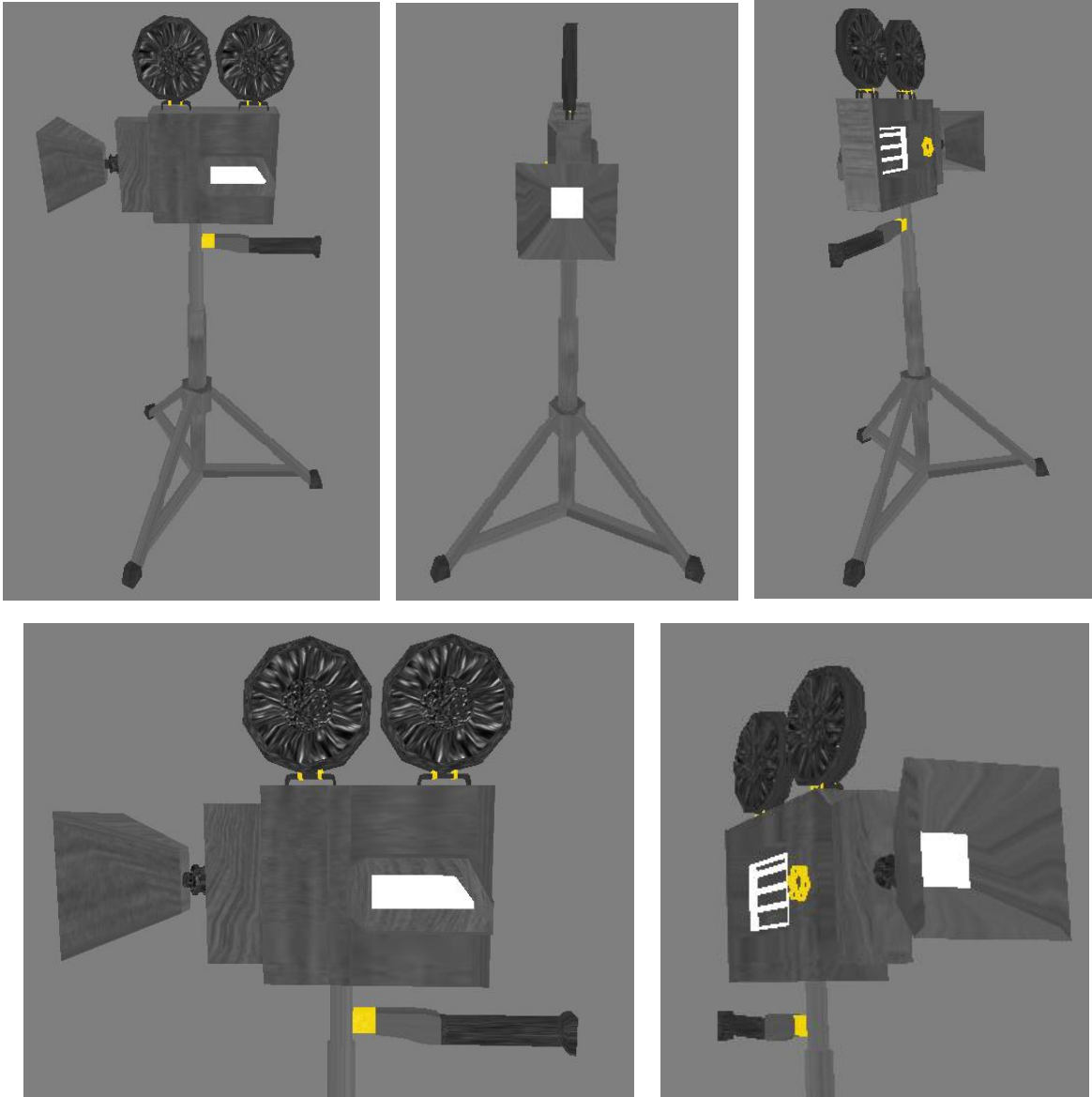


Reporte 5

Instrucciones

- Recrear uno de sus 7 objetos y llevarlos a OpenGL.
- Entregar código fuente y pdf con captura de su objeto en OpenGL



Los nuevos conceptos revisados en esta práctica cimentaron las bases para el proyecto final, ya que comenzamos comprendiendo lo que es el archivo OBJ y la función del MTL como enlazador de texturas.

Adicionalmente, el entorno Maya nos permitió editar elementos con el fin de separar sus componentes ya definidos; fue en este punto donde se observó la potencia con la que se cuenta, mencionando por ejemplo formas de manipular un modelo

mediante las opciones de trabajo desde una vista en objeto, cara, aristas, vértices, etc.

Desde Maya fue posible separar en el ejercicio práctico una región de caras que ya estaban establecidas usando "Detach" como primer punto para separar aristas colindantes con otras, para posteriormente separar toda la geometría seleccionada. Lo anterior se efectuó para poder rotar un componente a partir de un pivote dado, significando la primera parte de animación 3D.

Con el ejercicio práctico, ahora se modeló un objeto del proyecto final. Siguiendo la misma lógica, primero se obtuvo un modelo (en este caso fue en FBX pero se convirtió a OBJ) en el cuál se añadieron las texturas manuales desde Maya. Después, se separaron las 2 cintas superiores con el propósito de girarlas cuando se ejecute el programa, finalmente, se exportó el archivo y configuraciones dadas para cargarlo en OpenGL.

Cada paso realizado significó un mejor entendimiento del entorno de trabajo, observando sus funcionalidades para mostrar como producto un modelo 3D el cual es observado desde una cámara virtual operada con las teclas.