



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de ingeniería

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano  
Computadora



Nombre de Alumno: Diana Paola Sanjuan Aldape Número de Cuenta: 417098656

Grupo de Laboratorio: 11

Práctica N° 07

Semestre 2022-1

Fecha de entrega límite: 24/10/2021

## 1. Actividades realizadas

### Código

Para el código solo fue necesario asignar las variables de los modelos

```
Model Dado_Personajes;  
Model Dodecaedro;  
Model coche;
```

Cargar los modelos

```
Dodecaedro = Model();  
Dodecaedro.LoadModel("Models/dodecaedro.obj");  
  
coche = Model();  
coche.LoadModel("Models/coche.obj");
```

Y finalmente, llamarlos

```
model = glm::mat4(1.0);  
model = glm::translate(model, glm::vec3(-5.0f, 5.0f, 0.0f));  
model = glm::rotate(model, -60 * toRadians, glm::vec3(0.0f, 0.0f, 1.0f));  
glUniformMatrix4fv(uniformModel, 1, GL_FALSE, glm::value_ptr(model));  
Dodecaedro.RenderModel();  
  
model = glm::mat4(1.0);  
model = glm::translate(model, glm::vec3(5.0f, 0.5f, 0.0f));  
glUniformMatrix4fv(uniformModel, 1, GL_FALSE, glm::value_ptr(model));  
coche.RenderModel();
```

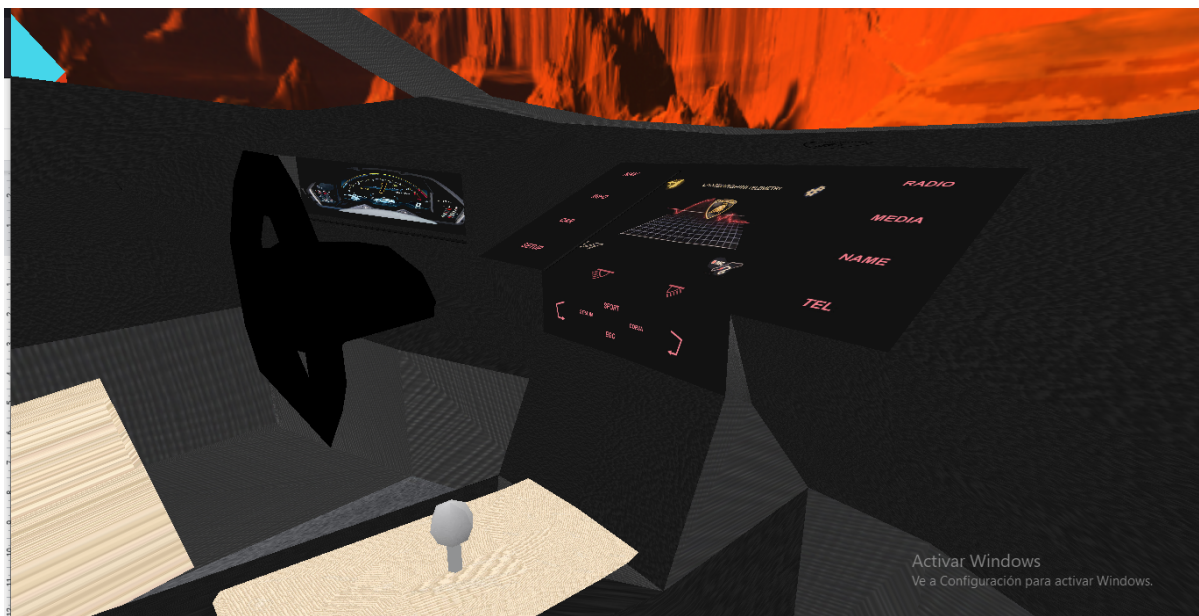
Así como también, realizar las rotaciones pertinentes, en mi caso rote el dodecaedro para que estuviera recargado sobre la base con el número 1.



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de ingeniería

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano  
Computadora



## 2. Problemas presentados

Cuando hice el dodecaedro llegue a tener problemas con los números debido a que se distorsionaba un poco, pero finalmente logre que se vieran bien, donde hubo mas problemas fue al texturizar el coche, debido a que ya estaba triangulado el objeto que descargue pues tenía que hacerlo triangulito por triangulito cuando hacía partes como tipo el 36, o los foquitos de atrás, después logré quitar lo triangular para facilitar más el texturizado aunque aún fue difícil por el escaso conocimiento de Blender,



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de ingeniería

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano  
Computadora



### 3. Conclusiones

Considero que este tipo de modelado es muy importante en esta materia, ya que facilitan la creación de objetos y de la asignación de la textura, a mi me costo mucho trabajo actualmente pero con la práctica y el conocimiento de estas herramientas facilita mucho realizar este tipo de tareas.

### 4. Bibliografía

<https://sketchfab.com>