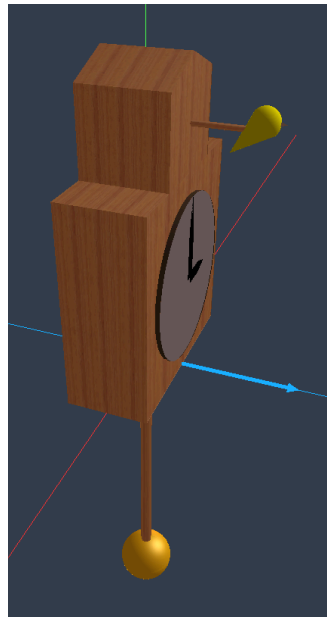
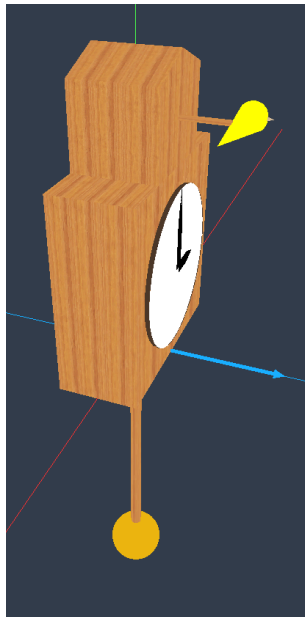
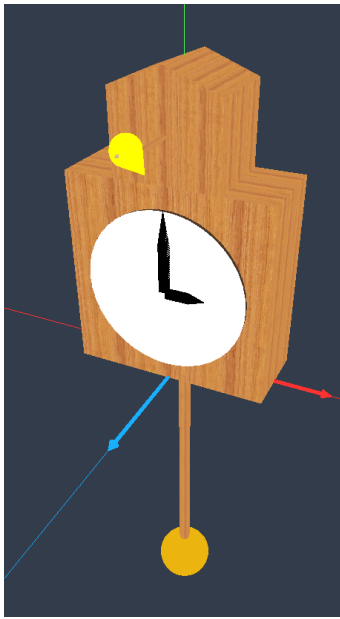
**Informática Gráfica
2023/2024**



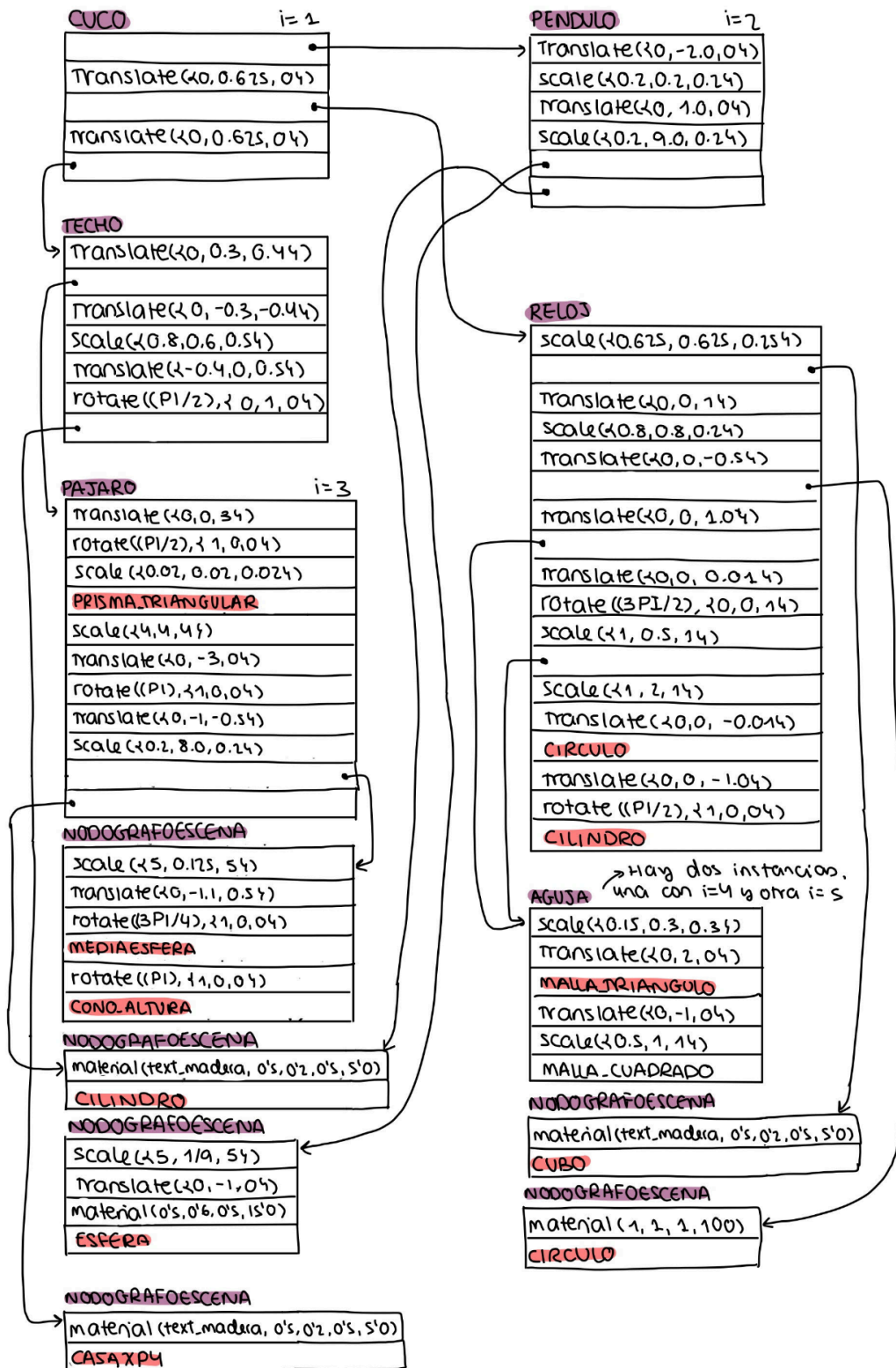
**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

**Laura Lázaro Soraluce
Doble Grado en Ingeniería Informática y Matemáticas**

CAPTURA OBJETO:

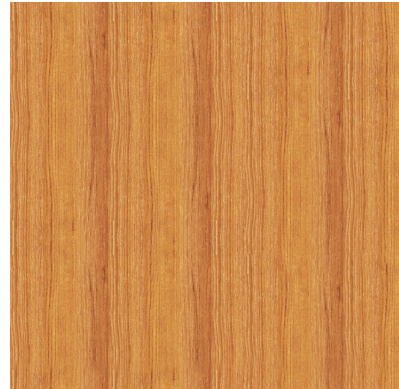


PHIGS:



MATERIALES:

- **Material_madera:** El material se usa en cuatro nodos del objeto: nodo **Techo**, concretamente la **CasaXP4** (para la casita que se encuentra en el techo del objeto, de donde sale el pájaro); nodo **Reloj**, concretamente el **Cubo24** (la caja que hay alrededor de la circunferencia del reloj en sí), nodo **Pajaro** (llamado desde el nodo **Techo**), concretamente el **Cilindro** (para el palo que sostiene al pájaro); y nodo **Pendulo**, concretamente el **Cilindro** (para el palo del péndulo que sostiene la bola). El material simula la madera mate. En el caso del nodo **Techo**, se agrega el material y después se agrega el objeto de tipo CasaXP4 llamado **casa**. En el caso del **Pendulo**, se agrega el material a un objeto de tipo NodoGrafoEscena, y luego se le añade a dicho objeto un Cilindro previamente creado. Esto es para evitar que se agregue la textura a otros de los objetos que componen el nodo **Pendulo**. En el caso del **Pajaro**, repito el mismo procedimiento que en el nodo **Pendulo**. En el caso del **Reloj**, también uso este mismo procedimiento. Los coeficientes del material son: 0.5 (para evitar que se vea demasiado claro el objeto), 0.2, 0.5; y el exponente es: 5, los mismos que en la lata “mate” de la P4. Tiene también una textura: ‘text-madera.png’, proporcionada como archivo de prácticas.
- **Material_bola:** El material se usa en un único nodo del objeto: nodo **Pendulo**, concretamente en la **Esfera** de dicho objeto. El material simula un metal, que junto con el color dorado que le doy al objeto, hace que se parezca al cobre/oro. Los coeficientes del material son: 0.5, 0.2, 0.5, 15.0 (para que tenga mucho brillo y simule un metal). Este material no tiene ninguna textura asociada.
- **Material_fondo:** El material se usa en un único nodo del objeto: nodo **Reloj**, concretamente en uno de los **Circulos** de dicho objeto. Los coeficientes del material son: 0.5, 0.6, 0.5; y el exponente es: 50.0, al igual que en la lata “metálica” de la P4. Este material no tiene ninguna textura asociada.



IDENTIFICADORES:

He asignado identificadores a:

- **Cuco (objeto completo):** ident = 1, llamada en línea 15
- **Péndulo:** ident = 2, llamada en línea 77
- **Pájaro:** ident = 3, llamada en línea 184
- **Aguja1:** ident = 4, llamada en línea 135
- **Aguja2:** ident = 5, llamada en línea 126