



# Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano- Computadora



Grupo 9.

Luis Sergio Valencia Castro.

Grupo de teoría 3.

Reporte de la Practica 6

Arriaga Mejía José Carlos.

2023-1

11/11/22

1. Coloque en la plataforma de Classroom el archivo de código donde se construye el dado. (No es necesaria la textura ya que se considera que estarán trabajando con la imagen del dado proporcionada)
2. Indique la(s) parte(s) del escenario que fueron más complicadas de construir y justifique su respuesta. Ninguna parte se me hizo complicada construir, creo que lo complicado no es olvidarse de algún paso al crear la imagen para la textura o de ubicar perfectamente cual vértice del cubo corresponde a que vértice del lado del dado, además de no confundirte al colocar las coordenadas de la textura.

### ***Conclusiones***

Es muy importante tener una buena noción 3D de nuestra textura y modelo para así poder realizar el texturizado de manera más fácil y rápida, ya que si no podemos ingresar las coordenadas de la textura en otro vértice y que salga distorsionada y si tuviera un orden la textura también lo podríamos perder