

N.C: 319246788

Grupo: 08

Reporte #5

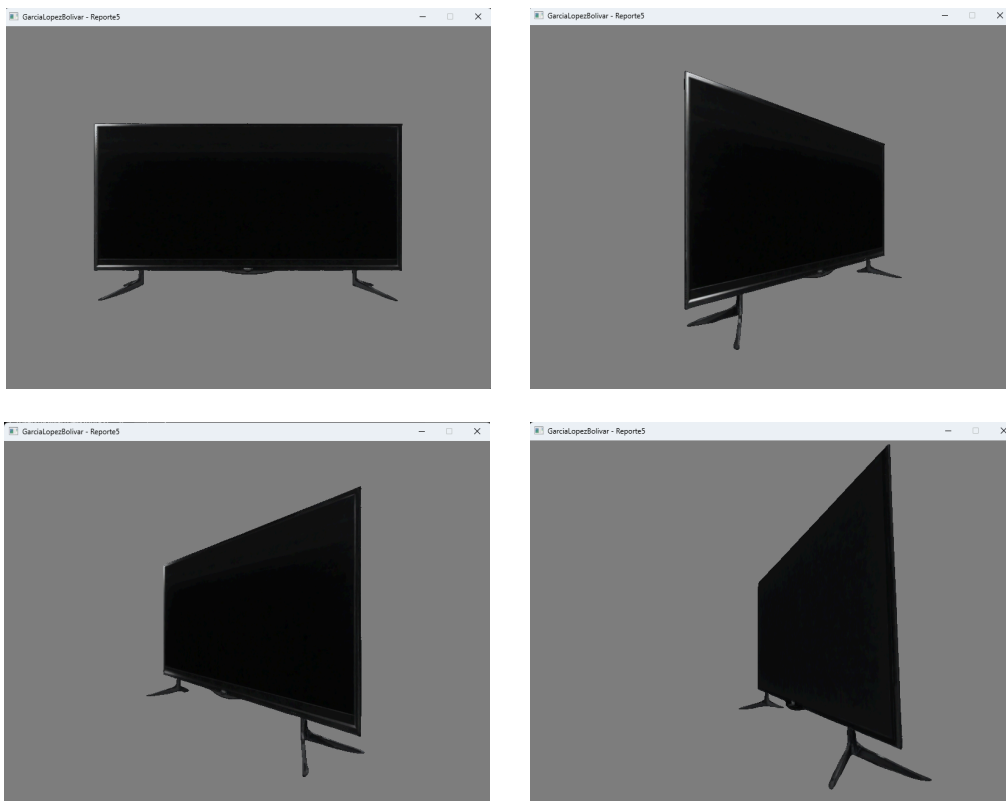
Adaptación, carga de modelos y cámara sintética

Instrucciones:

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

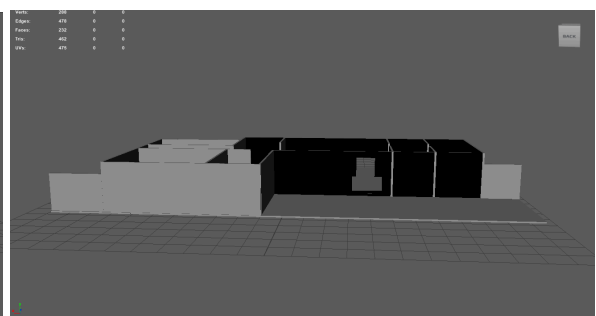
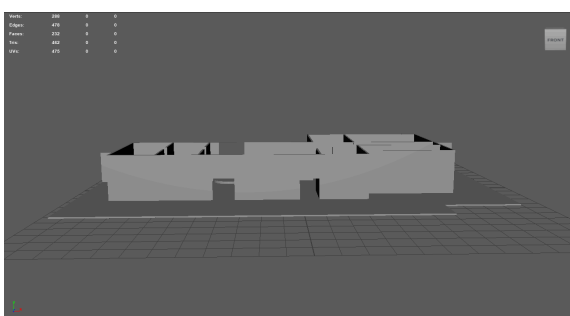
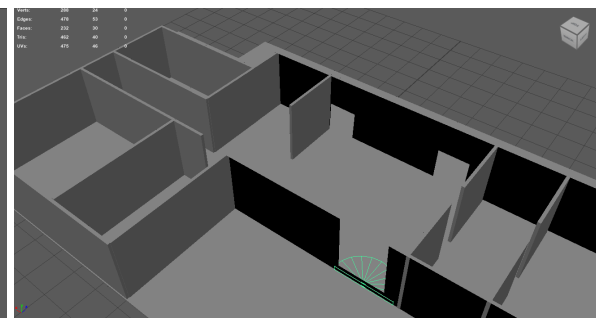
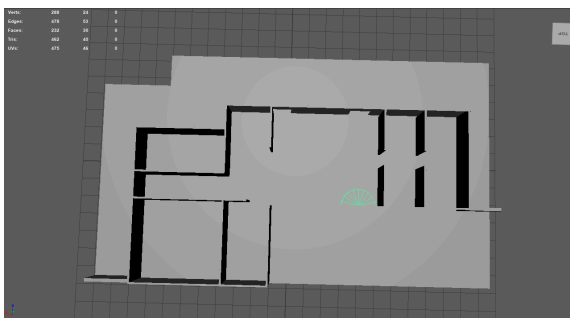
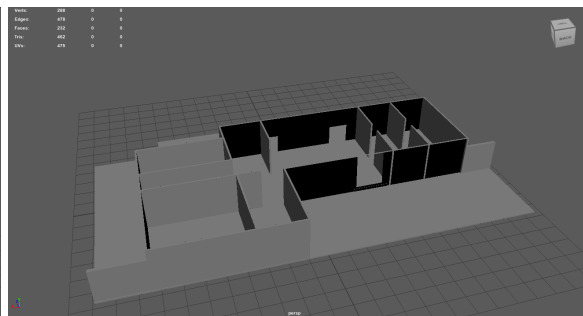
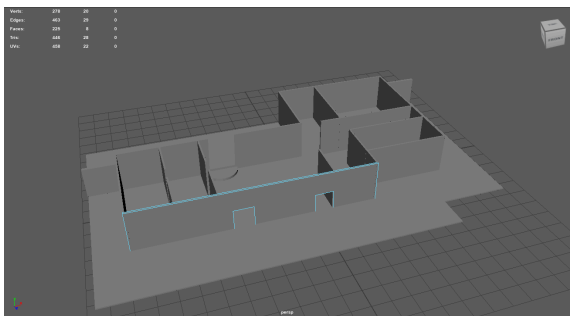
Resultados:

El objeto que se decidió llevar a OpenGL fue una TV.





Avance en la recreación de la fachada:



Conclusiones:

La realización de esta práctica presentó múltiples desafíos, especialmente en la correcta asignación de texturas a los objetos en OpenGL y Maya. A pesar de contar con los archivos necesarios (.OBJ, .MTL y .PNG), estos no siempre fueron reconocidos correctamente, lo que generó frustración e incertidumbre sobre cómo proceder. Sin embargo, tras varios intentos y la recreación de modelos con la ayuda de la IA proporcionada por el profesor, se logró obtener un objeto con las texturas adecuadas para el reporte.

En cuanto a la fachada de la casa de Bojack Horseman, su construcción representó un reto debido a la complejidad de su estructura. El proceso inició con la creación del piso, las paredes exteriores, las separaciones internas y las puertas principales, lo que implicó un trabajo meticuloso para lograr las formas deseadas. Aunque el avance fue complicado, la perseverancia y el apoyo del material proporcionado por el profesor permitieron obtener resultados satisfactorios, consolidando así los conocimientos sobre modelado y adaptación de objetos en OpenGL.