

Complemento práctica 4

Con respecto al guión de la práctica 4 se hacen las siguientes cambios/matizaciones.

Lo importante que se debe comprender son las luces (sólo posicionamiento y los tipos puntual y direccional), materiales, y cálculo de coordenadas de textura y su uso. Para ello, de nuevo, recomiendo hacer primero las versiones sencillas, que es lo que se indica en este documento.

Se entrega código para poder leer una imagen y mostrarla como una textura (en Prado). Hace uso de la librería Qt. Si alguien tiene interés en ver otras librerías se puede dirigir a esta página web: https://www.opengl.org/wiki/Image_Libraries

Para la librería SOIL hay una versión 2 en <https://bitbucket.org/SpartanJ/soil2>. Además, en los videos de OpenGL 3.3 (en el tema de Modelado y visualización avanzados) se muestra como usarla.