

TP 4

Predator's Cloak Effect

Se deberá desarrollar un shader capaz de emular el efecto "[Cloak](#)" de Predator.

Para lo mismo se deberá cumplir con las siguientes pautas:

- Se deberá crear una escena con un modelo orgánico complejo (puede ser "Ethan" u algún otro modelo propio).
- Se deberá manipular vía script un valor numérico capaz de manipular el estado entre *visible* y *no visible*.
- Se deberá implementar **refraction** para lograr el efecto de invisibilidad.
- Se deberá modificar el **emission** del material para simular el efecto de brillos recorriendo la superficie del modelo.

