

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
INGENIERÍA Y ARQUITECTURA



Parcial #3. Algoritmos Gráficos

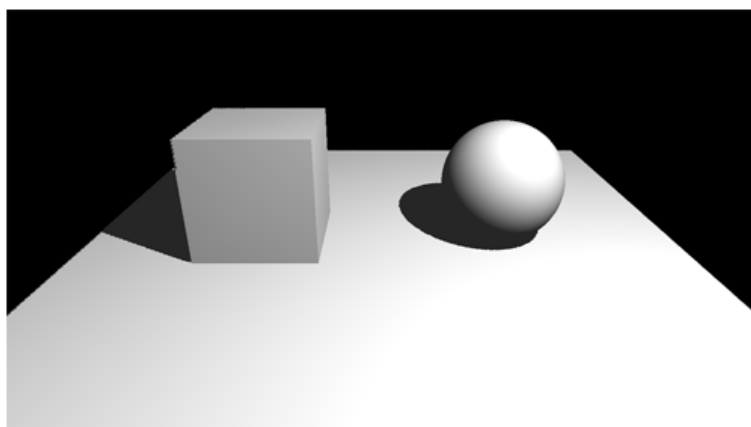
Docente: Ludwin Alduvi Hernández Vásquez

Evaluación Práctica #3 Computo 3

Nombre: _____ **Fecha:** 31/05/17

Indicaciones: Realice los siguientes problemas haciendo uso de su ordenador, puede utilizar todos los script vistos en clases y de tareas ex-aula.

1. Aplicar conceptos de Sombras mejor conocido en opengl como shadow Mapping, el cual consiste en visualizar sombras en los objetos que agregamos a las escenas. Como se puede observar en la siguiente imagen.



Problema a resolver

- Agregue todas las figuras solidas de glut vistas en clases, colóquelas en un plano similar a la imagen anterior, y aplique sombras a cada objeto, usted elije el color que guste y el tamaño de cada figura.
- Aplique luces y materiales a las figuras usted elige la posición el tipo de luz y material a aplicar

Help:

- <http://www.paulsprojects.net/tutorials/smt/smt.html>
- <http://www.opengl-tutorial.org/es/intermediate-tutorials/tutorial-16-shadow-mapping/>
- https://www.khronos.org/opengl/wiki/Shadow_Mapping_without_shaders
- <https://www.khronos.org/opengl/wiki/Shader>

Nota: estos shaders se pueden crear usando otro lenguaje que soporta opengl y que ya es parte de opengl, como lo es GLSL. La idea usando este lenguaje es mantener los shaders por aparte luego incluirlos en opengl y aplicarlos a los objetos.

- [https://www.khronos.org/opengl/wiki/Core_Language_\(GLSL\)](https://www.khronos.org/opengl/wiki/Core_Language_(GLSL))

