

N.C: 319246788

Grupo: 08

Reporte #6

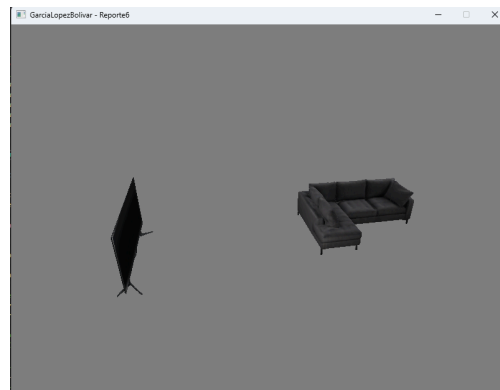
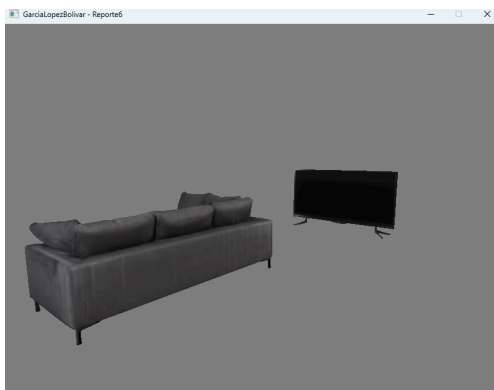
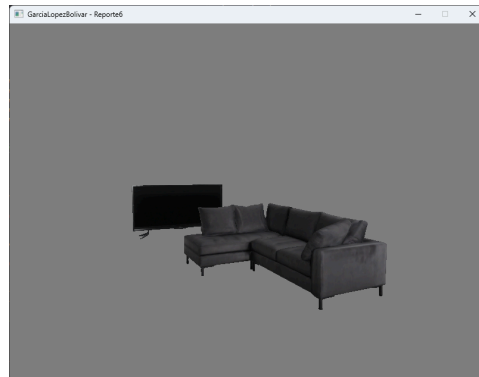
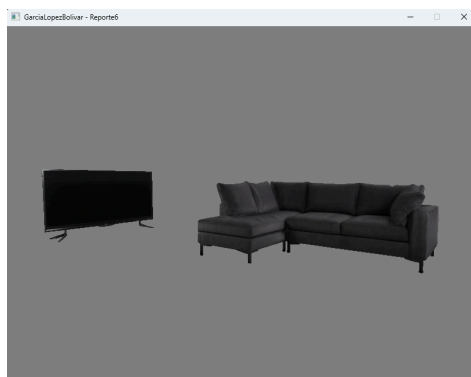
Texturizado

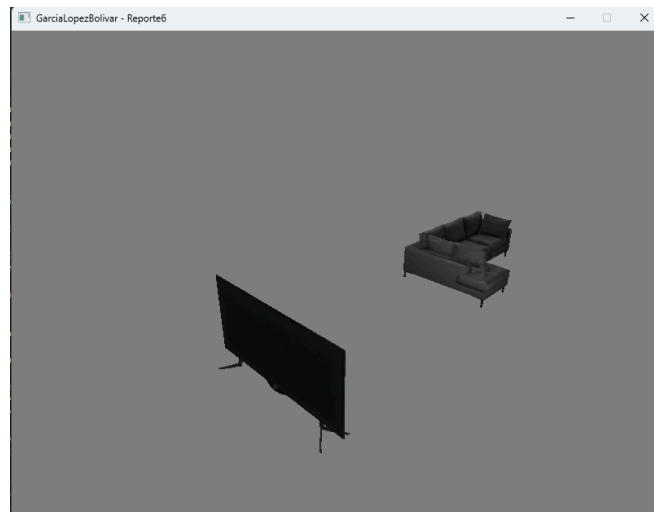
Instrucciones:

- Recrear uno de sus 7 objetos con su textura correspondiente, adecuar el objeto que se trabajó la clase pasada para que se vea texturizado, avanzar en su fachada y llevarlos a OpenGL.
- Entregar código fuente, pdf con captura de su objeto en OpenGL, comprimido con los archivos obj,mtl y texturas

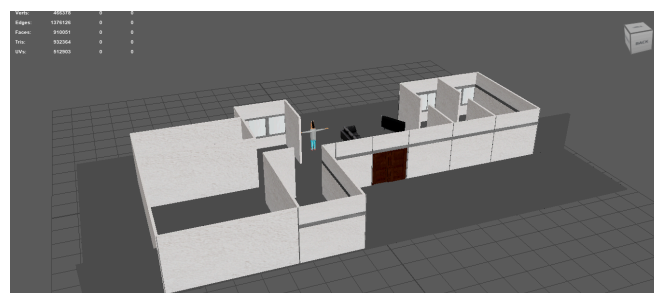
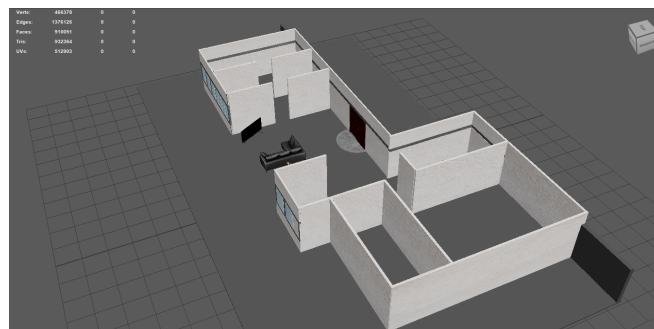
Resultados:

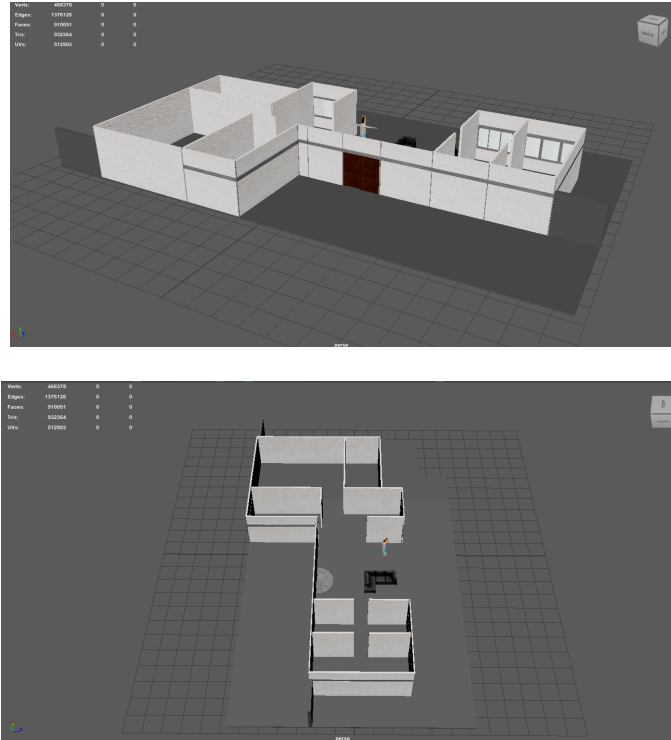
Se llevó ahora a un sofá a OpenGL.





Avance en la recreación de la fachada:





Conclusiones:

La realización de este reporte representó un avance significativo en el proceso de modelado y texturizado de la escena, ya que permitió integrar adecuadamente las texturas en los objetos y la fachada de la casa. A diferencia del reporte anterior, en esta ocasión la aplicación de texturas facilitó la construcción de los elementos faltantes, logrando un mayor realismo en la representación de la escena.

Para este avance, se comenzó con la asignación de texturas a las paredes de la casa, aplicando un acabado de concreto claro y añadiendo detalles en negro en los castillos y ventanas. Este proceso mejoró la apariencia general del modelo y permitió una mejor percepción de los materiales utilizados.

El principal desafío en esta etapa fue el diseño del sillón, ya que, al generarlo con Meshy.IA, se obtuvo un modelo con una alta cantidad de polígonos. Esto ocasionó tiempos de carga prolongados en OpenGL, llegando a tardar aproximadamente un minuto en ejecutarse. En comparación con otros objetos de menor complejidad, este inconveniente resalta la importancia de optimizar los modelos para mejorar el rendimiento. Por lo tanto, en futuras iteraciones, se trabajará en la reducción del número de polígonos del sillón para hacerlo más eficiente y manejable dentro del entorno de OpenGL.

En general, este reporte marcó un progreso importante en la integración de texturas y en la optimización del modelado, sentando las bases para continuar mejorando la escena en futuras implementaciones.