

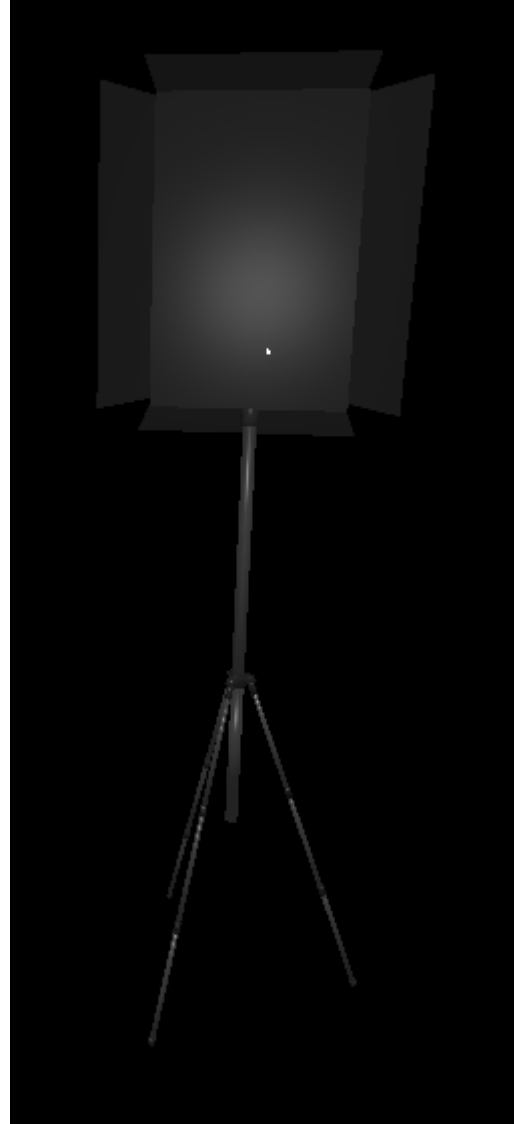
Reporte 7

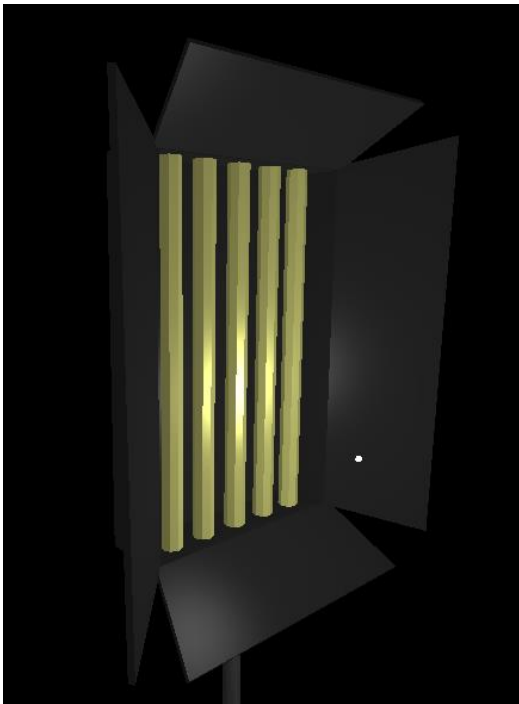
Instrucciones

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

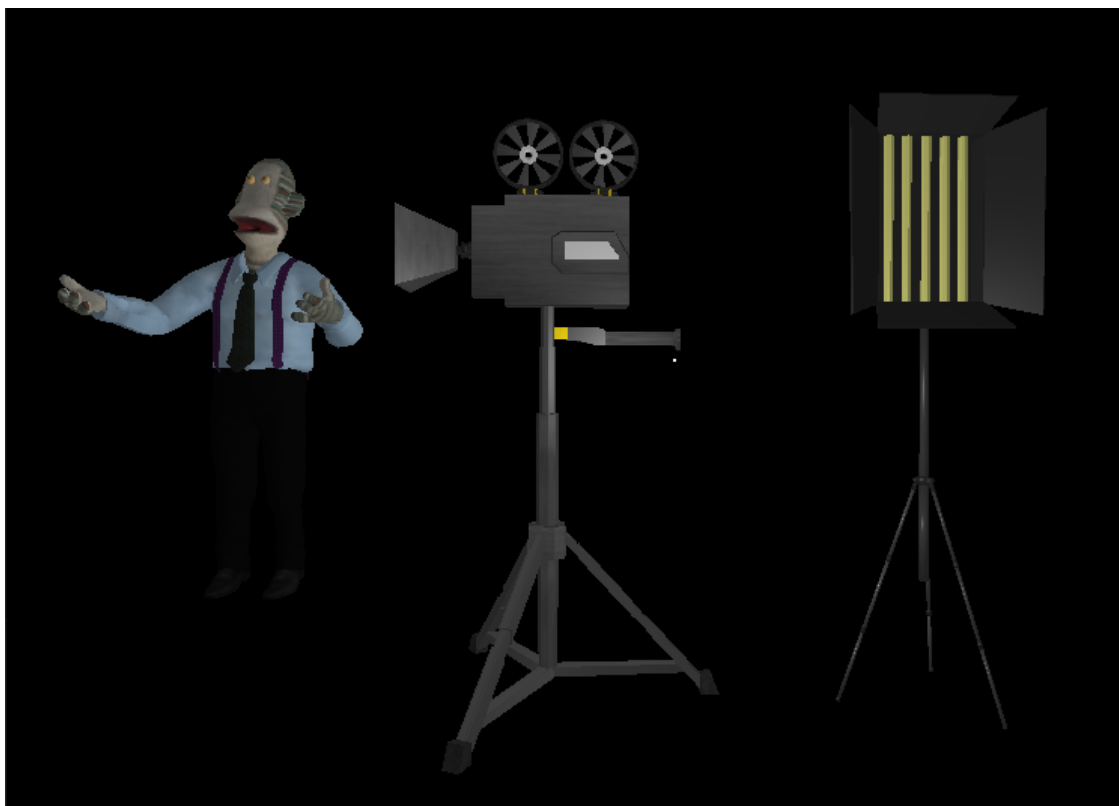
Desarrollo

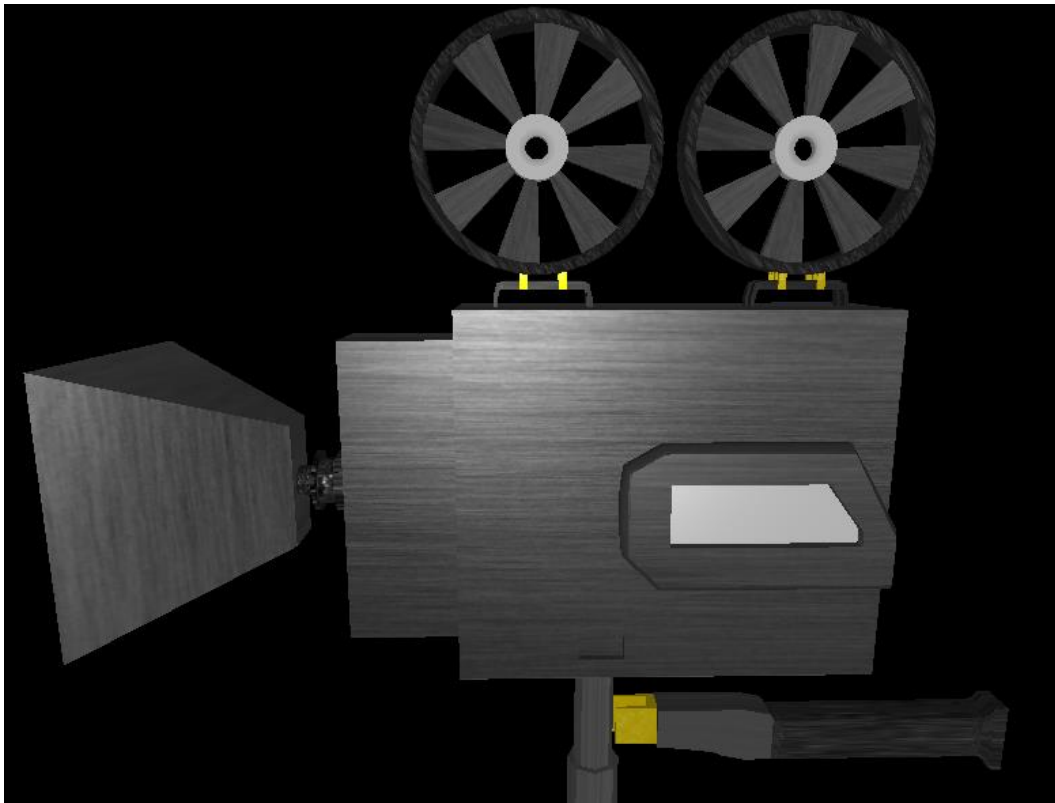
Objeto recreado con iluminación:





Objetos anteriores añadiendo iluminación:







Conclusiones

En la práctica actual consideramos la manipulación de la iluminación para diferentes objetos, partiendo desde el cubo para mostrar las componentes de la iluminación hasta el trabajo de objetos con texturas; todo esto trabajando desde el *fragment shader* para modificar las componentes a usar.

Mediante la modificación de parámetros como *diffuse*, *specular* y *shininess*, comprendí el cómo afecta la apariencia de las superficies en OpenGL, donde el ángulo y cercanía de incidencia remarca qué tanto el brillo afecta de forma directa.

Una componente primordial en esta práctica fue *specular*, quien considera el color del brillo, mientras que *shininess* influye en la intensidad y concentración del brillo en el objeto, observando su impacto en cada uno de estos.

Adicionalmente, el ajuste de parámetros de iluminación fue una pieza clave durante la práctica; si bien se logró el objetivo deseado, fue gracias a una gran cantidad de experimentación para los parámetros, observando el comportamiento de la iluminación. No obstante, lo anterior resultó contraproducente hasta que el concepto no estuvo completamente claro, tomando tiempo de depuración para observar la salida.