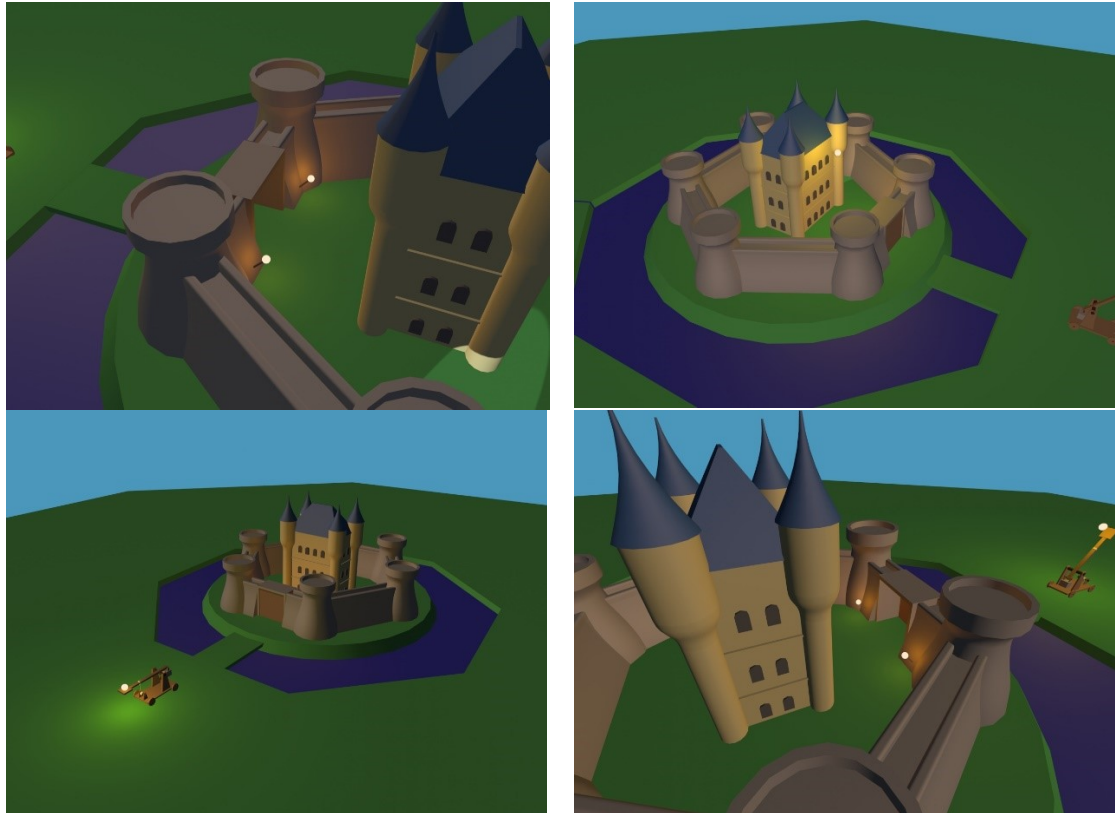


Sistemas Gráficos – TP2 - 1er cuat. 2020

Objetivo

Agregar sobre la escena del TP1, algoritmos de iluminación combinado con el uso de mapas de textura. Se deberá implementar el modelo de Phong en todas las superficies.

Fuentes de luz



La escena deberá tener una iluminación de una fuente direccional simulando un sol de atardecer.

Además, se deberán agregar las siguientes luces puntuales con decaimiento por distancia:

- Luz de munición de la catapulta. Colocar una luz puntual simulando la luz emitida por una bola de fuego
- Al menos 2 luces puntuales en forma de antorchas ubicada en algunos puntos de la muralla interna

Mapas de texturas

Objeto	Mapa difuso	Mapas de normales	Mapas de reflexión
Suelo	Obligatorio	Opcional	
Agua	Obligatorio	Opcional	Opcional
Murallas	Obligatorio	Opcional	
Castillo	Obligatorio	Opcional	
Torres	Obligatorio	Opcional	
Catapulta	Obligatorio		

*Los mapas opcionales, en el caso de implementarse mejorarán la calificación final del TP.

Puede utilizarse texturas a elección del alumno, pero deberán estar correctamente mapeadas se modo que se aprecien los detalles correctamente

Algunos sitios en donde se puede descargar texturas de uso gratuito son

www.textureheaven.com

www.textures.com

Fecha de entrega: viernes 14 de agosto de 2020