

1) ESPACIO DE MUNDO: ESPACIO DONDE SE ENCUENTRAN TODOS LOS OBJETOS. SE CREA A PARTIR DE LAS COORDENADAS DEL ESPACIO OBJETO Y LAS COORDENADAS DE VISTA. + 0.1

Proyección
+ 0.1

ESPACIO DE CLIPPING HOMOGÉNEO: CUBO DONDE SE PROYECTAN LAS COORDENADAS DE MUNDO, SUS ARISTAS VAN DESDE -1 HASTA 1 EN CADA DIMENSIÓN. LO QUE SE ENCUENTRA FUERA SE ELIMINA + 0.1

Viewport
Transformation
+ 0.1

ESPACIO DE VENTANA: ESPACIO "VISIBLE" QUE APARECE EN LA VENTANA DEL COMPUTADOR.

3) NOTAR PRIMERO QUE SE DESCARTARÁN 100 TRIÁNGULOS, 250 VÉRTICES Y $10^6/2$ PÍXELES. + 0.05

Phong: SE CALCULA EL COLOR ASOCIADO A CADA PÍXEL, POR ENDE TOMA $10^6/2 \cdot T$ + 0.15

Flat: CADA TRIÁNGULO CON UN COLOR DISTINTO, TOMA: $100 \cdot T$ + 0.15

GOURAUD: CADA VÉRTICE CON UN COLOR: $250 \cdot T$ + 0.15

2) DEF CAMARA ($P_0, \theta, \Delta, l, r, b, t, n, f$) + 0.2 TOMAR
 IF (KEY_LEFT.PRESSED) + 0.1 PARAMETROS
 $\theta += \Delta$ APROPIADOS
 IF (KEY_RIGHT.PRESSED) + 0.1
 $\theta -= \Delta$
 IF (KEY_UP.PRESSED) + 0.1
 $n += \Delta$
 IF (KEY_DOWN.PRESSED) + 0.1
 $n -= \Delta$
 AT = [0, 0, 0]
 UP = [0, cos(θ), sin(θ)]
 RETURN MATMUL (MFROSTUM (l, r, b, t, n, f),
 gluLookAt ($P_0[0], P_0[1], P_0[2], AT[0], AT[1], AT[2],$
 UP[0], UP[1], UP[2]))
 + 0.4
 RETORNAR MATRIZ