

Enlace del repositorio en GitHub: [Práctica 6 · danicrts/cursoCompuGrafica@5edf68e](https://github.com/danicrts/cursoCompuGrafica@5edf68e)

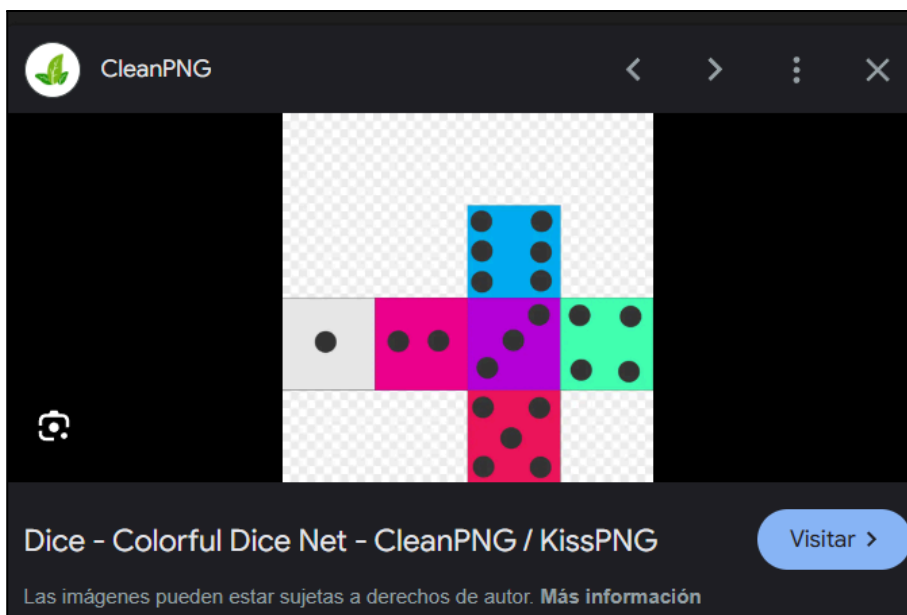
Enlace del repositorio en GitHub (correcciones):

[novenocommitdecorrecciones · danicrts/cursoCompuGrafica@98e3d48](https://github.com/danicrts/cursoCompuGrafica@98e3d48)

Capturas de pantalla de las actividades realizadas.

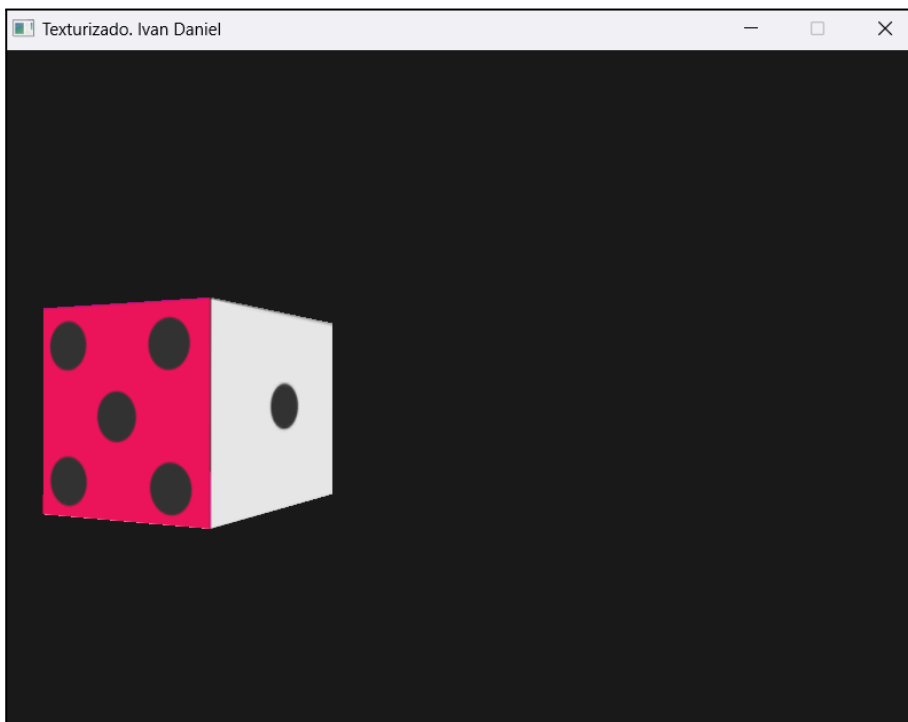
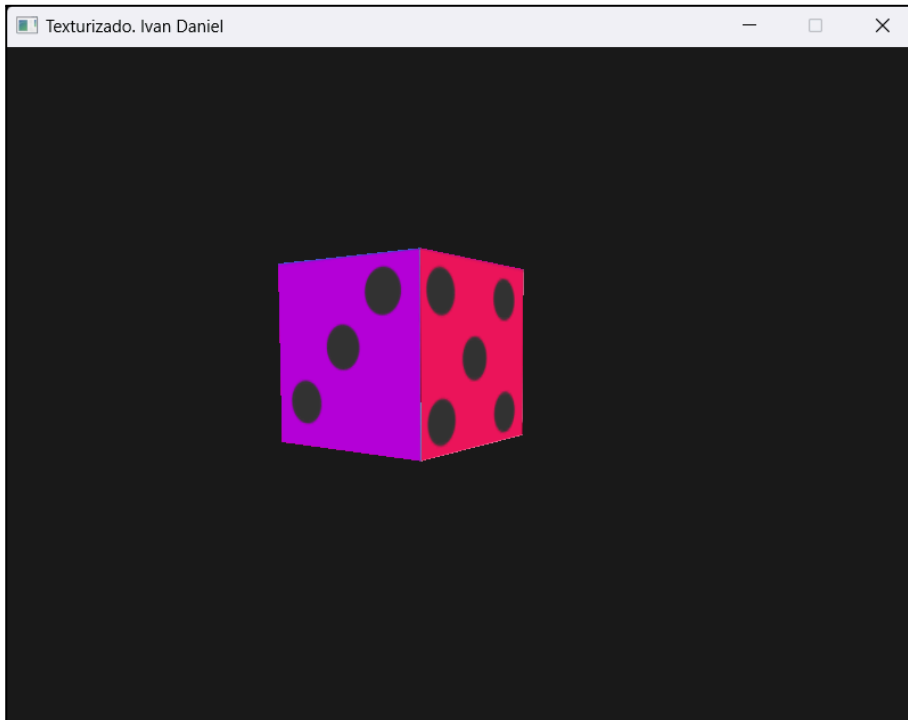
La actividad de esta práctica consistió en dibujar un cubo y asignar a cada cara la textura de un dado. Para ello se buscó una imagen con las caras del dado.

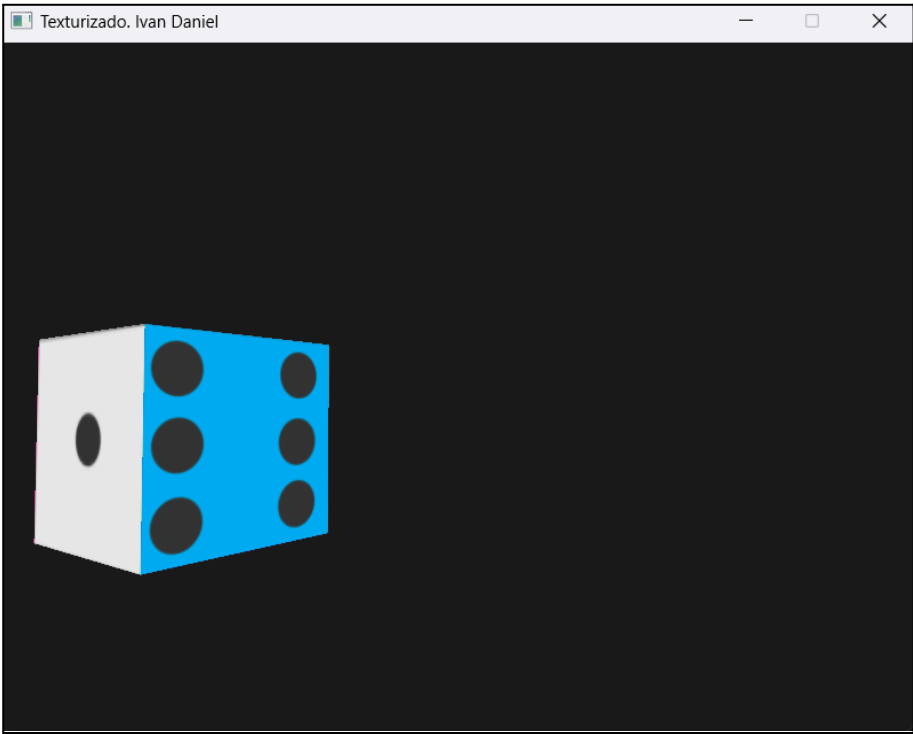
Imagen que se ocupó:

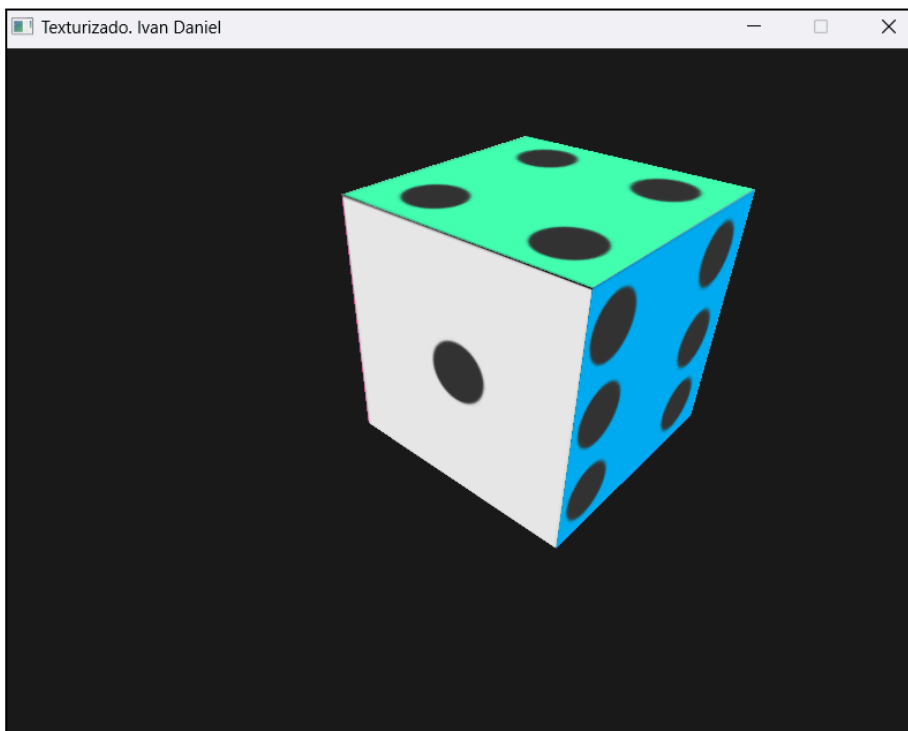
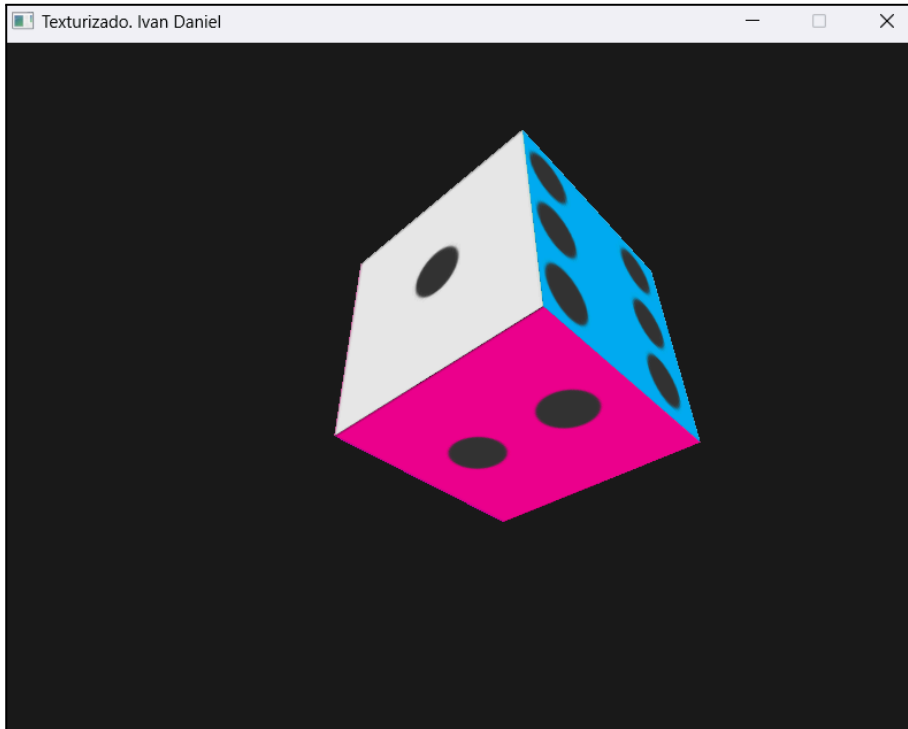


Enlace:

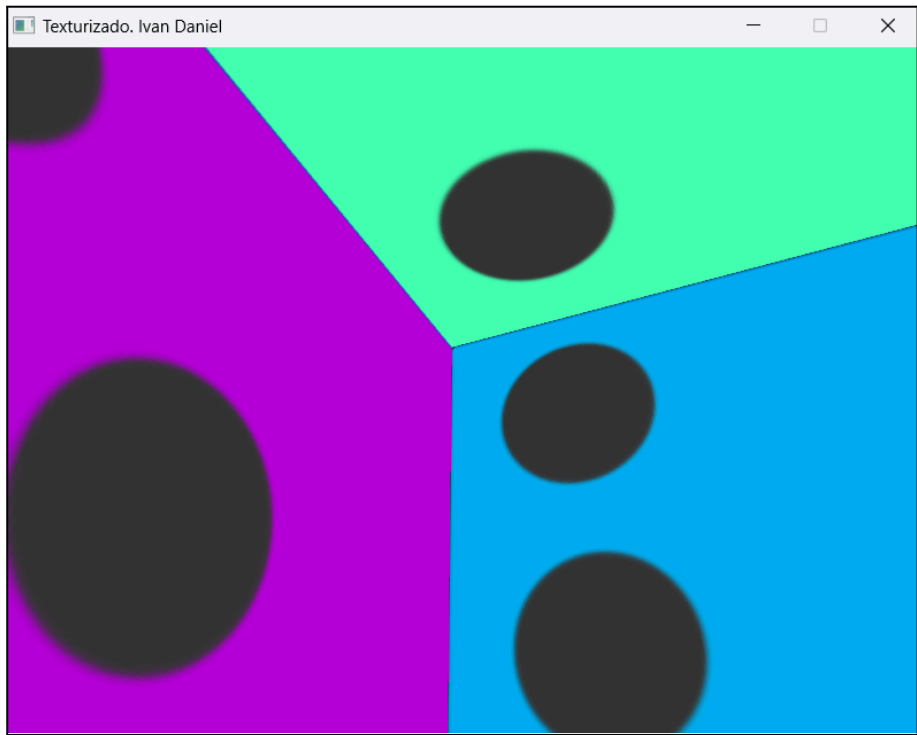
https://www.cleanpng.com/png-uv-mapping-cube-texture-mapping-three-dimensional-1332112/#google_vignette







Textura vista por dentro del cubo:



Bibliografía

Tecnologías Interactivas y Computación Gráfica. (2024). *Carga de Texturas en OpenGL Introducción a las UV s.* Consultado el 29 de septiembre del 2024, en: https://www.youtube.com/watch?v=21jOb3w_T8k&list=PL9LBXPOWD3h3ZEc8z903fHSNKU5YyFeMI&index=9