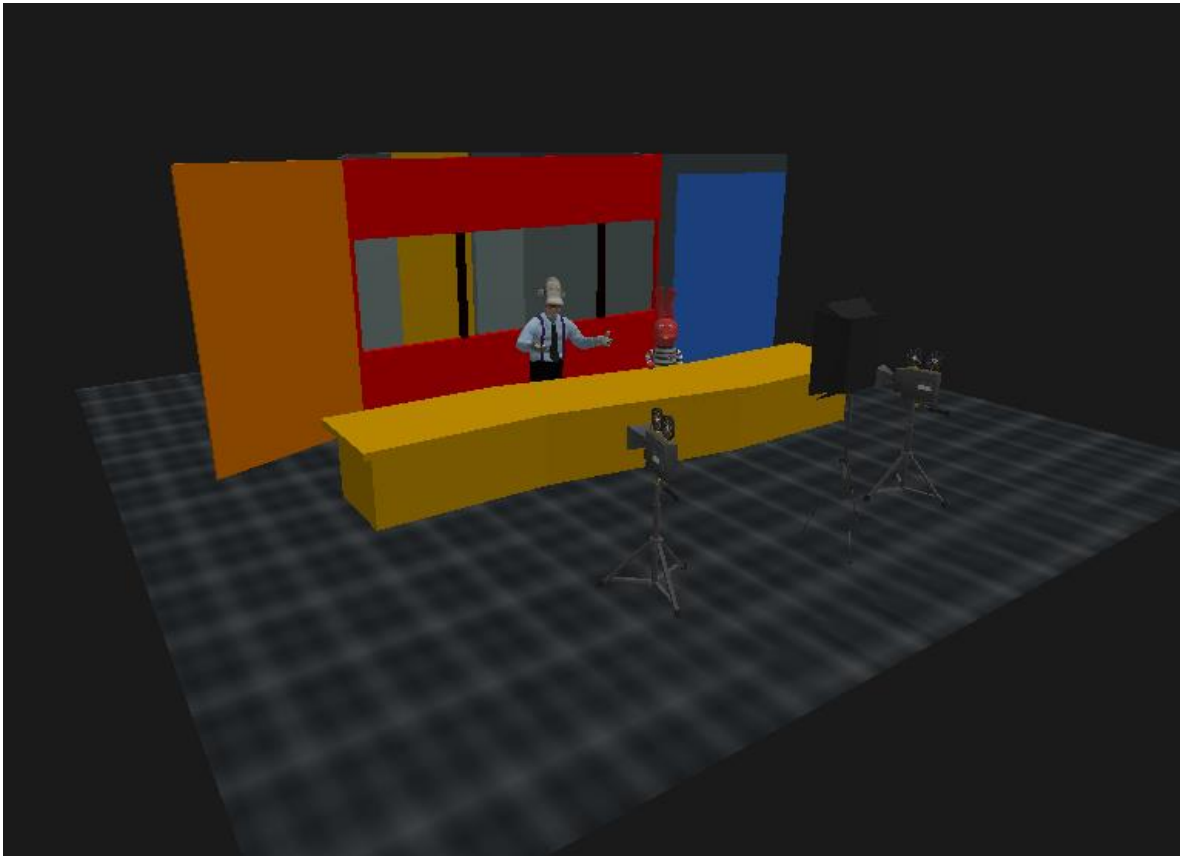


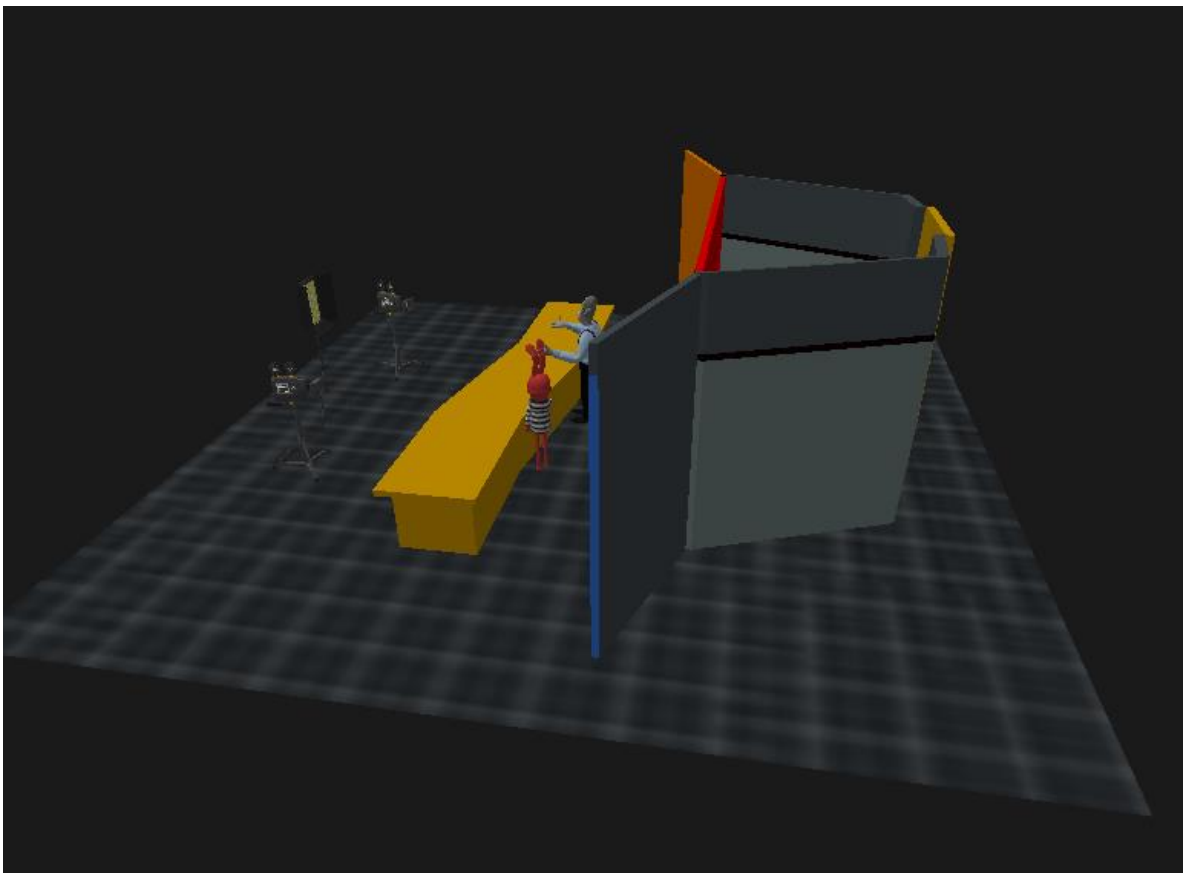
Reporte 8

Instrucciones

- Seleccionar un objeto de su proyecto, modelarlo, texturizarlo y llevarlo a OpenGL junto con sus anteriores modelos añadiendo iluminación.

Desarrollo





Conclusiones

Logramos apreciar dentro de la práctica el uso de la iluminación por medio de 3 componentes, `spotLight`, `DirectionalLight` y `pointlight`, quienes cada una considera parámetros asociados a la representación de la luz desde diferentes puntos o proyecciones de vista.

Gracias a la práctica se logró implementar un modelo de 4 esferas en las cuales fue posible controlar las 3 anteriores, considerando en todo momento la importancia de las componentes ambientales y difusas para brindar una apariencia de luminosidad adecuada al entorno.

Dentro del proyecto, se trabajó el modelado y posteriormente su carga a OpenGL del cuarto a utilizar, añadiendo 4 objetos ya previamente seleccionados.