

## Reporte 3

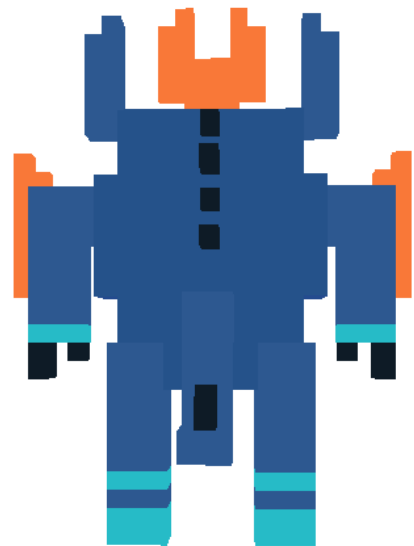
### Instrucciones:

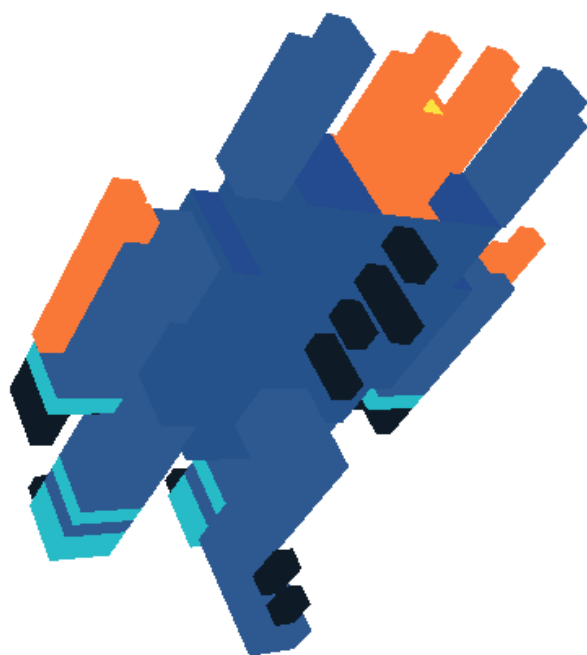
- Seleccionar un personaje de Crossy Road Disney y replicarlo en OpenGL.
- Está prohibido utilizar cualquier personaje de una sola tonalidad o que sea un sólo cubo como la pulga de bichos.
- Entregar archivo cpp y pdf con la captura del personaje recreado usando el formato indicado al inicio del curso.

Se seleccionó Fred Super Suite, mostrado en las siguientes fotos de base.



### Resultado:





## Conclusiones

En la práctica presente logré comprender la representación del modelado geométrico, donde a partir de una serie de puntos conformamos polígonos quienes están compuestos de triángulos; el punto anterior es fundamental, ya que logramos observar el cómo son los triángulos la fuente de todo objeto geométrico hecho por computadora.

Durante el ejercicio práctico se trabajó con el modelado de un conejo, en el cual se conjuntaron los conocimientos de prácticas pasadas, mencionando la traslación, rotación y escalado; cada uno de estos debe considerarse en un orden correcto, ya que el mal manejo de rotaciones, por ejemplo, afecta posteriormente en el escalado del mismo.

El manejo de bloques para comprender la estructura ayudó a simplificar el proceso de codificación, ya que trabajamos con bloques donde se sigue la estructura: traslación, rotación, escalado, definición del modelo, impresión del cubo y finalmente limpieza de la matriz. Así mismo, el apoyarse de Geogebra para la correcta manipulación de traslaciones y escalados, representó una ventaja al pasar los bocetos a código.

Finalmente, si bien en esta práctica no tuvo como objetivo el comprender el flujo de información en los diferentes Vertex, aterricé mejor dicho concepto, observando su comunicación.