

UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO
MAESTRÍA EN CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN
COMPUTACIÓN GRÁFICA

José Melchor Castro Ochante

informe sobre implementación de la segunda tarea

Arequipa, Agosto 2017

Acerca del programa

Inicia leyendo los archivos sphere desde el terminal.

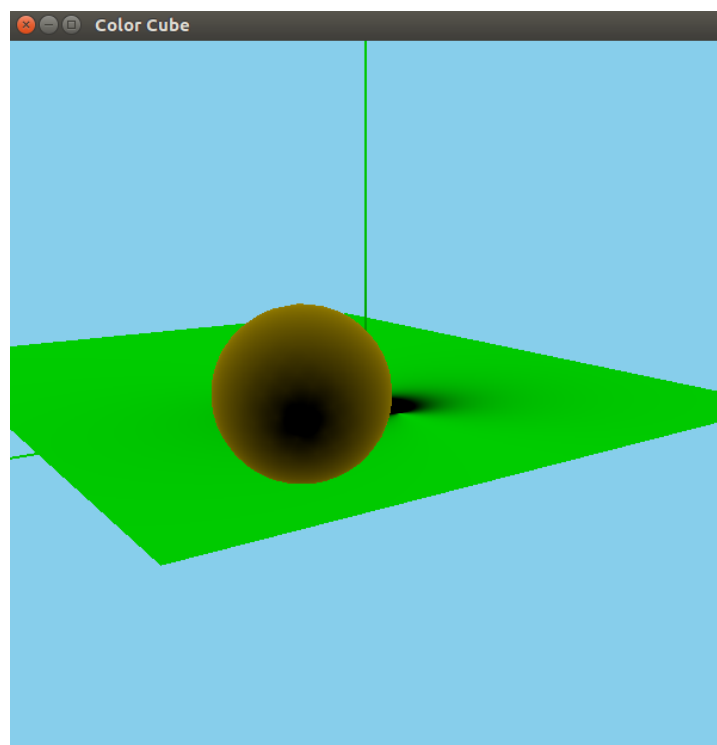
Cada objeto maneja su propia modelMatrix para controlar sus propiedades de manera independiente.

Las propiedades de luz también trabajan de manera independiente, y sus propiedades son pasadas desde el método glUniform4fv.

Nota: tuve problema de regresar del punto G al punto B (configuración inicial), por lo que los colores de los ejes no se muestran como deberían y por cuestión de tiempo se dejó como mejora

compilar:

```
g++ rotate-cube-new.cpp InitShader.cpp -o rotate-cube-new -lglut -lGLEW -lGL -lGLU &&  
./rotate-cube-new sphere.1024
```



Observación: Hay algunos compiladores donde no se puede pasar el nombre del archivo como un string, de darse el caso, la solución es escribir el nombre del archivo en FileName.