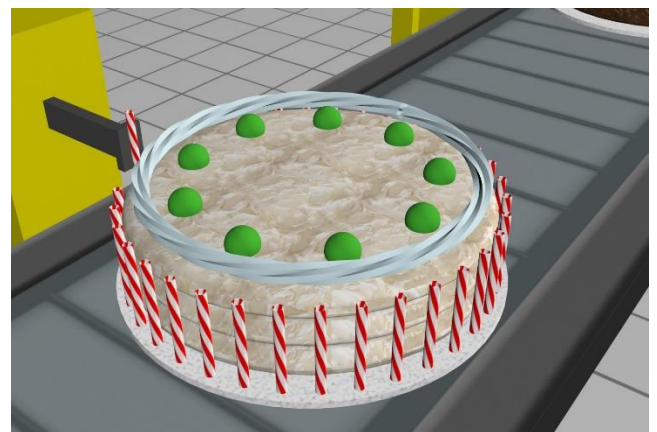
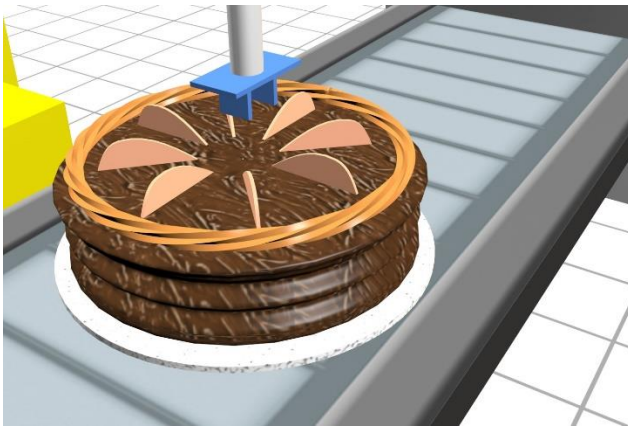
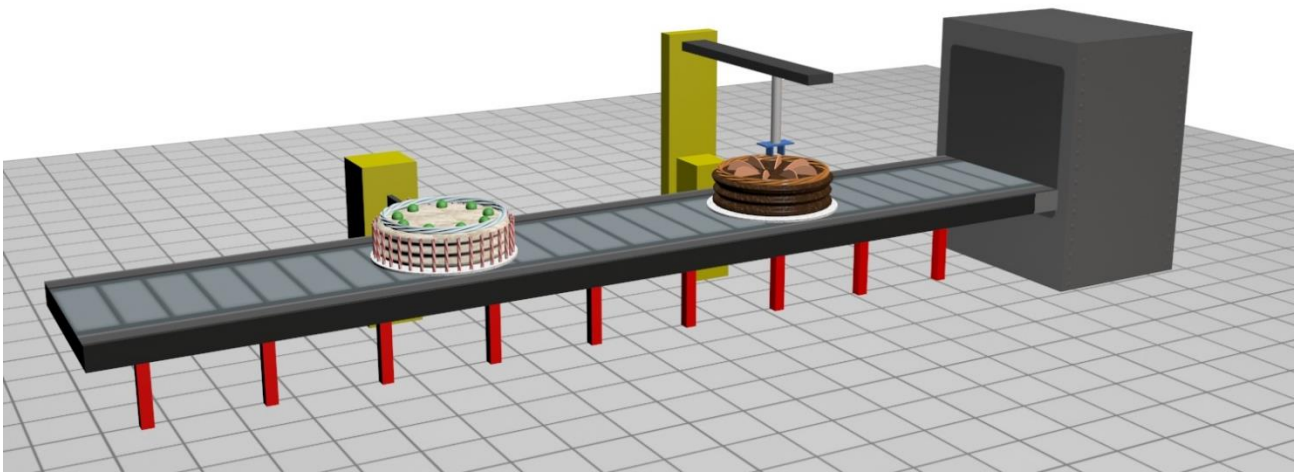


## Trabajo Práctico 2 – Sistemas Gráficos – 2do cuatrimestre 2018

### Objetivo

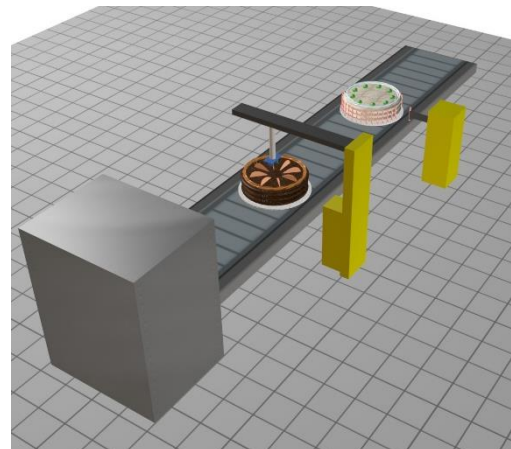
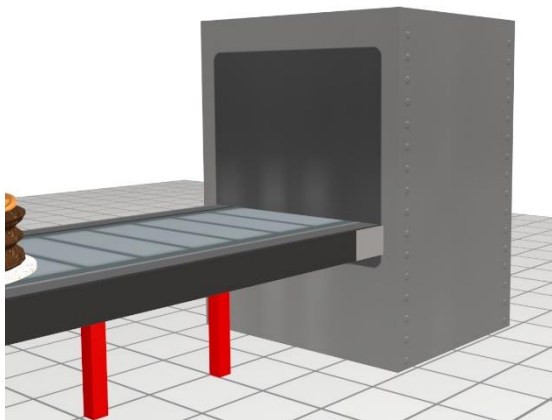
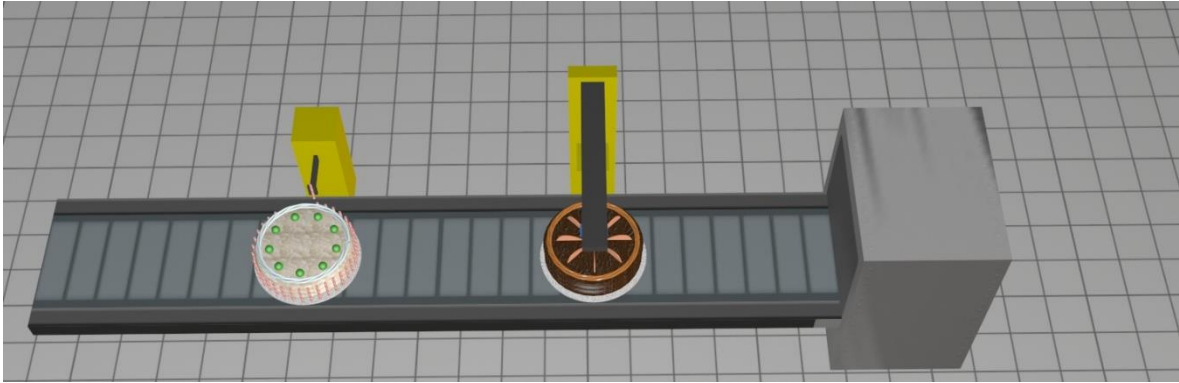
Implementar los algoritmos de iluminación vistos en la materia, sobre la escena del TP1 incluyendo:

- Modelo de Phong
- Mapas de color difuso
- Mapas de reflexión (optativo)



Se deberán asignar los materiales basándose en las imágenes de referencia.

Todas las superficies deberán utilizar al menos un pixel shader que implemente el modelo de Phong con parámetros constantes ( $K_a$ ,  $K_d$ ,  $K_s$  y glossiness).



En los siguientes casos se deberán agregar mapas de color difuso:

- Torta: generar al menos 2 variantes (crema y chocolate)
- Elementos de contorno
- Horno
- Cinta transportadora

En el caso de la cinta transportadora, se deberán animar las coordenadas uv, de modo que la cinta acompañe el movimiento de la torta a lo largo de proceso.

Se adjuntan mapas que pueden ser utilizados en la aplicación o pueden sustituirse por otros similares.

Además, en forma opcional se podrán implementar mapas de reflexión para las superficies metálicas

Se deberán utilizar al menos 3 fuentes de luz puntuales.

**Fecha de entrega:** viernes 30 de noviembre de 2018