

## Ejercicio 7 – Iluminación con WebGL

Este ejercicio tiene como objetivo implementar una aplicación WebGL poniendo en práctica todos los conceptos estudiados en el tema 7 de la asignatura “Iluminación con WebGL”.

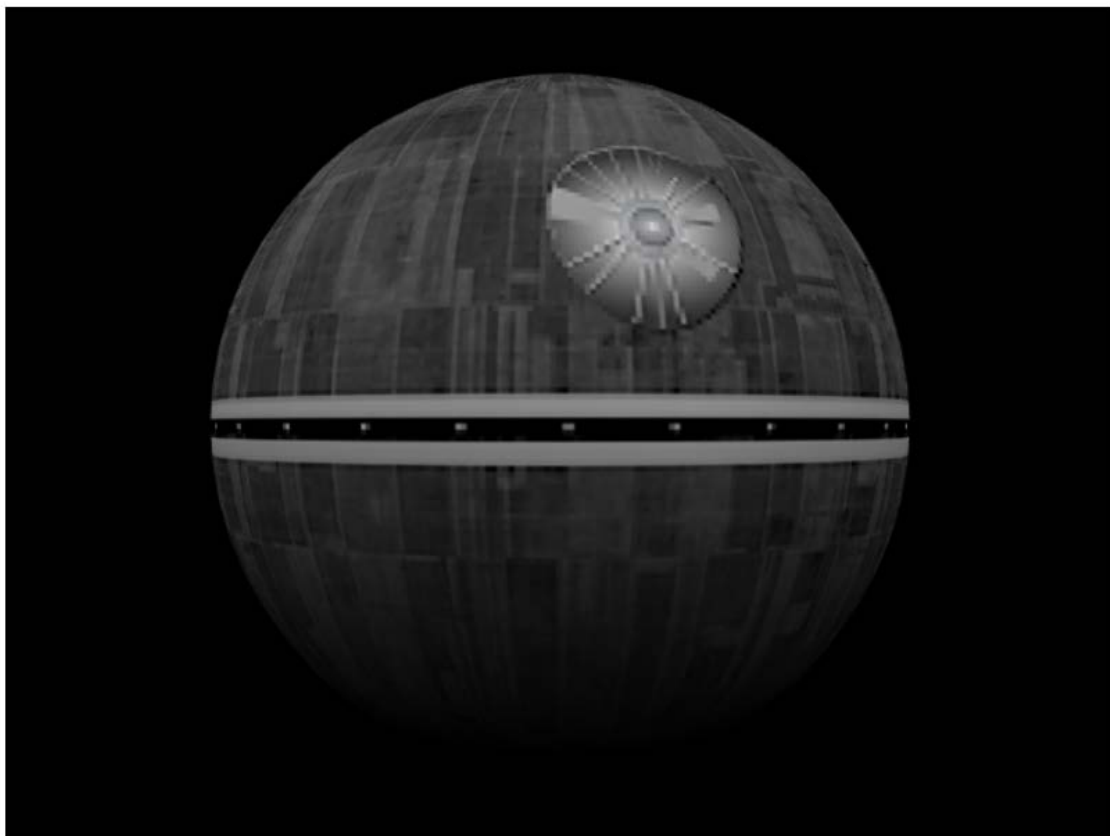
Como resultado de tu práctica deberás generar un **único fichero comprimido .zip** que deberás subir al Aula Virtual, que contendrá **un fichero HTML** y la **imagen** de textura.

**Puntos totales posibles del ejercicio: 10**

### Instrucciones

Partiendo del ejemplo visto en clase “esfera con textura” del tema 6 (texturas), se pide:

1. **Cambiar la textura** por una nueva “deathstar.png”.
2. Añadir iluminación por **luz direccional** (reflexión difusa) calculada **por fragmento** (degradado realista).
3. Las coordenadas de la dirección de la luz (X, Y, Z) se podrán cambiar mediante botones de rango en la interfaz de usuario de la página web.



Light direction

