

1. En el ejemplo LoadModel existe una clase llamada Mesh, describa que hace y para que sirve los métodos loadMesh y render.

La clase se encarga en general de dar los puntos de iluminación del modelo, ya sea ambiental, difusa o especular, cargarlos en el mismo conociendo cada una de sus componentes.

El método loadMesh es el que se encarga de la creación, activación y configuración de los buffers en los que se irá colocando cada uno de los vértices e índices para la iluminación, y el método render es el que va cargando el tipo de iluminación dentro de nuestro modelo.

El método render es el que nos da los vectores de las componentes de iluminación y los carga dentro de la gpu para el mapeo del modelo.

2. Describa para que sirve la clase y cada uno de sus métodos de la clase Model.

En general esta clase se encarga de cargar un modelo, con todo y sus texturas.

Render: Se encarga de cargar las componentes de iluminación en el modelo.

loadModel: Carga el modelo, lo importa.

processNode: se encarga del procesamiento en cada uno de los nodos para ir cargando así el modelo.

processMesh: Procesa las componentes dadas por la malla para la creación de los vectores normales y así poder indicar las componentes de iluminación en cada parte del objeto.

loadMaterialTextures: Se encarga de la carga de las texturas del modelo.

3. Utilizando la clase Model cargar mas de dos modelos, los modelos deben ser diferentes a los que están en el repositorio y deben de ser colocados en diferentes posiciones.
4. Modificar el shader y el método render de la clase Mesh para agregar iluminación al objeto, debe de tener un mapa difuso y especular. Hint utilice la plantilla del proyecto de ejemplo LightSpecularMap.
5. Cambiar la posición de la luz de tal forma que se mueva en forma circular.