

Planilla Obligatorio 2 - Introducción a la Computación Gráfica		
Integrantes del grupo		
Emiliano Botti		
Renzo Gambone		
Germán Ouviaña		
Requisitos obligatorios	Si/No/Parcial*	Aclare si puso Parcial
Ejecuta sobre Windows:	Si	
Múltiples fuentes de luz:	Si	
Superficies espejadas, transparentes y con reflex, ambiente, difusa y Phong:	Si	
Objetos geométricos simples (esfera, cilindro, plano, triángulo)	Parcial	Representamos las paredes con malla de triángulos.
Intersección entre objetos simples	Si	
Ubicación de la cámara ajustable por el usuario:	Si	
Configuración de la escena mediante archivo XML:	Si	
Generación de dos imágenes aux. en blanco y negro (reflexión y transmisión).	Si	
Archivo ZIP con informe, ejecutable, código, escenas de ejemplo, imágenes generadas e historial.	Si	
Requisitos opcionales	Si/No/Parcial*	Aclare si puso Parcial
Técnicas de aceleración:	No	
Mapeo de texturas sobre los objetos geométricos simples.	No	
Utilizar alguna de las técnicas de anti aliasing.	Si	
Geometría sólida constructiva (CSG)	No	
Mostrar en tiempo real los resultados parciales del algoritmo:	No	
Normal mapping:	No	
Visualizador y/o editor de la escena utilizando OpenGL:	No	
Generación de imágenes auxiliares que expongan de forma aislada los componentes ambiente, difuso, especular, reflexión y transmisión.	Si	
(*) Algunas preguntas tienen muchas opciones y quizá no las realizaron completamente.		
¿Qué otros efectos gráficos implementaron? (nombre/descripción breve)		
1- Sombreado con color del objeto no opaco que se interponga con la luz		
2- Gamma Correction		
...		