

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERIA**

**GRAFICOS EN COMPUTACIÓN**

**Laboratorio 5**

**2017 – 2**

**Indicaciones generales:**

- Duración: 1h 50 min.
- Por favor, utilice comentarios para explicar la lógica de su solución.
- El orden es parte de la evaluación.
- Su trabajo deberá ser subido a PAIDEIA en el espacio indicado por los Jefes de Práctica.
- 

**PREGUNTA 1 (20 puntos)**

En este laboratorio vamos a experimentar con un programa para mover las luces de una escena. Se les hace entrega de un programa que dibuja dos objetos y dos luces. El programa tiene las luces fijas porque se definen de manera constante en la estructura LightSource en el Fragment Shader. El objetivo de este laboratorio es hacer una animación que haga girar las luces alrededor de los objetos de la escena. Para lograr esto deberás:

- Enviar la posición de las luces por parámetro hasta el Fragment Shader.
- Usar esa posición para inicializar las luces light0 y light1