Instituto Tecnológico Autónomo de México

Departamento de Computación

Gráficas por Computadoras

Prof. Wílmer Pereira

Tarea 2

Dada la obra abstracta publicada en Canvas, se espera que pueda diseñarla con openGL bajo glfw. Deben utilizar funciones o procedimientos para lograr un código modular.

Es obligatorio seguir el trazado de bordes de la obra pero pueden colorearla a su gusto respetando las siguientes condiciones:

1. Debe hacer uso de la tarjeta gráfica, al menos *vertex shader* y *fragment shader*, para dibujar y colorear. Ambos *shaders* deben estar en un archivo independiente del programa openGL que dibuja y pinta.
2. Es necesario que utilicen al menos una textura que resulte armoniosa con la obra. Todo dependerá de los colores que utilice intentando contraste y/o similitud en el coloreado.

Así como la primera tarea, esta también es individual. La fecha de entrega será el domingo 25/09 hasta las 23:59 y, además del código documentado, deben subir a Canvas una captura de pantalla de su trabajo.