

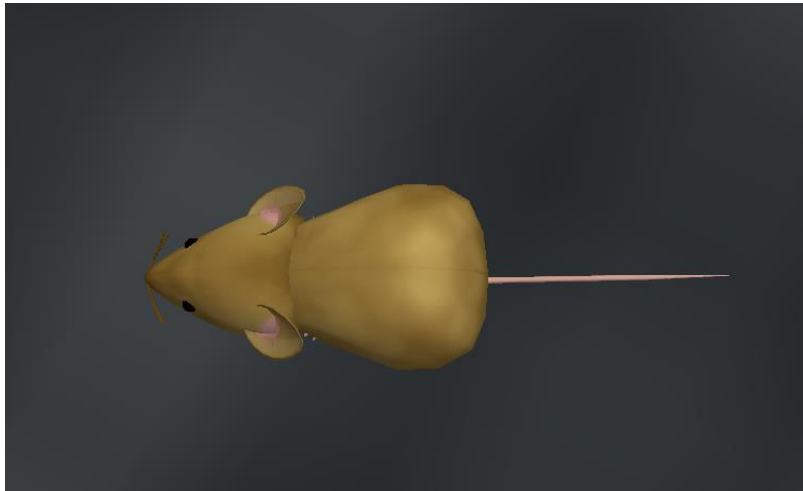
## Reporte 9

### Instrucciones

- Seleccionar un objeto de su proyecto, modelarlo, texturizarlo, llevarlo a OpenGL e integrarlo con su ambiente(iluminación).

### Desarrollo





Durante el desarrollo de la práctica me fue posible manipular un shader con el fin de animar tanto a una textura como a un objeto, cada uno de forma independiente trabajando desde OpenGL; el punto más notable fue en el trabajo de la textura del piso (océano), ya que la animación se vuelve relevante y útil al considerar múltiples puntos a desplazar, cada uno en una dirección asociada a un desplazamiento.

No obstante, el uso de shaders para animación resulta costoso computacionalmente hablando, debido a los cálculos necesarios para el procesamiento y renderizado del elemento; por ende, se debe utilizar solo cuando se considere necesario.

En cuanto al reporte se refiere, se añadió un nuevo objeto, siendo un ratón que posteriormente será animado desde un shader; mientras tanto, se generó un shader a modo de prueba que permite un sencillo desplazamiento del mismo; sin embargo, ese solo se desarrolló a modo de traza para aplicar los conocimientos aprendidos, por lo que, fue omitido para fines del entregable.