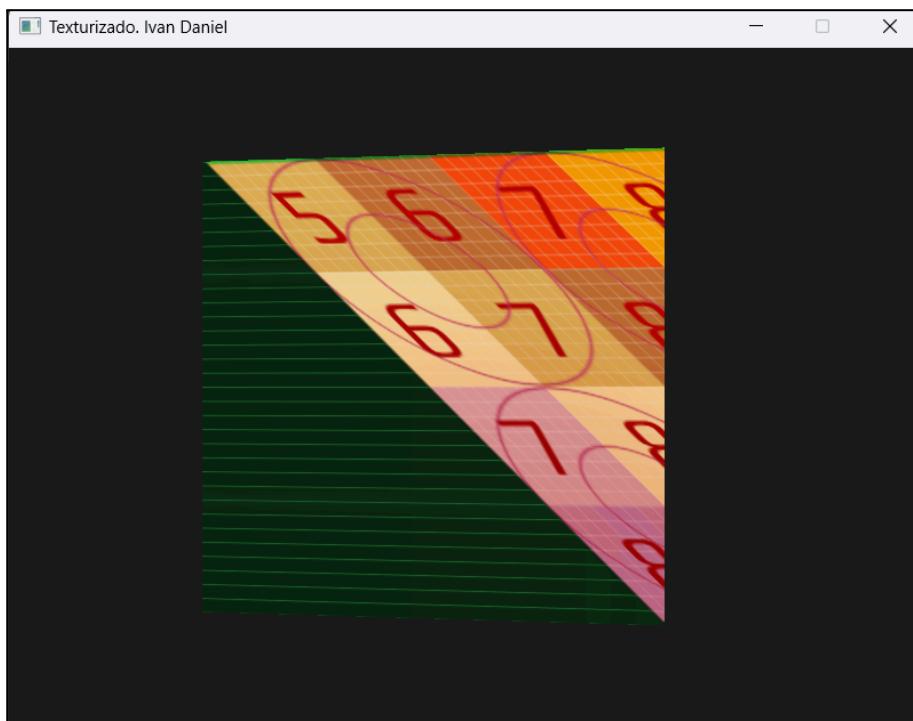
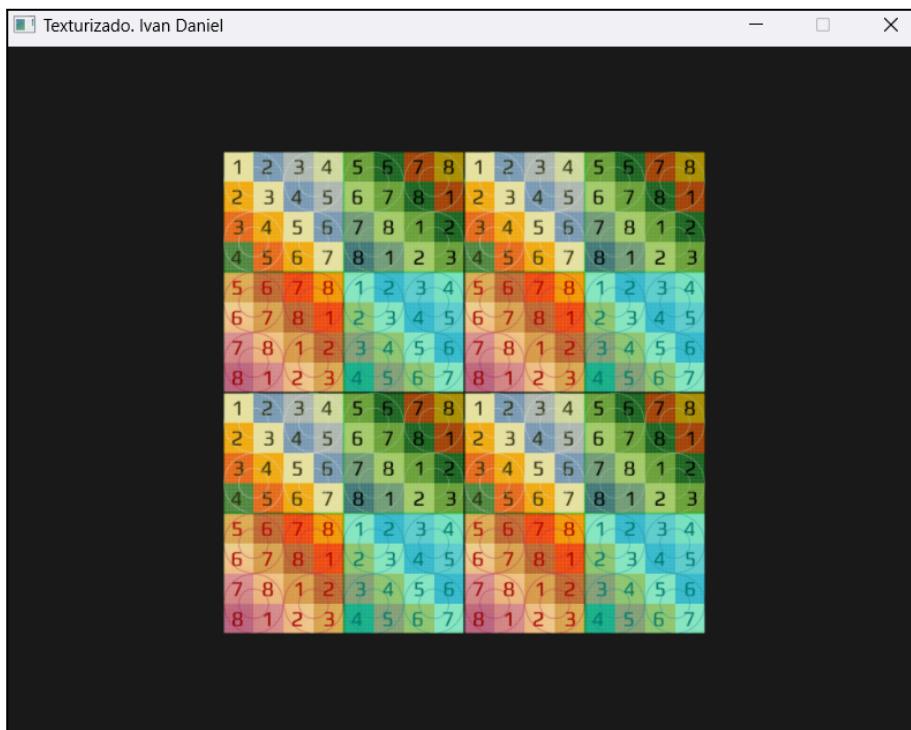
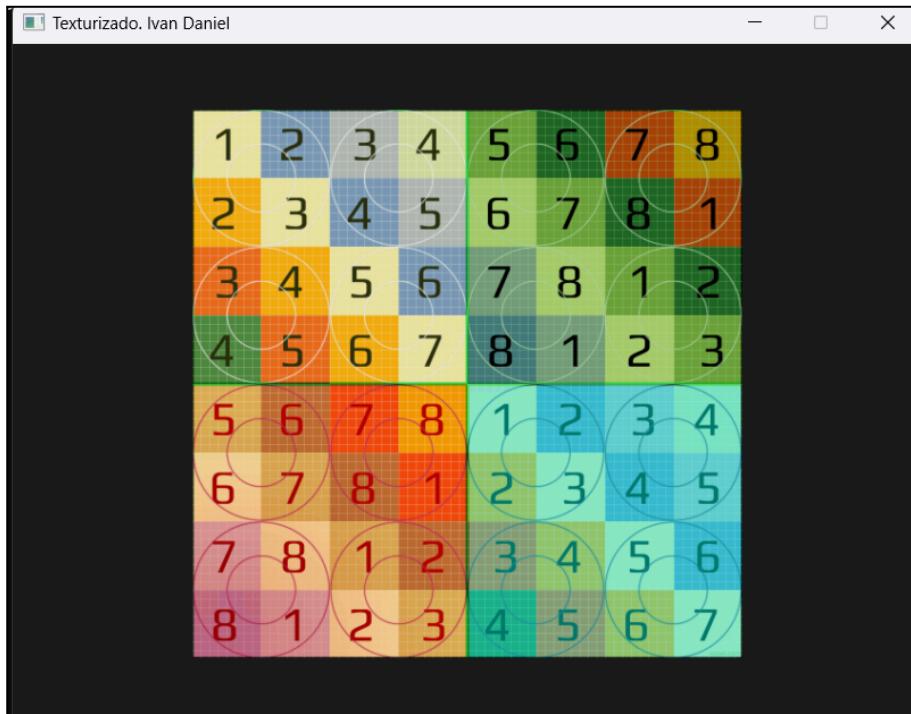


Capturas de pantalla de las actividades realizadas.

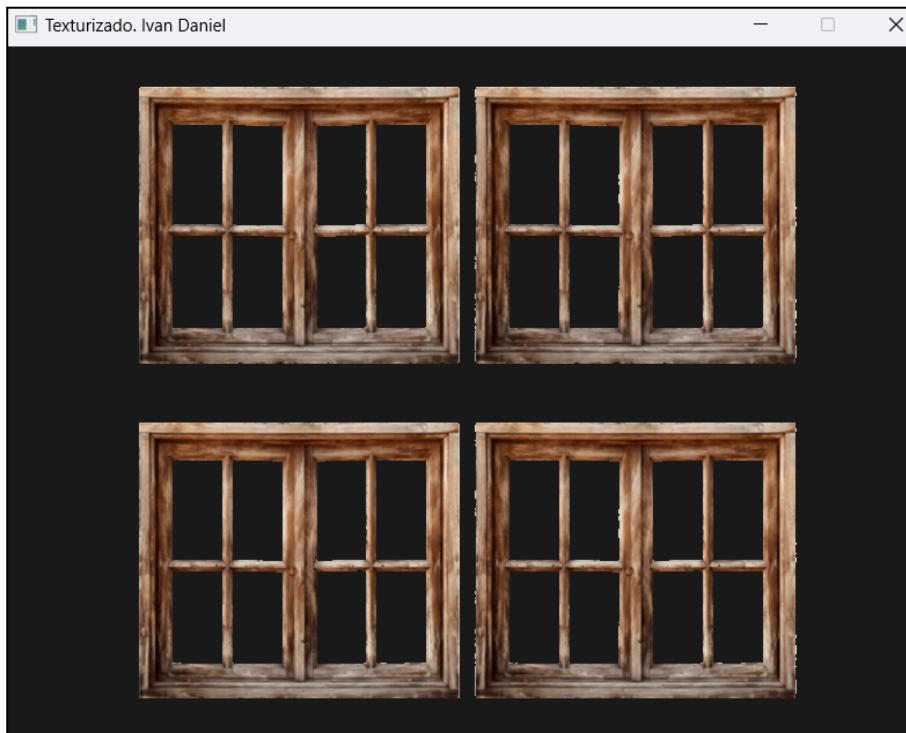
Las actividades que se van a realizar consisten en replicar las que se muestran en el enlace del video de la bibliografía. Además de cargar dos texturas diferentes, una sin transparencia y otra con transparencia.

Las actividades que se replicaron del vídeo consisten en manipular y cambiar el valor de las coordenadas para observar el comportamiento de la textura, en este caso la textura se trata de una sin transparencia.



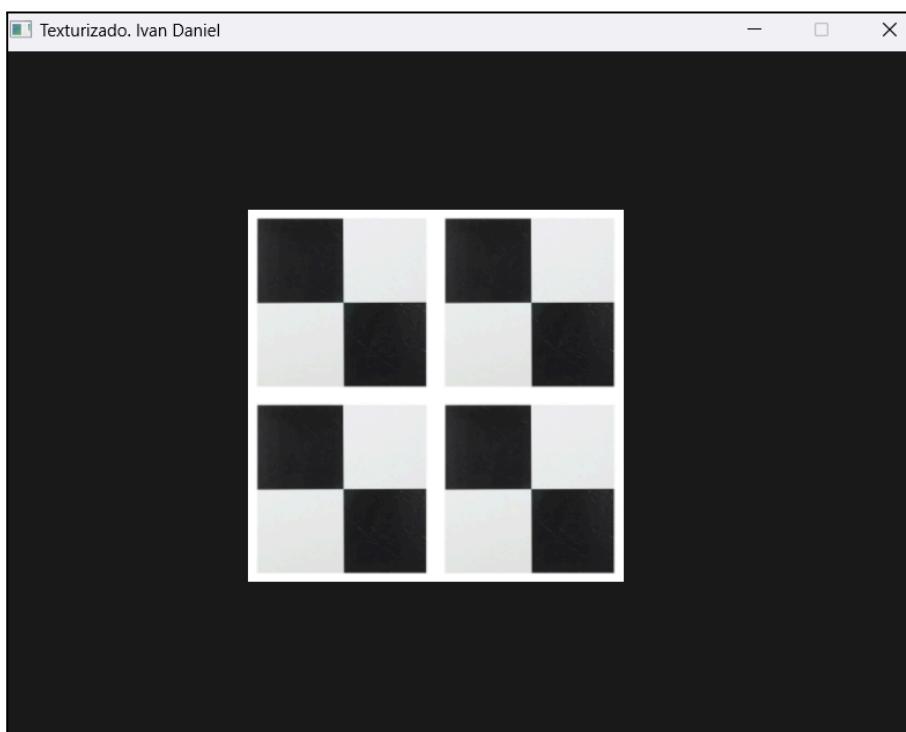


La imagen que se muestra a continuación si maneja transparencias.



Como actividad adicional se propuso agregar dos imágenes más al código, como se menciona al inicio del documento una no maneja transparencias y la otra si.

Imagen sin transparencias:



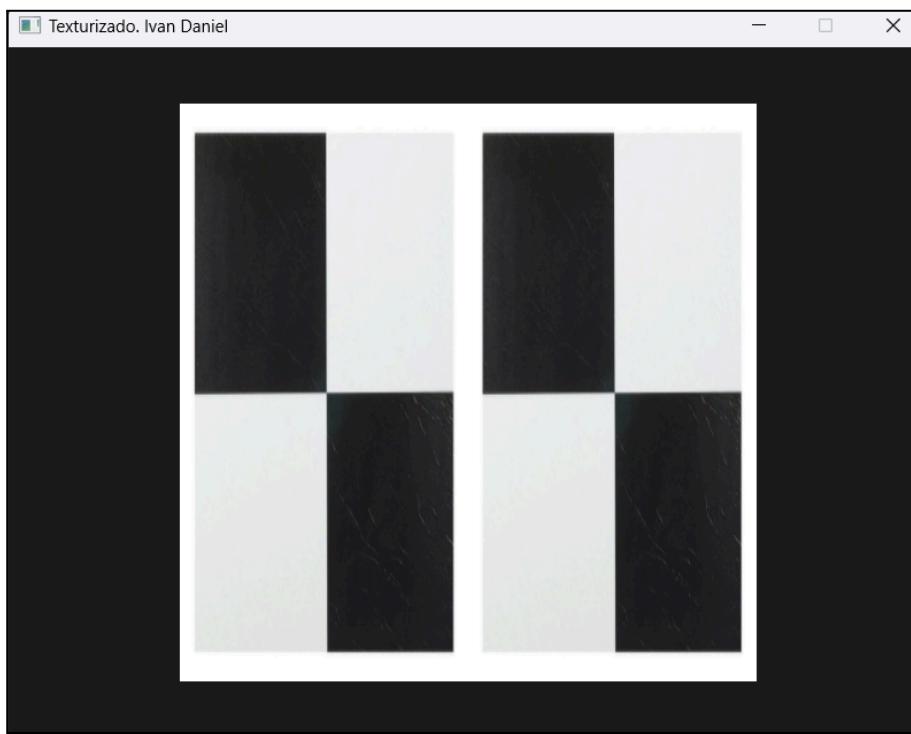
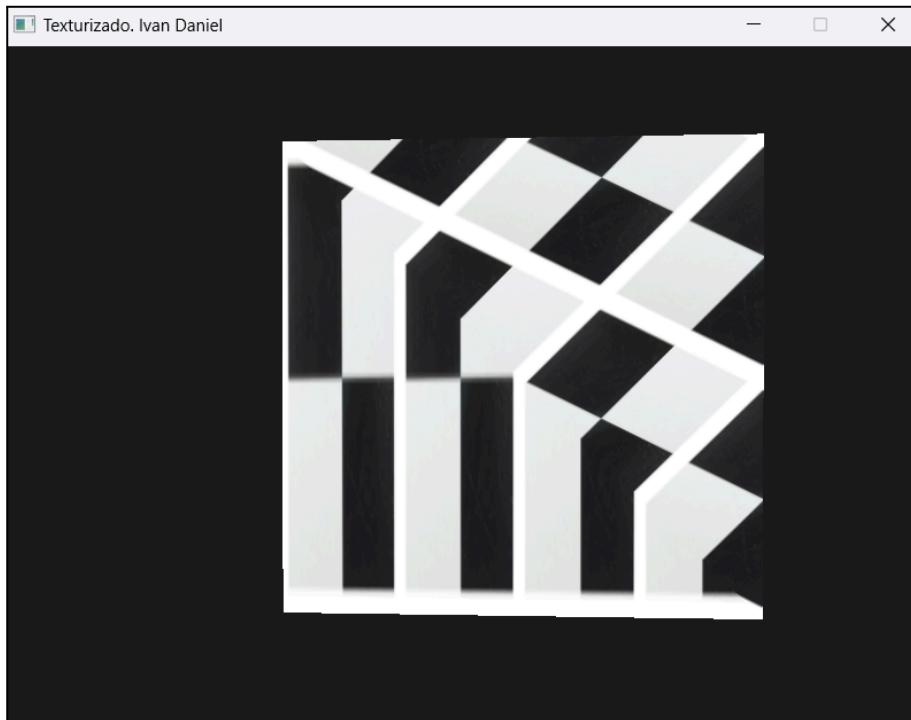
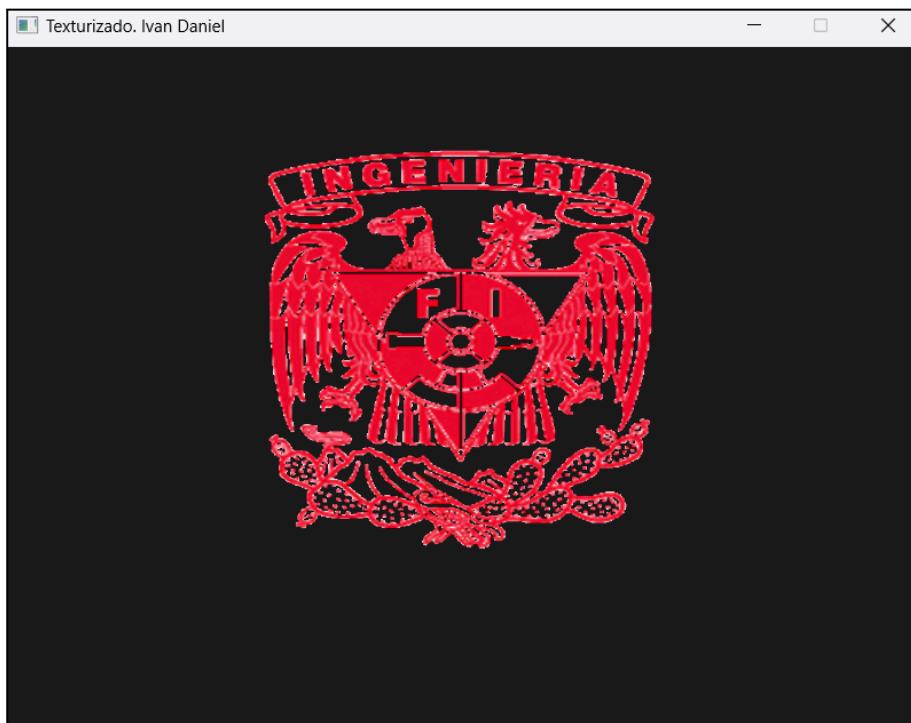
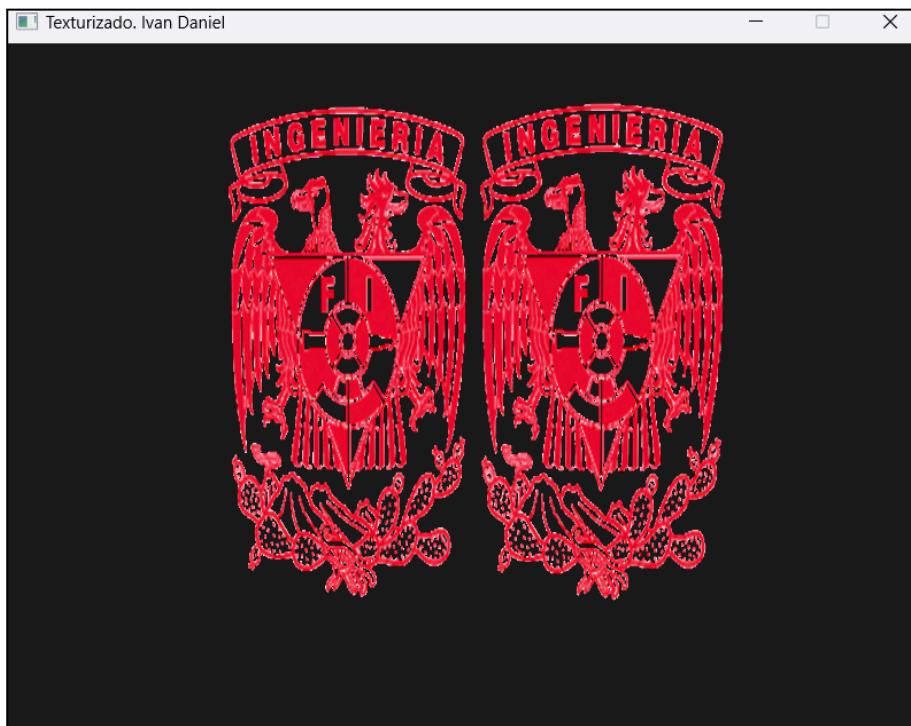
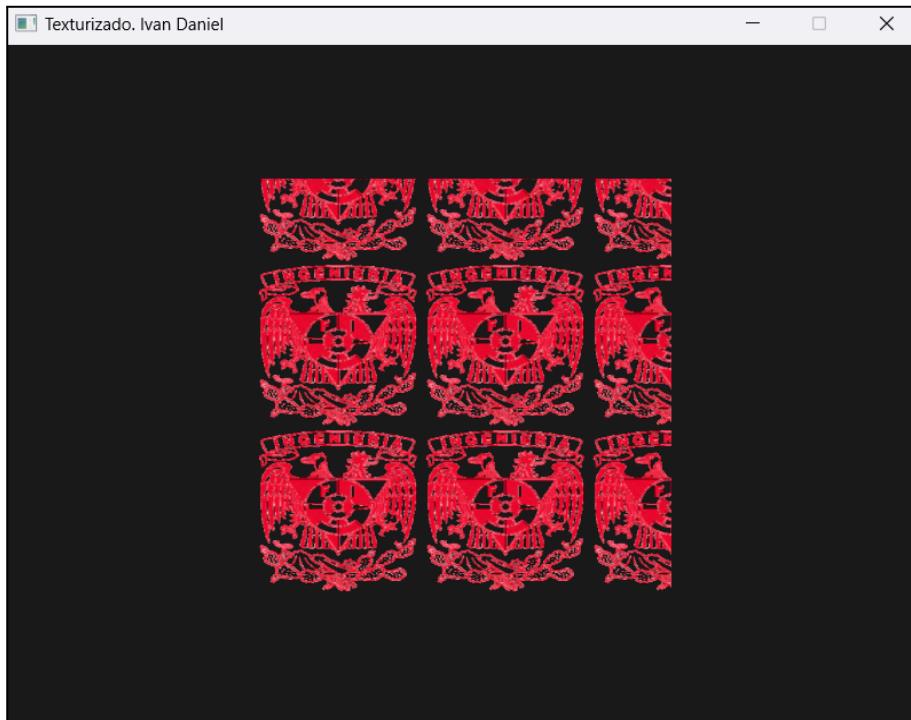


Imagen con transparencias:





Bibliografía

Tecnologías Interactivas y Computación Gráfica. (2024). *Carga de Texturas en OpenGL Introducción a las UV s.* Consultado el 22 de septiembre del 2024, en: https://www.youtube.com/watch?v=21jOb3w_T8k&list=PL9LBXPOWD3h3ZEc8z903fHSNKU5YyFeMI&index=9