

P2. Engadide un segundo modelo 3D á escena (conservando o cubo): unha pirámide triangular (tetraedro), e un segundo punto de luz. No tiro de cámara téñense que apreciar as dúas luces.

El proceso de desarrollo del ejercicio ha consistido en crear primero un nuevo foco de luz (**other_light**) y luego incorporar un nuevo objeto (**new**) correspondiente a la pirámide.

1. Creación de otro punto de iluminación (other_light**):**

- **Spinningcube_withlight_fs.glsl**: Se ha clonado el código de la construcción de la luz original para generar una nueva luz, añadiendo adicionalmente una nueva posición(**other_view_pos**) e incorporando a result la contribución de esta nueva luz.

- **Spinningcube_withlight.cpp**: En **#Parte 1(Other_light)** la creación de la nueva luz es idéntica a la luz original, cambiando la posición de la nueva luz (cambiando los dos primeros ejes para que no se solapen las luces), obteniendo sus valores uniformes y finalmente renderizandola.

2. Spinningcube_withlight.cpp: El desarrollo está narrado en los comentarios de **#Parte 2(Pirámide)**, en los cuales se crea un nuevo vao necesario para representar la nueva pirámide (se intentó reutilizar el del cubo pero entonces no salía representado el cubo y solo la pirámide) y se “clona” el proceso de creación del cubo indicando los vértices y lados con sus normales de la pirámide (se han ajustado los valores para que no exista colisiones con el cubo, desplazando la pirámide arriba en el eje Y). Finalmente en el renderizado ya que el escenario es correcto debido a que ya existe un segundo foco de luz, solo es necesario renderizar la pirámide.

Se puede apreciar en las imágenes resultantes la existencia de varios (2) focos de luz, causando que la escena esté mucho más iluminada.