



Adaptar el código de Bresenham para 3D



Roxana Lisette Quintanilla Portugal • 11:21 (Última modificación: 11:30)

20 puntos

Adaptar el código de Bresenham para 3D (<https://www.geeksforgeeks.org/bresenhams-algorithm-for-3-d-line-drawing/>) de manera que, al graficar un cubo en 3D, la función glBegin(GL_LINES) pueda ser reemplazado por el de BresenhamLines3D.

Subir una imagen del cubo y el código

Indicaciones:

- Prendan su cámara
- No conversar con nadie
- 1h 30 min

Utilizar las librerías realizadas en clase: <https://github.com/ComputacionGraficaUnsaac/2020-1>



Guía de evaluación: 2 criterios • 20 pts.

Comentarios de la clase



Añadir un comentario de clase...

