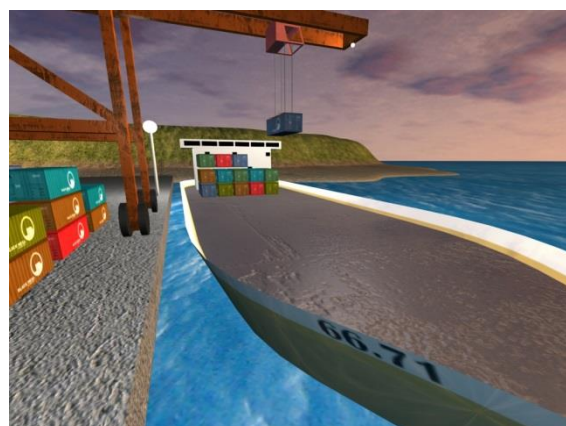
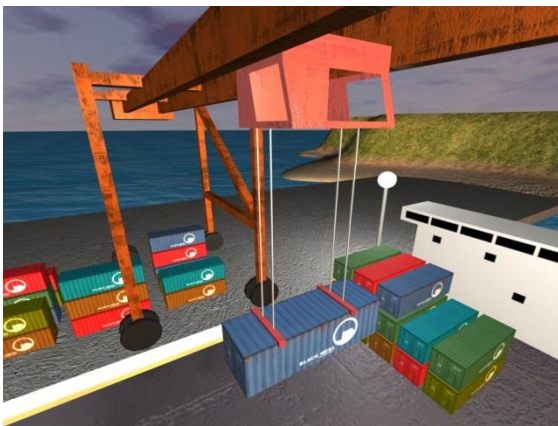
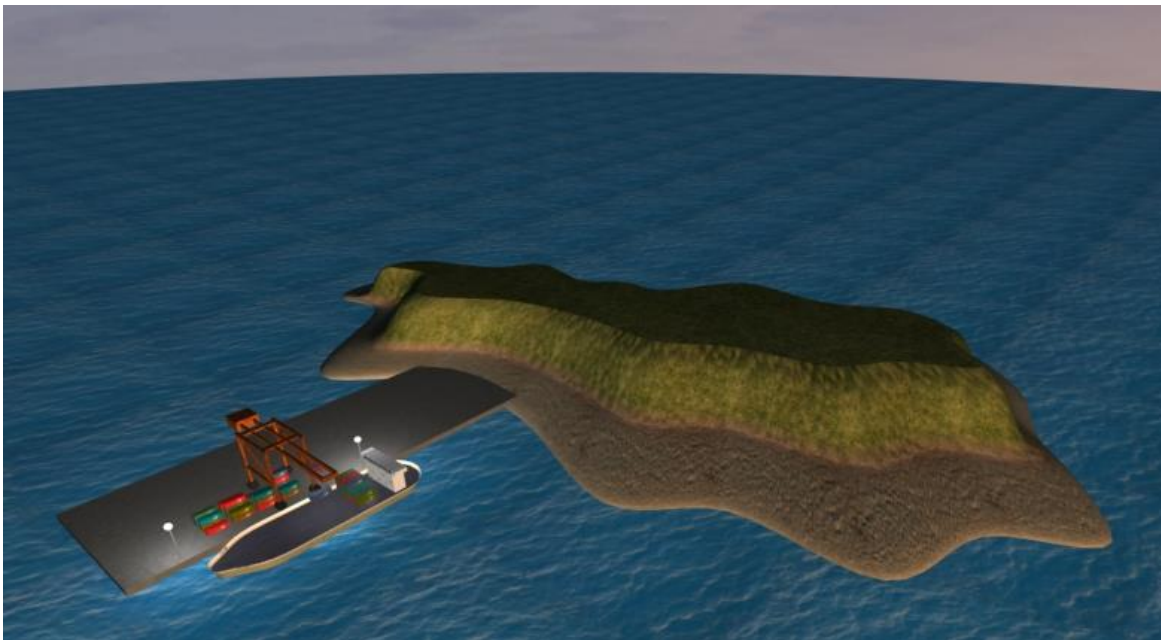


## Trabajo Práctico 2 – Sistemas Gráficos – 1er cuatrimestre 2015

### Objetivo

Implementar los algoritmos de iluminación vistos en la materia, sobre la escena del TP1 incluyendo:

- Modelo de Phong
- Mapas de reflexión
- Mapas de normales
- Mapas de color difuso



(Ver el resto de las imágenes adjuntas a este documento)

A continuación se detallan los tipos de mapas requeridos según el tipo de objeto

Objeto	Mapa Difuso	Mapa de Normales	Mapa de Reflexión
SkyBox	X		
Isla	X	X	
Plataforma	X	X	
Grúa			
Cabina	X	X	X
Estructura	X	X	
Ruedas			
Containers	X		
Barco			
Cubierta	X		X
Cabina	X		X
Piso Cubierta	X	X	X
Postes de Luz	X		X

**Fecha de entrega:** 3 de Julio de 2015