



Laboratorio de Computación Gráfica



317242409

Grupo: 11

Reporte 6

Instrucciones.

- Recrear uno de sus 7 objetos con su textura correspondiente y llevarlos a OpenGL.
- Entregar código fuente, pdf con captura de su objeto en OpenGL, comprimido con los archivos obj,mtl y texturas.

Desarrollo



Conclusiones

Esta práctica complementó a la anterior debido a que volivmos a exportar y manipular transformaciones dentro del código. Finalmente, el texturizado del material dentro de MAYA resultó exitoso, los modelos (pokebola y silla) adquirieron material que al final pudo ser representado dentro del archivo con extensión mtl.