



Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano- Computadora



Grupo 9.

Luis Sergio Valencia Castro.

Grupo de teoría 3.

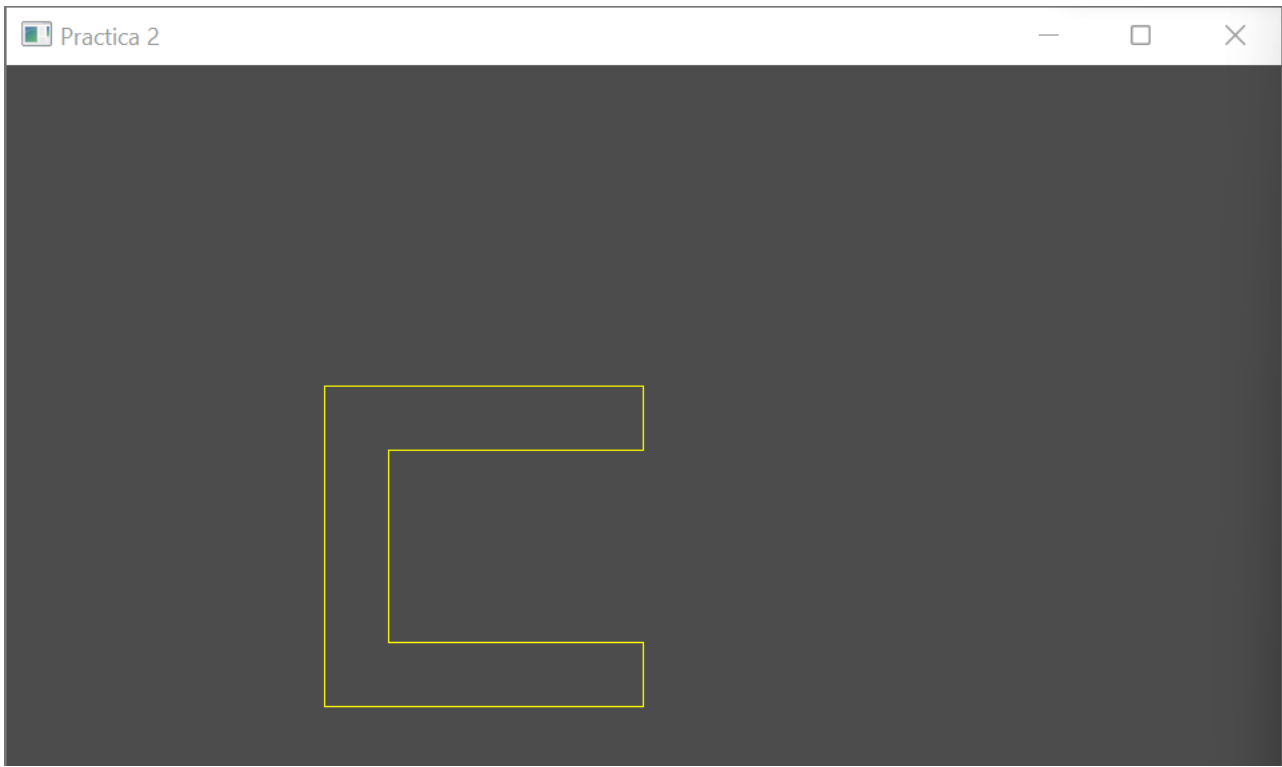
Reporte de la Practica 2

Arriaga Mejía José Carlos.

2023-1

22/09/22

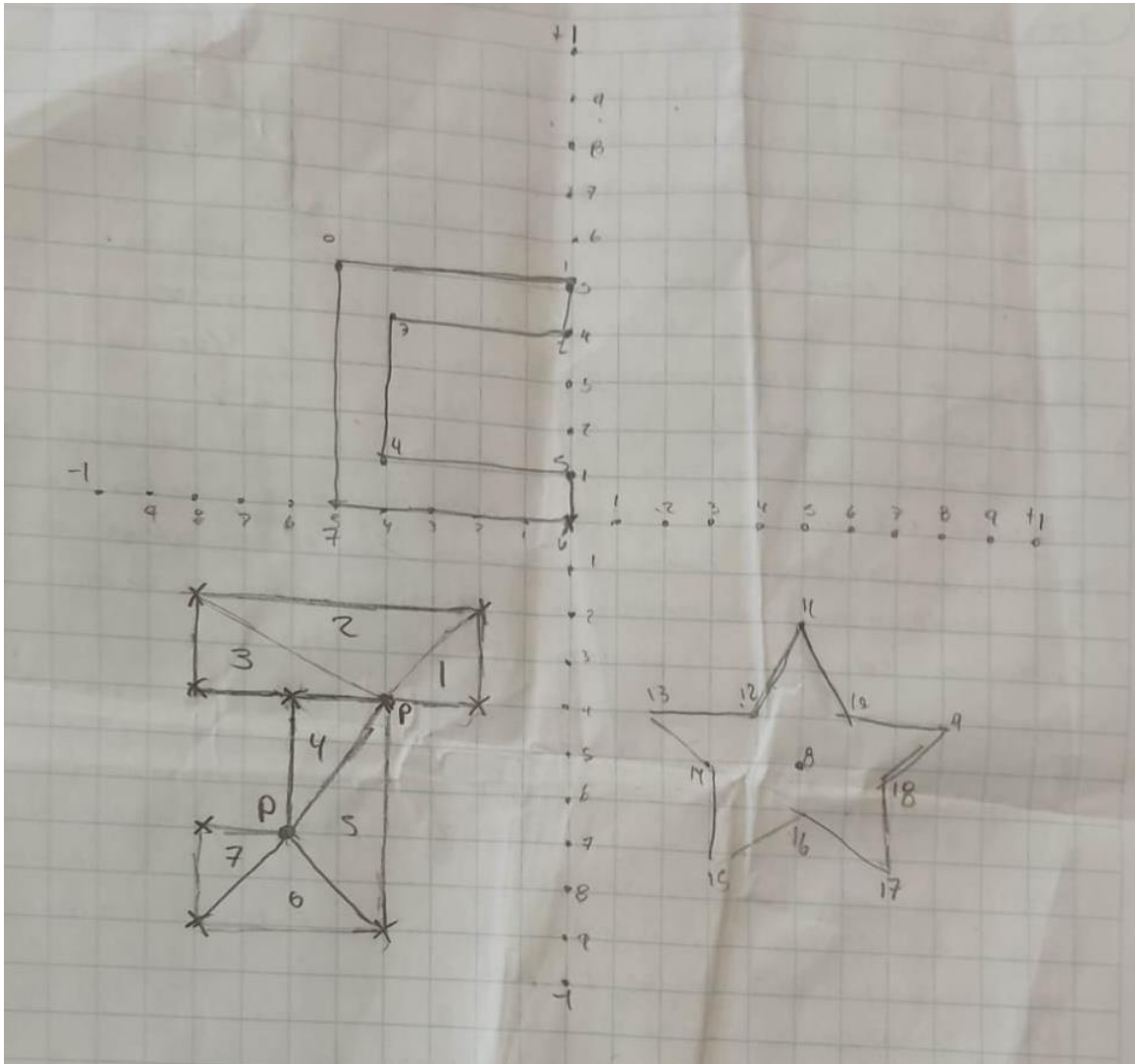
Comenzamos ubicando los vértices de la letra C, una vez ubicados los unimos los puntos para comprobar que hemos realizado de manera correcta. En este caso, las líneas están de color amarillo, debido a que el código ya cuenta con un Shader que pinta los vértices de amarillo y al unirlos, la línea también se pinta.

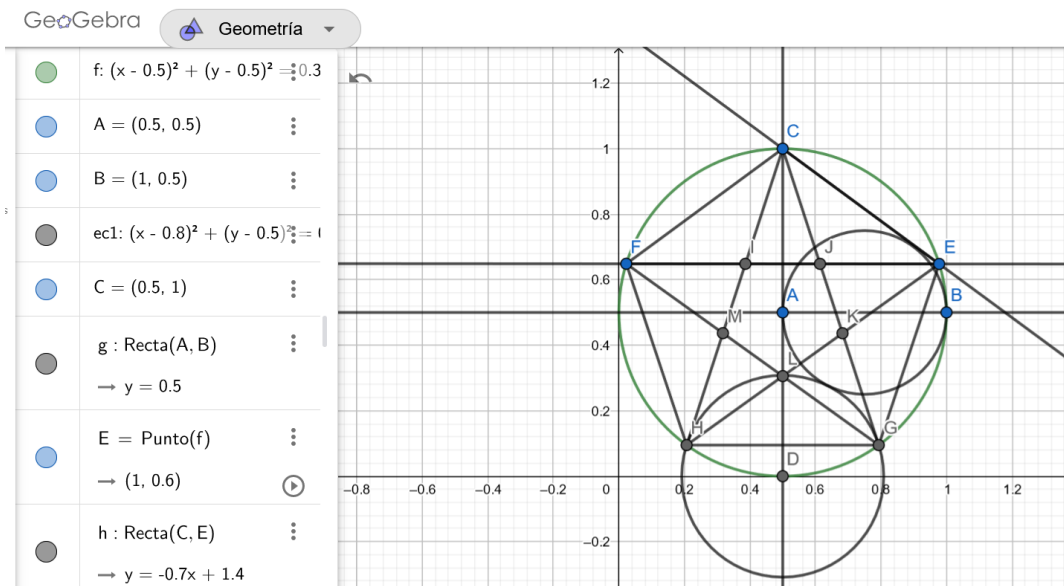


Después realizamos el relleno de esta misma letra con la función `GL_TRIANGLES` y repitiendo vértices para ir creando los triángulos que irán formando nuestra letra C.



Agregamos atributos de color a cada vértice, por lo que tuvimos que cambiar la configuración de como está acomodado el vector de vértices, también desactivamos el programa que une a los Shaders de vértices y el Shader del color amarillo, además activamos el programa que une los Shaders de vértices y el Shader de color. Una vez activado esto empezamos a darle un color a los vértices. Identificamos el pivote que más nos convenga y con `TRIANGLE_FAN` rellenamos nuestra letra C. Una vez terminamos esto comenzamos dibujando una estrella, la primera que realice quedo deforme debido a que fue a “pulso”. Por lo que decidí crear una con mejores proporciones para que se viera mejor, y con ayuda de Geogebra pude conseguir los puntos más exactos, deje algunos vértices en color negro para que cuando se difuminara se hiciera un efecto 3D por la combinación del negro y el blanco. También añadí la letra J en la parte inferior izquierda.





Comentario

Lo complicado de esta practica puede ser el hecho de que cambiamos varios valores y puede que uno se pierda al hacerlo. Por lo que algo que podría ayudar mucho es que comentará las líneas con lo que significan los valores que se le mandan a la función, además de comentarlo en clase, porque pasa rápido a otras partes del código y si uno intenta poner comentarios de lo que hace o se hizo nos podemos perder aún más fácil y si no lo comentamos ni vamos tomando capturas, el rehacerlo puede ser algo complicado. Además de que no tener comentarios dificulta la revisita del código por si se necesita realizar algo que hicimos en esa practica.