

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano computadora

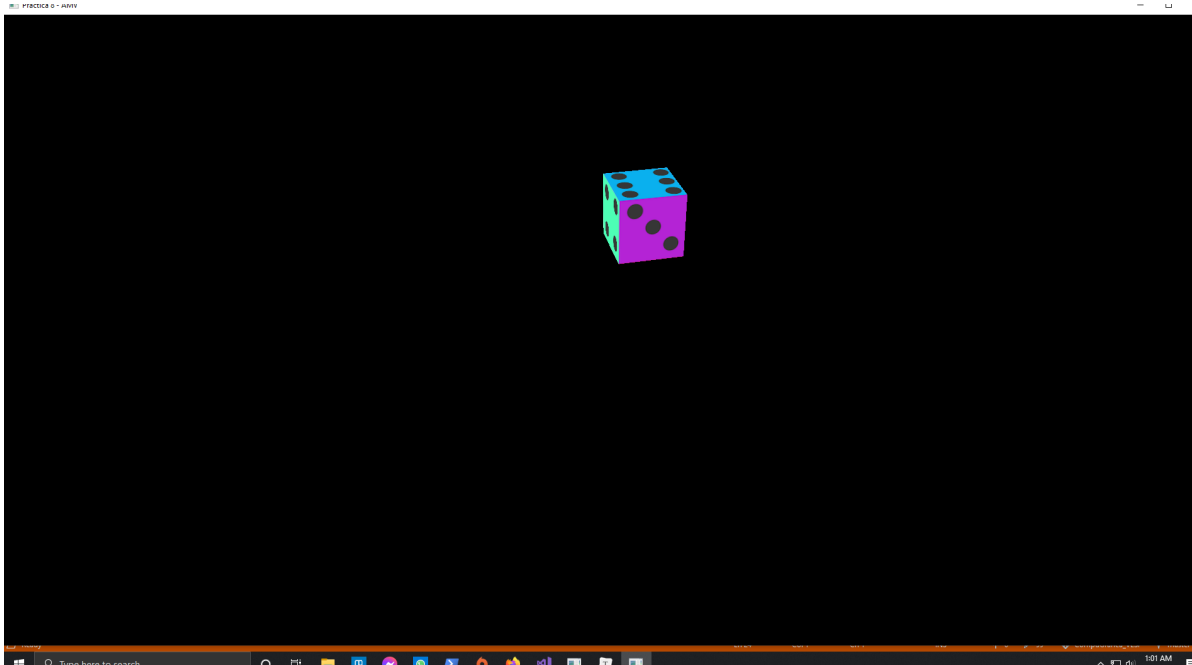
Práctica 8: Texturizado

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

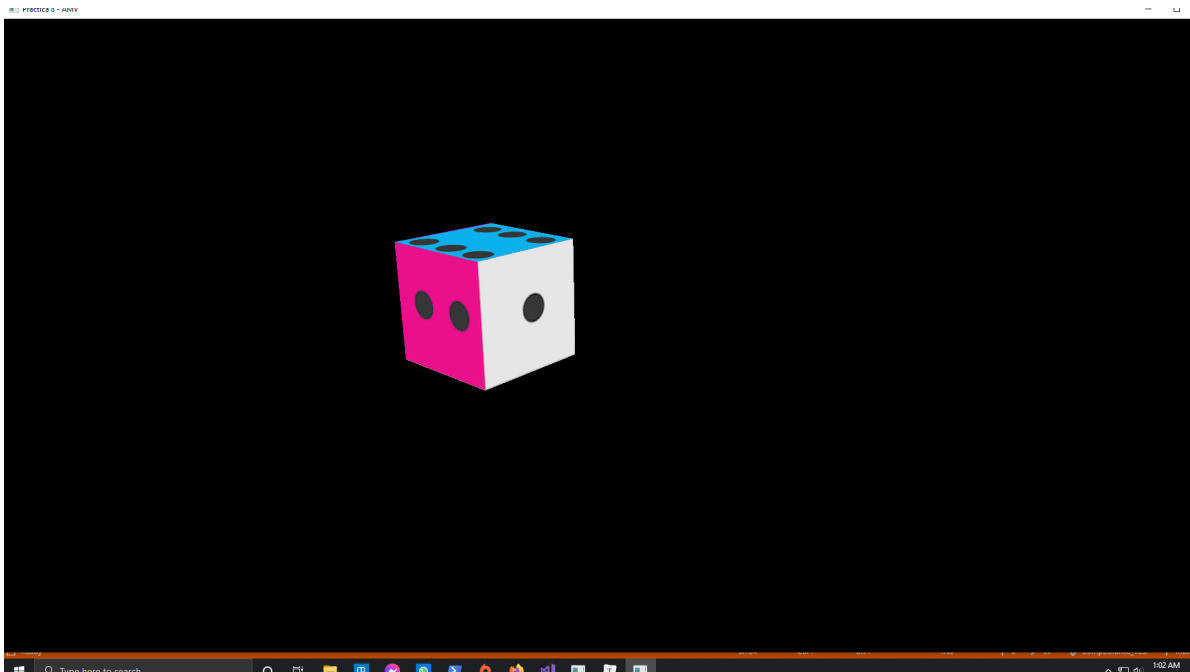
1. Construir el escenario que se especificó durante la práctica.

A continuación se muestran algunas capturas de pantalla del proyecto en ejecución:

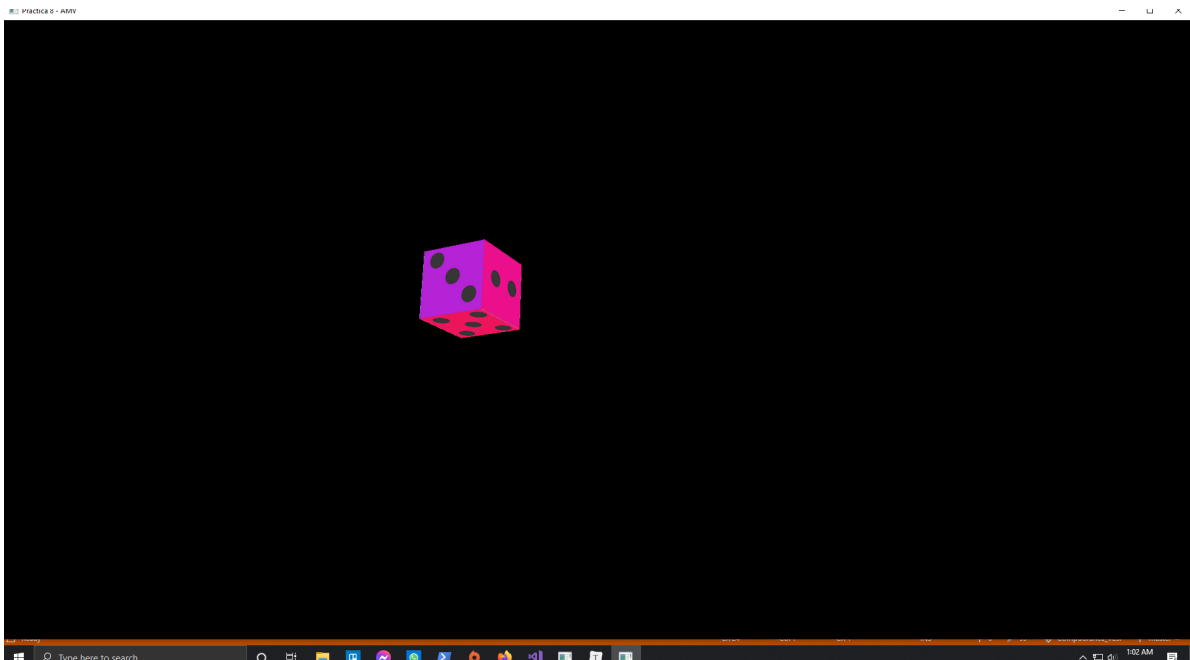
Cara frontal del dado



Parte posterior o trasera del cubo/dado



Cara inferior del dado



2. **Enviar por correo el archivo o archivos de código. No es necesario enviar la textura ya que ocupan la proporcionada en el archivo comprimido de la práctica. Los archivos deben estar como adjuntos independientes (NO dentro de un comprimido) en caso de enviarlos por correo**

Se entregará solamente el archivo cpp y el pdf de la práctica

3. Comentario:

Sin duda, esta práctica fue la que más errores tuve sobre todo al momento de utilizar adecuadamente los shaders y las bibliotecas para el texturizado, realmente el error fue sobre todo el borrar accidentalmente una línea del texturizado, a continuación el cómo se veía la textura:

