

Buffer de acumulación

Este no es un práctico en el que deban producir código, es solo un ejemplo para mostrarles como se manipula el *Accumulation buffer* en OpenGL. En el práctico se muestran dos objetos rotando y se puede apreciar el efecto de borronado por movimiento (*motion blur*) para distintos valores del parámetro. El parámetro se modifica moviendo el cursor de arriba debajo de la ventana con el botón izquierdo del mouse clickeado. Analizar los pasos necesarios para generar el efecto de *motion blur*.