

Clase Mesh: Esta clase se encarga tanto de cargar los datos de la malla a la GPU, así como controlar la iluminación que se le provee a las texturas de dicho modelo.

Método LoadMesh: Crea los arreglos VAO, VBO y EBO, una vez ello esto carga los datos de la malla a la GPU, finalmente el vector de posición le da profundidad a nuestra malla, el vector normal le proporciona la forma y el vector de textura, se encarga de mapear las texturas en la malla.

Método Render: Agrega las componentes de la luz ambiental, difusa y especular a las texturas de la malla. Posterior mete carga la textura y dibuja la malla.

Clase Model: Se encarga básicamente de cargar los modelos, convirtiendo los datos del modelo a datos entendibles para OpenGL, posteriormente construye la figura y por ultimo dibuja la textura y los materiales que este tendrá.

*Método render: Determina el tamaño de la malla.

Método loadModel: Lee los archivos de la malla y procesa sus datos, devolviendo los datos como un apuntador, permitiendo recuperar los datos necesarios del archivo

*Método processNode: Procesas la malla en el nodo que se encuentre para poder construir el modelo.

*Método processMesh: Normaliza los vértices, índices y texturas. Carga los vectores de posición, normales y textura que se harán cargo de construir los modelos adecuadamente. Finalmente se agrega el proceso que tendrán los materiales de la malla en cuanto es la luz especular, difusa, normal y altura

Método loadMaterialTexture: Realiza un barrido por el modelo, para dibujar la textura, así mismo comprueba una vez que este dibujada para pasar a la siguiente iteración y seguir dibujando