

Padilla Herrera Carlos Ignacio 309178275 Grupo 2

Reporte Práctica 3. (Individuales)

1. De un breve explicación de las diferencias entre una proyección ortogonal y una proyección en perspectiva.

La proyección en perspectiva es usada para producir imágenes que parecen naturales. Cuando vemos escenas en la vida diaria lejanas de objetos que parecen pequeños relativamente a objetos más cercanos

La proyección en perspectiva define un volumen de la vista que es un prisma truncado de base rectangular, lo cual permite apreciar la profundidad entre los objetos.

La proyección ortogonal es una manera de representar objetos en 3 dimensiones. La proyección ortogonal no toma en cuenta la profundidad, en esta proyección todas las caras son cuadradas, y es útil para tomar medidas ya que las dimensiones no se ven alteradas.

2. De un comentario sobre el desarrollo de la práctica y los problemas que enfrentó en la misma para lograr cubrir el objetivo de la práctica (ver previo practica 3 para objetivo).

No entendí muy bien la manera en que se codificaban la carita feliz y los ciclos for asociados a esta.

La práctica fue ilustrativa ya que pudimos observar e implementar los conceptos de las proyecciones ortogonales y en perspectiva, la proyección en perspectiva me pareció más fácil ya que se acerca más a lo que conozco, sin embargo al probar la proyección ortogonal me quedó más claro que no se toma en cuenta la profundidad y que las caras del prisma son cuadradas. No hubo mayores dificultades a la hora de implementar el código.

3. Se considera que el código enviado al finalizar la sesión ya construye las figuras indicadas. Dicho código será evaluado para la calificación del reporte, recuerde colocar su nombre al archivo de código.

Conclusiones

En el desarrollo de la sesión aprendimos los conceptos de proyección ortogonal y la proyección en perspectiva y su implementación utilizando la biblioteca Glut. También aprendimos a utilizar la traslación de cubos. El objetivo de la práctica se cumplió ya que dejó en claro los tipos de proyecciones y la traslación de figuras.