

Sistemas Gráficos –Trabajo Práctico Nº2 – 2do. Cuat. 2015

Objetivo

Complementar la aplicación desarrollada en el TP1 agregando efectos de iluminación y texturas.

(ver imágenes adjuntas a este archivo como referencia del resultado esperado)

Se deberá implementar:

- 1) Modelo de Phong: en todas las superficies
 - 2) Mapas de color difuso: pasto, agua y estructura de las sillas voladoras
 - 3) Mapas de reflexión: en superficie de agua, vuelta al mundo (estructura de la rueda), y rieles de la montaña rusa
 - 4) Mapas de Normales: pasto y superficie del agua.
 - 5) Estados de iluminación
 - a) Iluminación de diurna (obligatorio): 1 fuente de luz direccional de Sol
 - b) Iluminación Nocturna (es opcional para grupos de 1 o 2 integrantes, y **obligatorio para grupos de 3 personas**). Este estado incluye 6 fuentes de luz puntuales, de las cuales 5 están ubicadas en los postes de luz cilíndricos (ver imágenes) y una adicional se encuentra en el centro de las sillas voladoras
- Para cambiar entre un estado y otro de deberá asignar la tecla "i"
- 6) Skybox: estructura tipo caja o domo que contenga la imagen de un cielo diurno o nocturno con respectivas texturas. (solo en el caso de grupos de 3 integrantes es obligatorio implementar el Skybox nocturno)

Fecha de entrega: 4 de diciembre de 2015

Material entregable: ZIP con la aplicación terminada