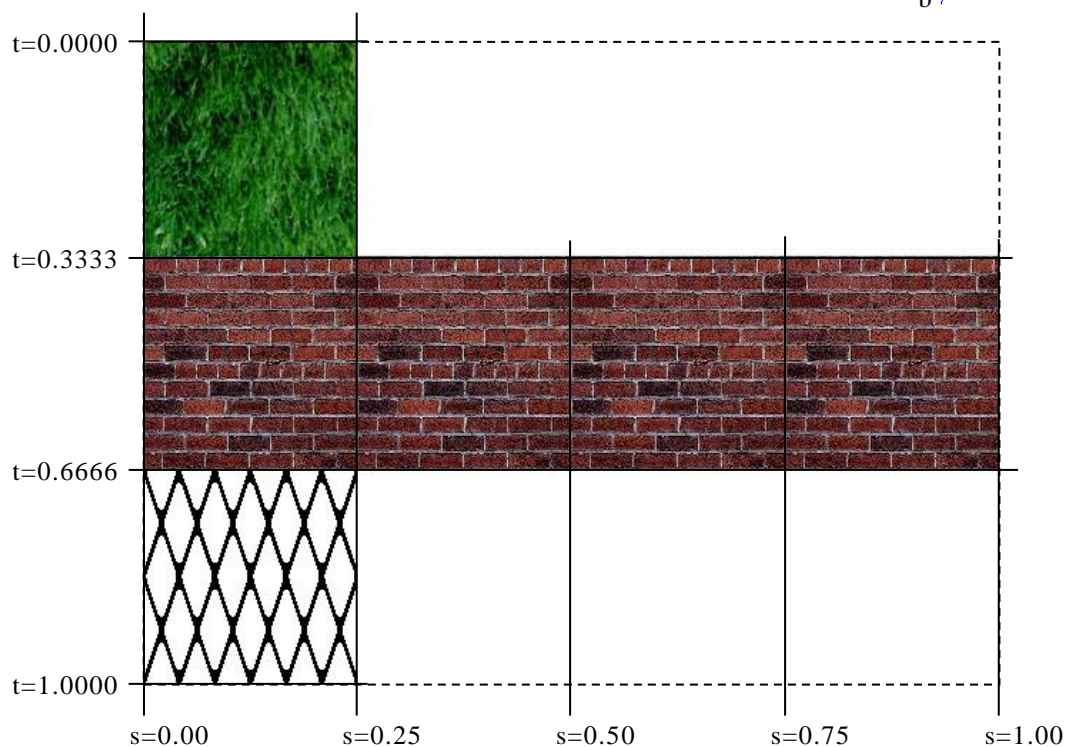
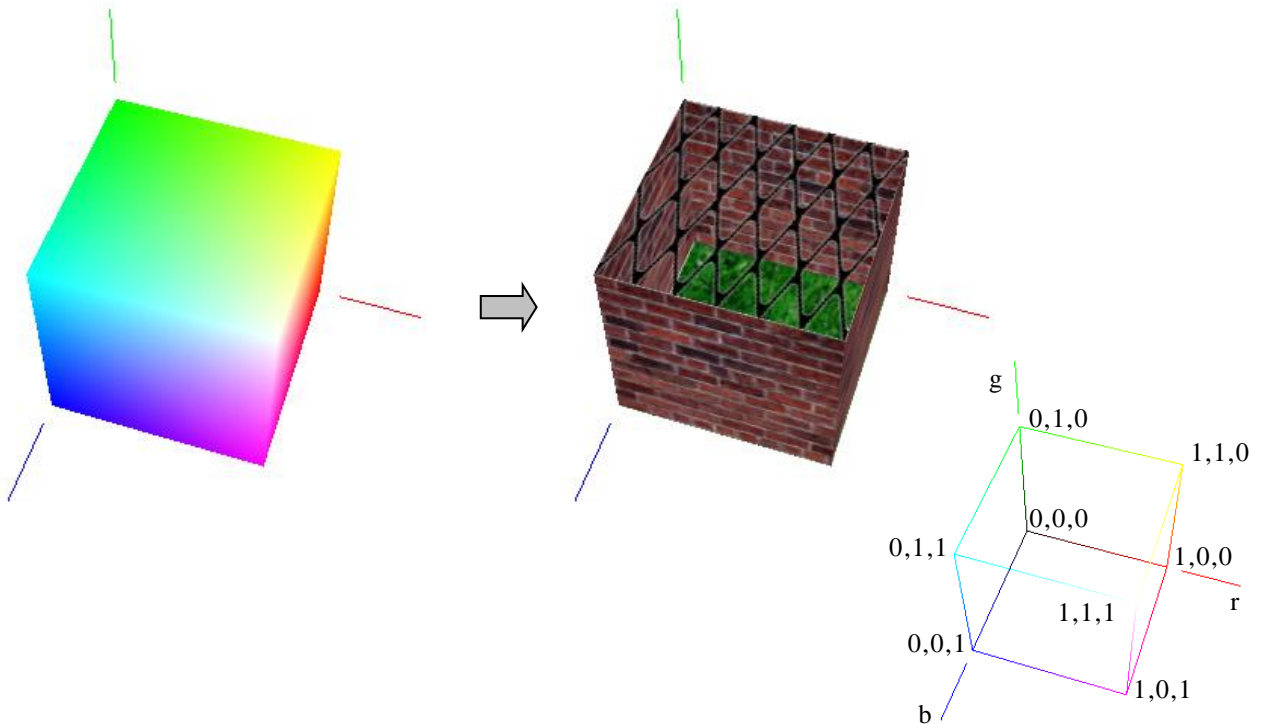


Práctica: Textura y transparencias



Tienen que asignar las coordenadas $\{s,t\}$ a cada vértice $\{x,y,z\}$ (o, equivalentemente, $\{r,g,b\}$) **de cada cuadrilátero** (está hecho en el primero). Notar que la asignación es por primitiva, no es a cada punto del espacio sino a cada vértice de cada cuadrilátero: $\{s,t\}=\{1/4,1\}$ corresponde al mismo punto del espacio que $\{s,t\}=\{1/2,2/3\}$.

En el código, al leer la imagen (RGB sin A) se asignó $A=0$ al blanco puro y $A=1$ al resto, con esto no hay transparencias parciales, el blanco es invisible y el resto opaco.

Notar también, que la transparencia y el z-buffer siguen trayendo problemas; pero, dado que hay una sola cara con transparencia, el problema se resuelve fácilmente. (¿cómo?)

Hay unas molestas líneas blancas en algunos bordes. ¿Será por el polygon offset, por el clamping/repeat, por nearest/linear o por la imagen de textura mal hecha; o bien por una mezcla de algunas cosas? ¿Puede solucionarlo?

Finalmente ¿No les parece mal esa imagen de textura? En términos de eficiencia ¿Cómo la mejorarían?