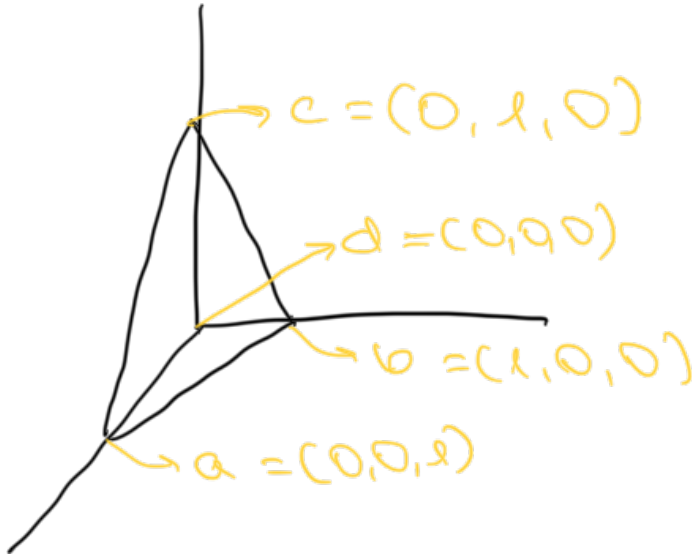


Coga Recu

Teniendo la figura siguiente:

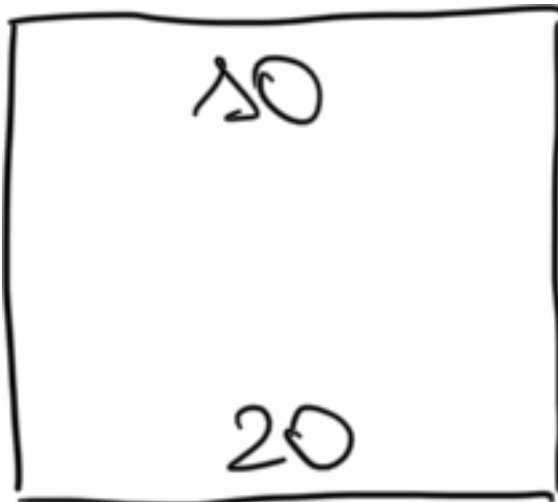


- 1) Crea una lista en 1.2 y especifica como se usaría teniendo en cuenta que el Cull Face está activado
- 2) Implementa la misma figura en 3.3 especificando las funciones que se deben usar

Texturas

¿Qué es una textura y para que se utiliza?

- 1) ¿Cómo se haría en 1.2 para que solo se viese el número 10? Teniendo la figura del anterior y esta textura



- 2) Lo mismo en 3.3

Modelos de iluminación

Explicar el modelo de Phong. Teniendo una malla teselada como se colorearía usando el Gouraud Shading y el Phong Shading

Cousa extraña

Dabache un código e decíache en que posición quedaban os 4 cubos que se usaban. Código en 1.2 unha cousa extrañísima que nadie entendía