



Tarea 3

20% de la Nota Final

Objetivos

Realizar un tercer programa con OpenGL y GLUT para utilizar funciones de iluminación - shading.

Programa

El programa debe crear una esfera roja y otra azul con la función

```
void glutSolidSphere(GLdouble radius, GLint slices, GLint stacks);
```

Se debe agregar una fuente de luz light0 roja y una segunda fuente de luz light1 azul (ver Figura 1).

Se deben usar teclas para modificar las fuentes de luz:

0: Apagar light0	1: Encender light0
2: Apagar light1	3: Encender light1
x: Mover light0 hacia -x	X: Mover light0 hacia +x
y: Mover light0 hacia -y	Y: Mover light0 hacia +y
z: Mover light0 hacia -z	Z: Mover light0 hacia +z
a: Mover light1 hacia -x	A: Mover light1 hacia +x
b: Mover light1 hacia -y	B: Mover light1 hacia +y
c: Mover light1 hacia -z	C: Mover light1 hacia +z
ESC: quit, termina la ejecución	

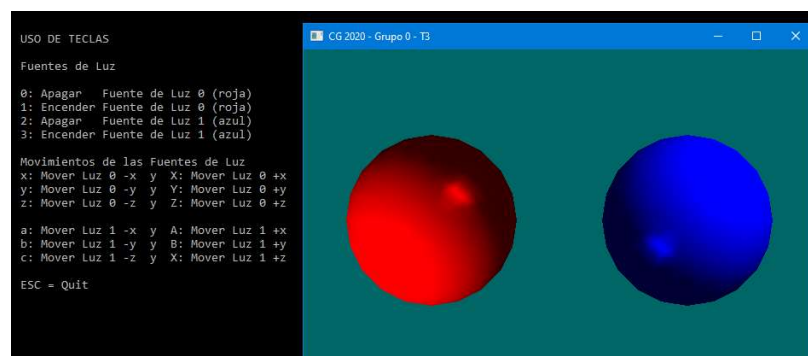


Figura 1: Salida gráfica de la T3

Entrega

Se debe entregar un archivo con el nombre **2020-t3-xx.cpp** (xx es el número de grupo) en forma digital vía e-mail a hoffmann@inf.utfsm.cl. Se debe enviar sólo el código fuente del programa.

Fechas

Publicación: jueves 12 de noviembre de 2020

Entrega: jueves 03 de diciembre de 2020