

## Reporte Práctica 7.

1. Enviar por correo el archivo de código donde se construye el escenario indicado durante la sesión.
2. Indique la(s) parte(s) del escenario que fueron más complicadas de construir y justifique su respuesta.

La práctica fue relativamente sencilla ya que era solamente agregar aspectos de luz en los distintos cuerpos celestes (difusa especular ambiental). Gracias a los distintos tipos de iluminación dentro de OpenGL se pueden crear distintos efectos en nuestros objetos. Indicando los valores y el tipo de iluminación se pueden crear estos efectos.

### Conclusiones

Con el desarrollo de la práctica aprendí acerca de los diferentes tipos de iluminación que existen y su implementación con OpenGL (luces infinitamente distantes, en este caso el sol y demás cuerpos celestes, luces de tipo spotlight como las del techo del salón de clases). También vimos que se pueden crear diferentes tipos de material para cada objeto de nuestro escenario, siendo muy útil para representar de manera virtual cómo interactúan los objetos con la luz

