

# TP 3

## Multiple Matcap Texture

Se deberá desarrollar un shader capaz de texturizar (implementando Matcap) un modelo. 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 deberán utilizar 4 sets de MatCap para texturizar de forma coherente al modelo (Albedo, Normals y Occlusion).
- Se deberán utilizar la menor cantidad de texturas y propiedades posibles.

