

# Reporte Práctica 3

---

## Facultad de Ingeniería

---

### Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano - Computadora

---

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

Número de cuenta: 315048937

Grupo : 6

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

La proyección ortogonal sirve principalmente para cuestiones de diseño como arquitectura y se distingue principalmente de la proyección de perspectiva ya que no se distingue la profundidad de los objetos, por otro lado, la proyección en perspectiva al poder darnos información respecto a la profundidad es así como podemos realmente asimilar los objetos de una forma más "natural" o realista.

El ejemplo claro es el como el cubo se distinguía como cubo en la proyección en perspectiva mientras que en la ortogonal sólo parecía como un cuadrado.

**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 práctica 3 para objetivo).**

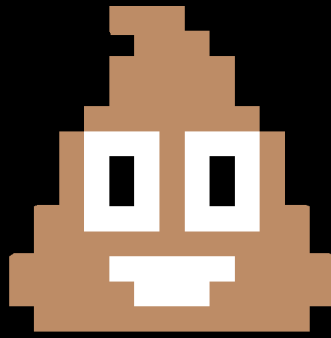
Fue una práctica realmente interesante y sobre todo atractiva visualmente para uno como estudiante que apenas está desarrollando gráficos a tan bajo nivel con OpenGL.

Sin duda me pareció realmente fácil de comprender la implementación enseñada en clase, lo único tedioso es que particularmente no pude optimizar más el código respecto a las iteraciones de los ciclos de la creación de la figura, sin embargo, fue rápido y bastante gratificante el resultado.

Además y como apartado extra respecto a esta práctica, realmente el manejo de GLFW me parece también relevante como parte del aprendizaje de esta práctica pues será sin duda esencial para futuras prácticas.

**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.**

A continuación se muestra una captura de pantalla del resultado final obtenido:



Go to Settings to activate Windows.

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.