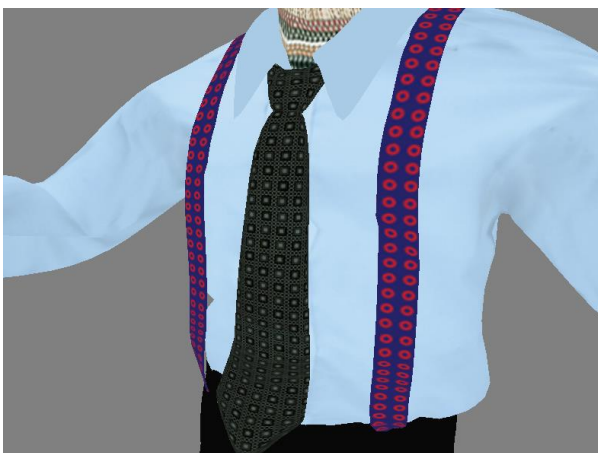


## Reporte 6

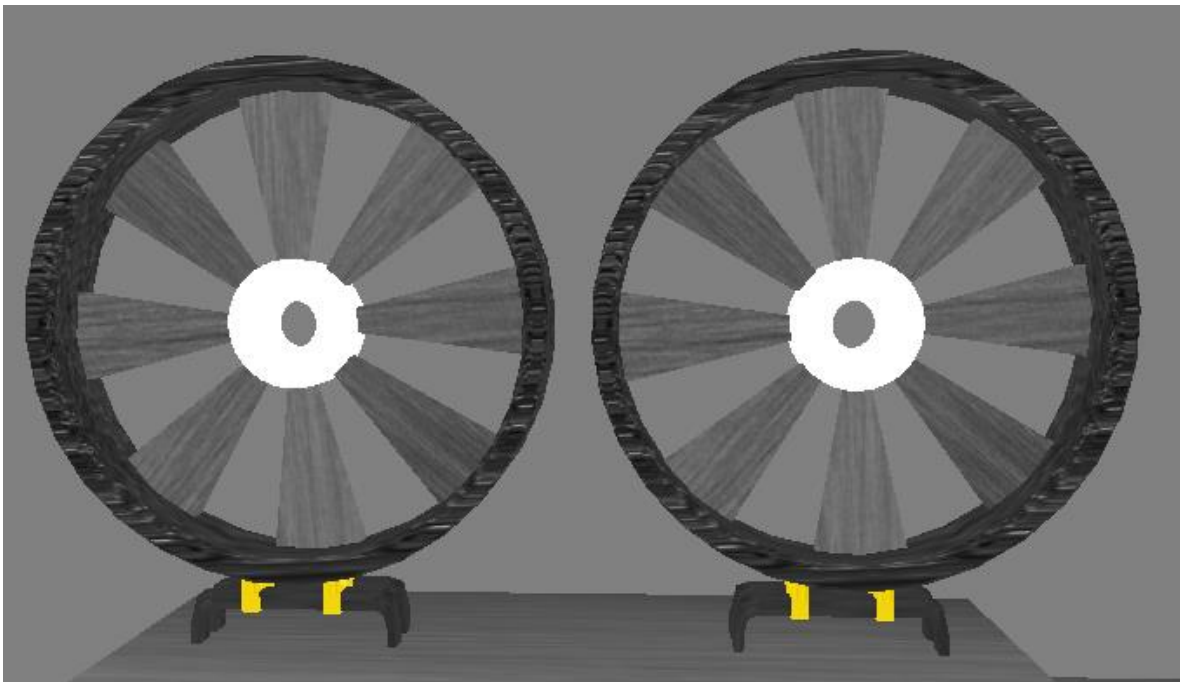
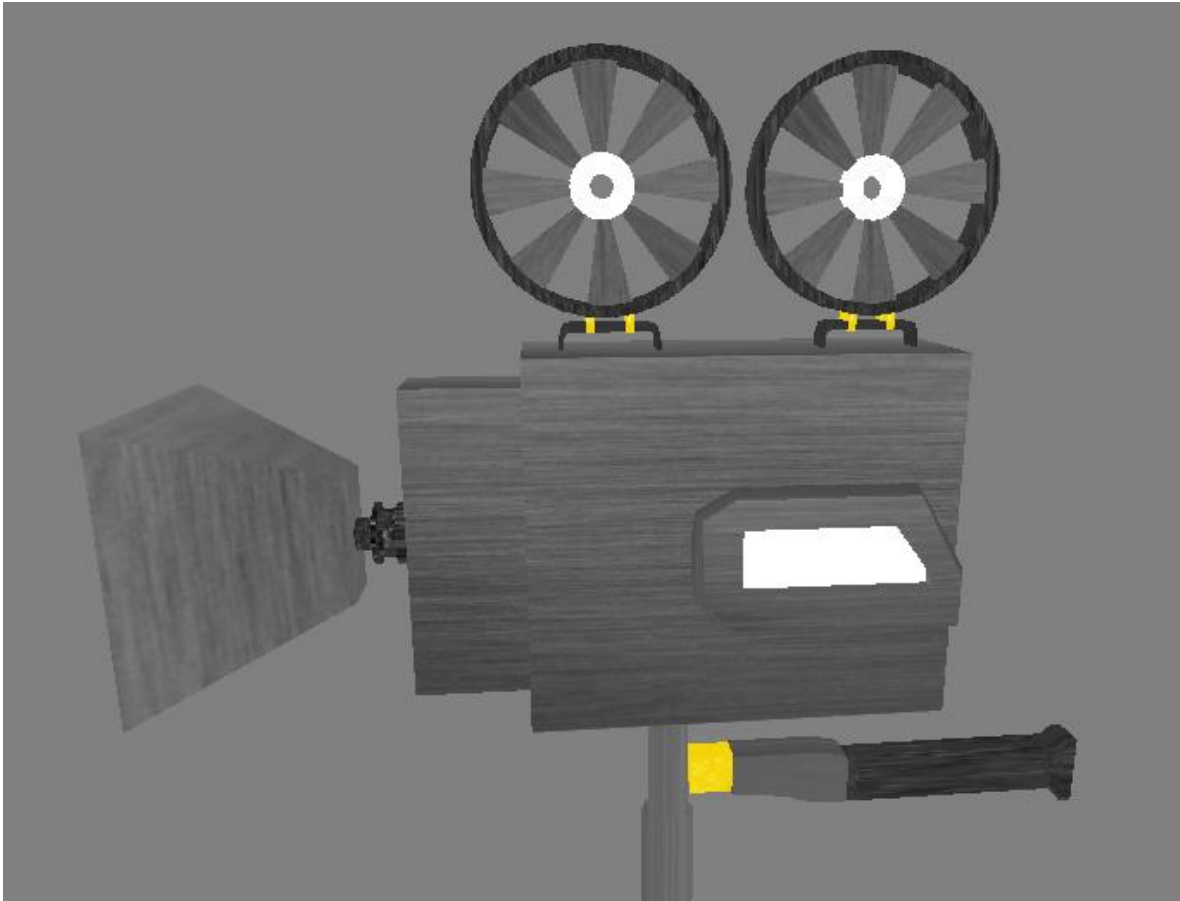
### Instrucciones

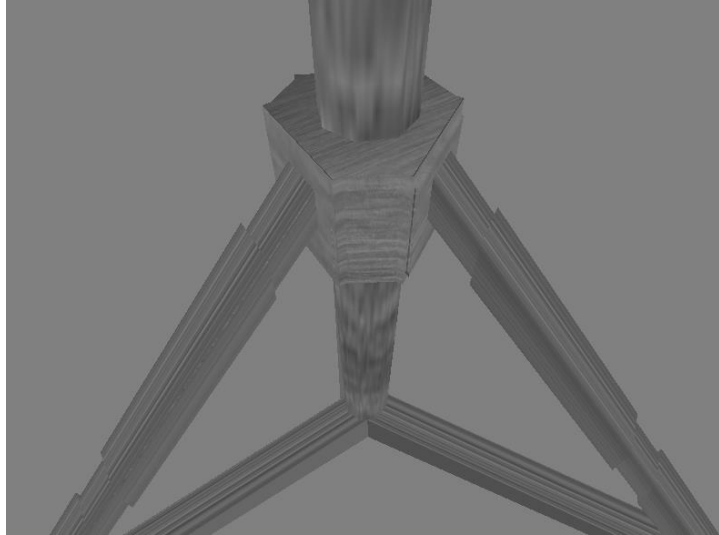
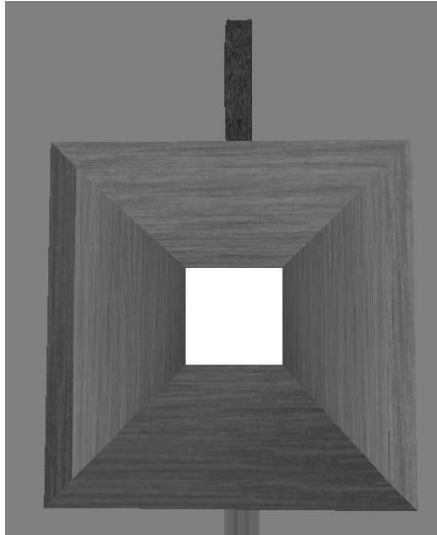
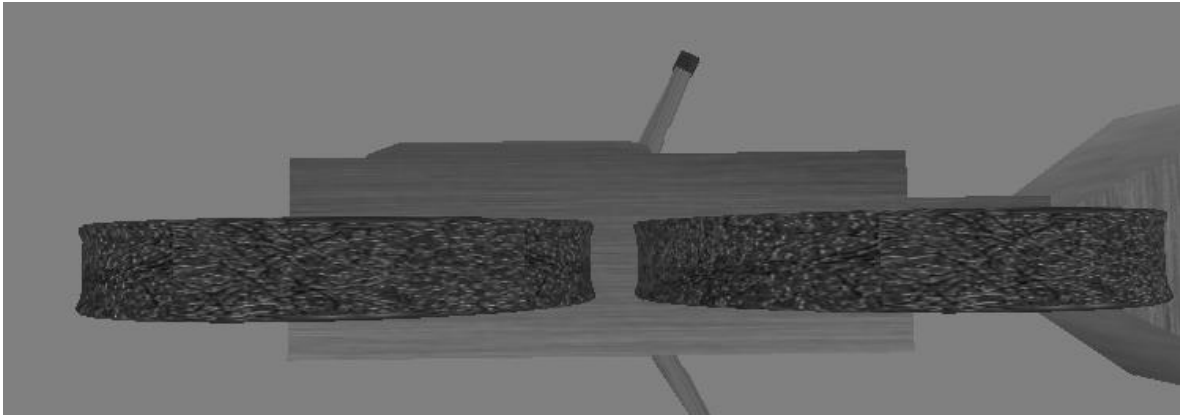
- Recrear uno de sus 7 objetos con su textura correspondiente, adecuar el objeto que se trabajó la clase pasada para que se vea texturizado y llevarlos a OpenGL.
- Entregar código fuente, pdf con captura de su objeto en OpenGL, comprimido con los archivos obj,mtl y texturas





Actualización de texturas reporte 5:





## Conclusiones

Desarrollando la práctica conocí el mapeado de texturas para objetos tridimensionales utilizando mapas UV a diferencia de una selección común de caras al pegar una imagen; sin embargo, no fue si no el reporte quien me dejó claro el cómo utilizar cada uno.

Primero se trabajó con formatos bidimensionales para adentrarnos poco a poco en los procedimientos que se realizan al definir texturas, como lo es la pérdida de detalle mientras más lejos se esté. A partir de lo anterior se avanzó a un formato 3D donde se trabajó con mapas UV, donde rescato diferentes puntos; la planificación de los mapas UV depende de las caras a trabajar, considerando 3 tipos de superficies (plana, cilíndrica y esférica), si no se ha definido un mapa UV será necesario trabajar con las herramientas que proporciona MAYA, delimitando las aristas entre caras o incluso haciendo uso de la opción “unfold” para desplegar la figura previamente cortada.

Durante el reporte, se trabajó con un modelo previamente definido, el cual consideraba algunos elementos de texturizado, pero para nuestros fines escolares,

se encontraba sobresaturado; por lo que el primer paso fue realizar un tratamiento del mismo para posteriormente retomar los conceptos de reportes anteriores donde se aplicaron diferentes transformaciones básicas para obtener el resultado mostrado.

Finalmente, es importante considerar los obstáculos presentados, como lo fue una incorrecta selección de caras, sobrepaso de espacio disponible, entre otras. Las cuales fueron detectadas y trabajadas con mayor cuidado después de encontrar el error, ya que al trabajar con texturas es indispensable recordar el tipo de selección utilizada, ya que la imagen puede estar en modo repetición o en 'estiramiento'.