**Terrain Rendering** – descripción de la implementación

**Parte a)** Para esta parte se generó una triangulación con 5 layers (L = 5) por el momento para su visualización, teniendo las capas más gruesas el doble de tamaño de sus respectivas capas anteriores, hasta llegar a la capa más fina, a esta triangulación se le aplicó **Perlin noise** con una función ….. de suavizado, en la imagen siguiente se puede apreciar parte de la implementación hasta el momento.

