

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN



LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA

PREVIO Nº 2

NOMBRE COMPLETO: Resendiz Casas Axel Ariel

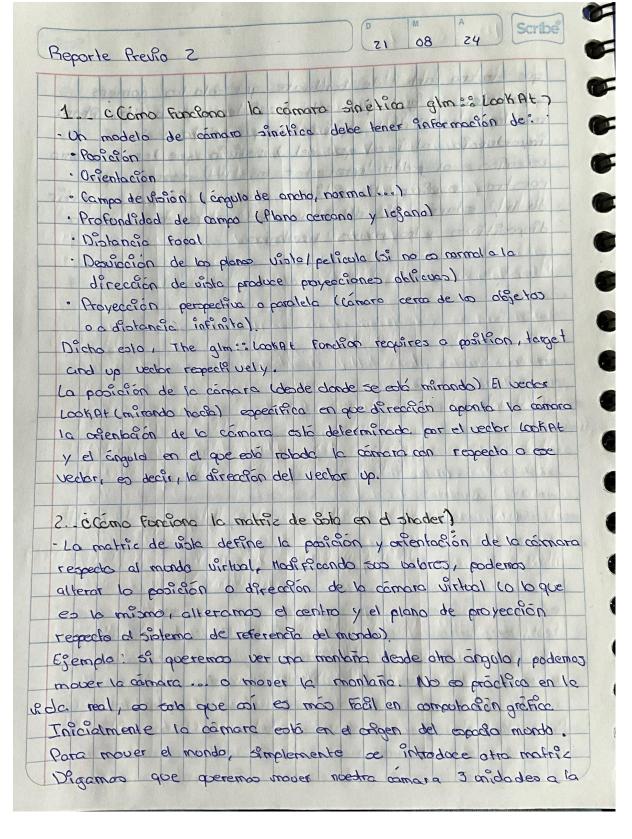
Nº de Cuenta: 316208516

GRUPO DE LABORATORIO: 2

GRUPO DE TEORÍA: 4

SEMESTRE 2025-1

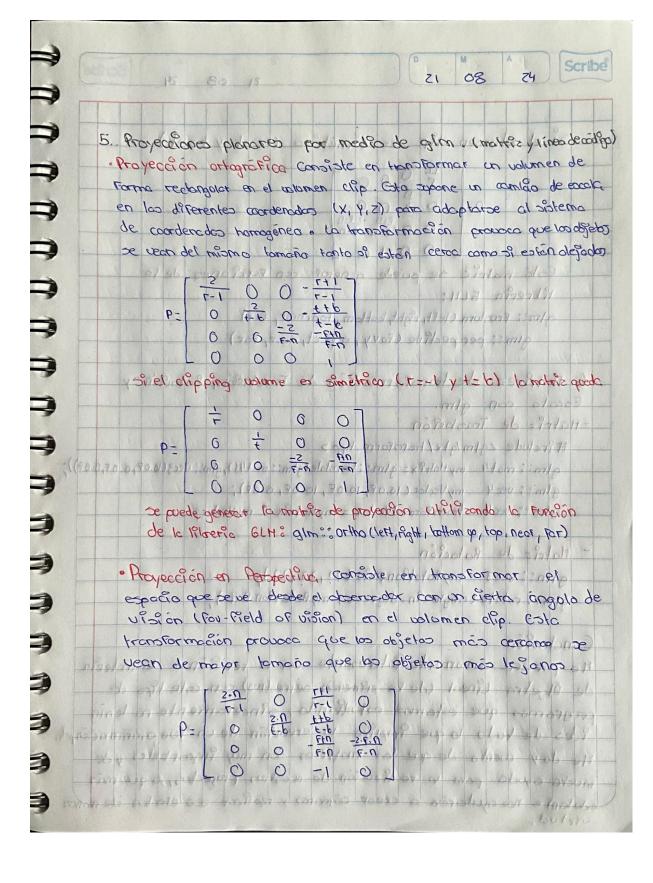
FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 24/08/2024

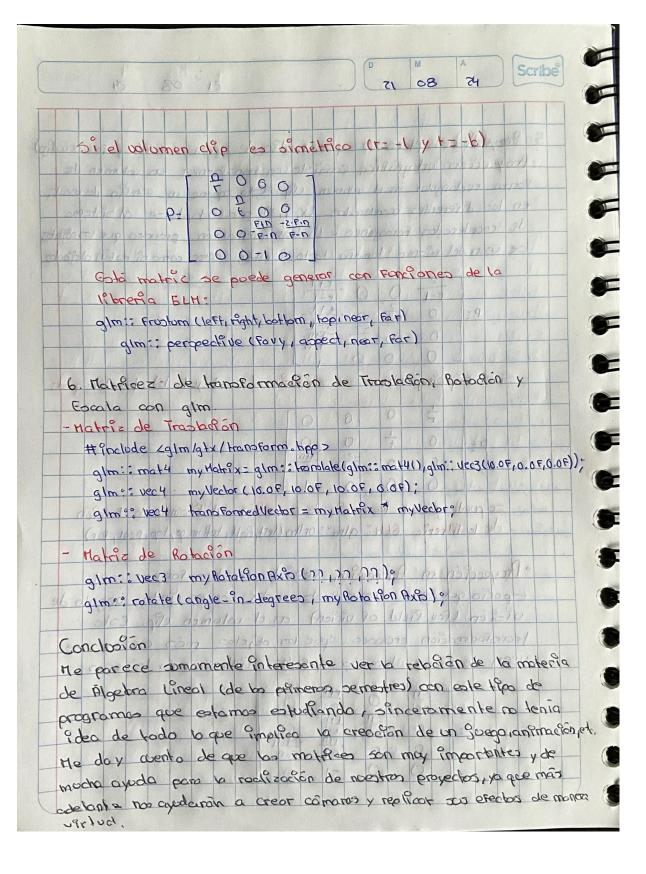


derecha (1x). Esto es equivalente a mover bodo el mondo (y lo que contenge) 3 unadobes a la Paquierda. day million to be today on a polar to a de and 3. à Qué son les variables Uni Form dentro de GLEL y como se dedoron y se mandan desde openal a alour · A uniform is a global shader variable declared with the aniform storage qualifier. These act as commeters that the over OFO shader program can pass to that program. Their values are shored in a program object. Uniforms are a named because they do not change from one shader inwaction to the next within a particular rendering all thus their values from is uniform among all invocations. This make them with shader stage inputs and outputs, wich are often different for each invacation of a stader slage. Uniform variables most be defined in was at global saper. Uniforms can be of any type, or only aggregation of types. The following are all legal 612L ade: street The street of the stree TUPLE EN THE OF CAPANDE (a) Sand Veca First of oresto of the control of you well second? mot 4x third; un'i form vec3 one Uniform; uni Form Thestrad a Uniform Office Type? Uniform mat4 matrix Array Uniform [25]; Uniform Theotract uniform Array OF5 hocks [10] UniForms are implicity constant, within the shader (though they are not Combot Expression). Attempting to change them with stader code will result in a compiler error. Similary, you cannot poss a wifform as an out or inout parameter to Forction.

Unitorms are intended to be set by the wer from openGL, rather than within the soder, However, you can initialize them to a default value using standar of GLSL "official" car syntax: Uniform vec 3 in halpiform - Nec 3 (1.0, 0.0, 0.0) 4. - CComo Finciono la varable extern? La palatra clave extern se puede aplicar a una declaración de variable, Fondan o plantilla global especifica que el simbolo frene externona vinculación. La palatra done extern tiene contra significador en Fonción del contexto: · En ana declaración de variable no glablal carat extern execci Fica que la variable a Función de define en otra unidad de traduceión, extern debe aplicator en lados los archinos excepto en el que se define 10 officials En una dedoración de variable const, específica que la variable a rangión se define liene una unavación extern extern de be aplicarse a lada la declaraciones de bodas las archivas (las variables globales and Pener vinavlación interno de Formo determinado) extern "c" especifico que la Function se define en otro logor y oso la convención de llamada del lenguage C. El modificador extern "c" tombién se quede aplicar a varios dedarcciones de Función en an bagoe. " En on dedore son de ganalle, extern specifico que yase ha arodo una indianaro de la plantilla en also rugar- extern indica al compiledor que puede reoffificar la otra recajón de instancias en loger de crear una nueva en la olorcación colocal.

PS 80 15





Bibliografía

OpenGL. Learn OpenGL - Camera. Consultado el 20 de Agosto 2024. https://learnopengl.com/Getting-started/Camera

Castro S. & Urribarri D.(2015). Escenas 3D. Consultado el 20 de Agosto 2024. http://www.cs.uns.edu.ar/cg/clasespdf/3-Pipe3D.pdf

OpenGL. Tutorial 3: Matrices. Consultado el 20 de agosto de 2024. https://www.opengl-tutorial.org/es/beginners-tutorials/tutorial-3-matrices/

Universidad de Valencia. Práctica 5 Transformada de vista y transformada de proyección. Consultado el 20 de agosto de 2024. https://informatica.uv.es/iiquia/IG/prac5.pdf

OpenGL (2020). Uniform(GLSL). Consultado el 20 de agosto de 2024. https://www.khronos.org/opengl/wiki/Uniform (GLSL)

Microsoft Learn (2023). extern (C++). Consultado el 20 de agosto de 2024. https://learn.microsoft.com/es-es/cpp/cpp/extern-cpp?view=msvc-170

Moreno F. (). Tema 5 Dibujando en el espacio. Consultado el 20 de agosto 2024. https://www.uhu.es/francisco.moreno/gii_rv/docs/Tema 5.pdf