

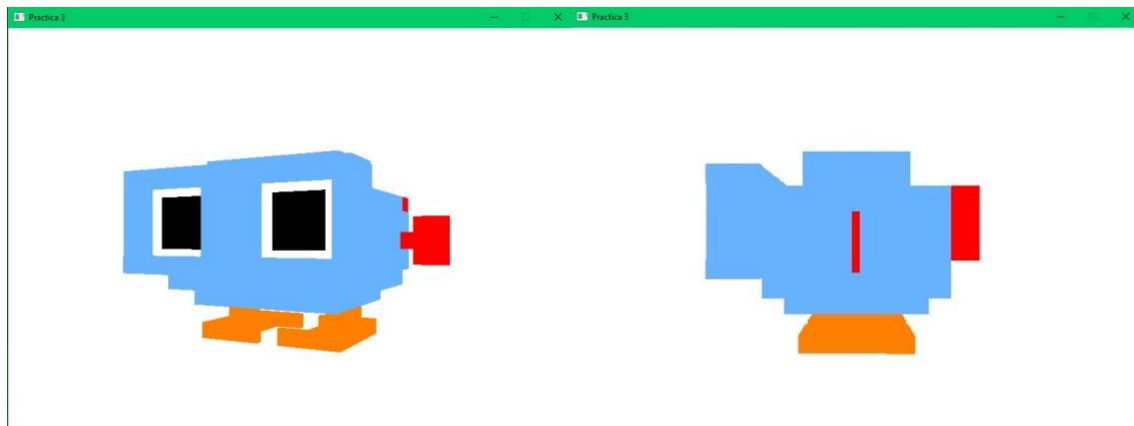
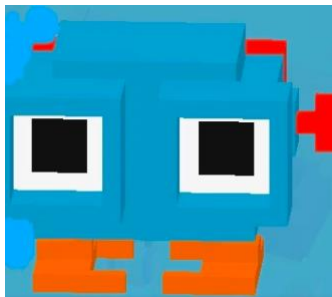
## Reporte 3-Modelado geométrico

Seleccionar un personaje de Crossy Road Disney y replicarlo en OpenGL.

Esta prohibido utilizar cualquier personaje de una sola tonalidad o que sea un sólo cubo como la pulga de bichos.

Entregar archivo cpp y pdf con la captura del personaje recreado usando el formato indicado al inicio del curso.

Personaje a recrear: Lenny Toy Story



## Conclusiones:

Esta práctica me dejó muy en claro cómo es que funciona el modelado geométrico, en una primera parte pude identificar cómo generar los cubos del color que yo quisiera mediante el “RGB”, con esto y con las instrucciones para escalar, trasladar e incluso rotar, pude realizar de manera eficiente a mi “Lenny”.