

Enlace del repositorio en GitHub: [Práctica 2 · danicrts/cursoCompuGrafica@7ed4e1a](https://github.com/danicrts/cursoCompuGrafica@7ed4e1a)

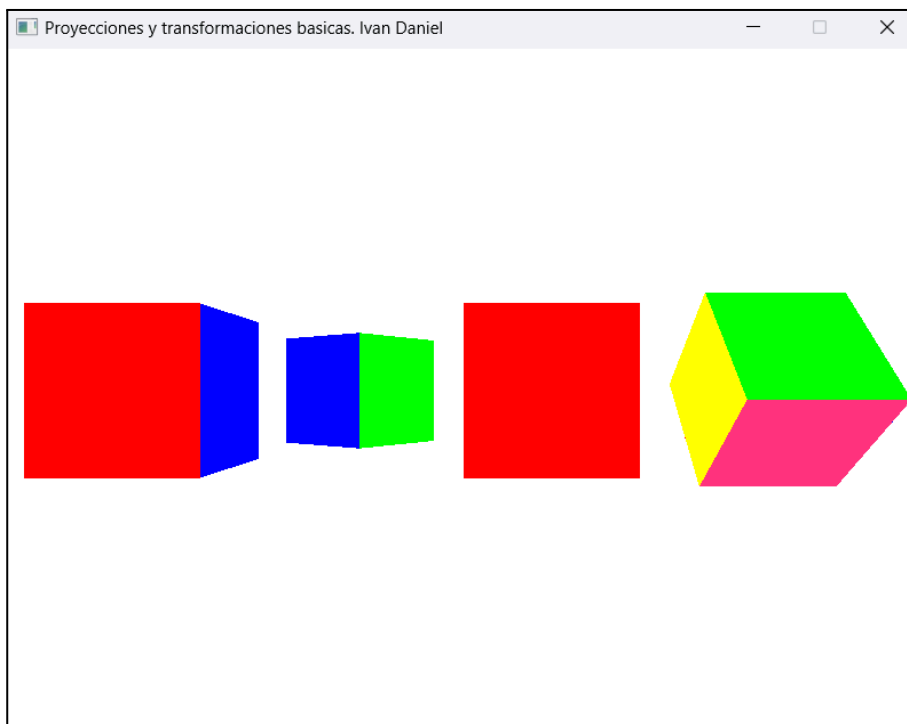
Enlace del repositorio en GitHub (correcciones):

[tercerCommitDeCorrecciones · danicrts/cursoCompuGrafica@7f5afec](https://github.com/danicrts/cursoCompuGrafica@7f5afec)

Capturas de pantalla de las actividades realizadas.

Como actividad complementaria de para esta práctica se dibujaron más cubos. El número de cubos que se muestran en pantalla es igual al número de letras que tiene mi nombre.

Mi nombre es Iván, por lo tanto en pantalla aparecen 4 cubos.



Bibliografía

Tecnologías Interactivas y Computación Gráfica. (2024). *Proyecciones, Transformaciones y Shaders en OpenGL*. Consultado el 24 de agosto del 2024, en: <https://www.youtube.com/watch?v=2hnqyXRpURQ&list=PL9LBXPOWD3h3ZEc8z903fHSNKU5YyFeMI&index=5>