# Kuvaus

Demossa on teksturoitu model, kuutio, quad ja skybox. Modelissa on diffuusi- ja normal-tekstuurit, ja se on asetettu heijastamaan skyboxia jäämäisesti. Pyörivä kuutio on myös asetettu heijastamaan skyboxia. Quadiin on asetettu diffuusi- ja normal-tekstuurit. Kentässä on Blinn-Phong- point light.

# Tekniikat

* Blinn-Phong
  + Valojen suuntavektorit muunnettu tangent spaceen
* Sky box
  + Seuraa kameraa -> näyttää olevan paikallaan suhteessa kameraan
* Cube mapping
  + Heijastaa skyboxia
  + Modelissa ja kuutiossa
* Normal mapping
  + Kuutio