



Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano- Computadora



Grupo 9.

Luis Sergio Valencia Castro.

Grupo de teoría 3.

Reporte de la Practica 3

Arriaga Mejía José Carlos.

2023-1

20/10/22

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

La principal diferencia entre la proyección ortogonal y la proyección en perspectiva es que la proyección ortogonal no distingue la profundidad dentro del volumen de vista y solamente nos regresa una vista 2D de lo captado, además de no distinguir el tamaño que tiene según la distancia en la que se encuentra y te muestra esta imagen del mismo tamaño, mientras que la proyección perspectiva si realiza lo anterior.

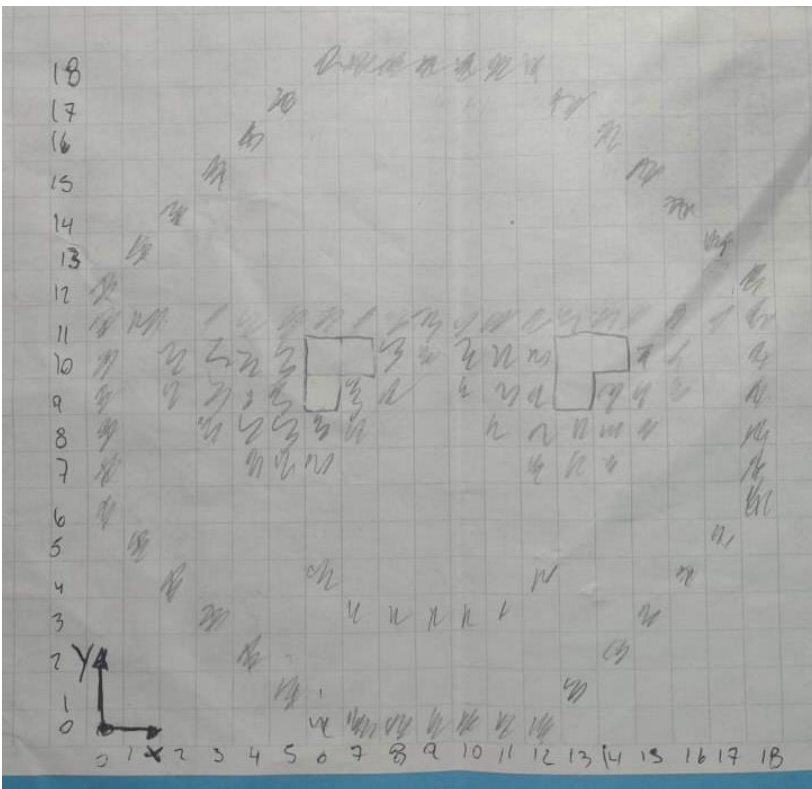
2. De un comentario sobre el desarrollo de la práctica y los problemas que enfrentó en la misma para lograr cubrir el objetivo de la práctica (ver previo de la práctica 3 para objetivo).

El alumno observara las diferencias entre la proyección ortogonal y en perspectiva, y su implementación en OpenGL

Una vez realizas el cambio de proyecciones es mucho más fácil y práctico de identificar las principales diferencias entre estas, además que facilita la comprensión de su funcionamiento.

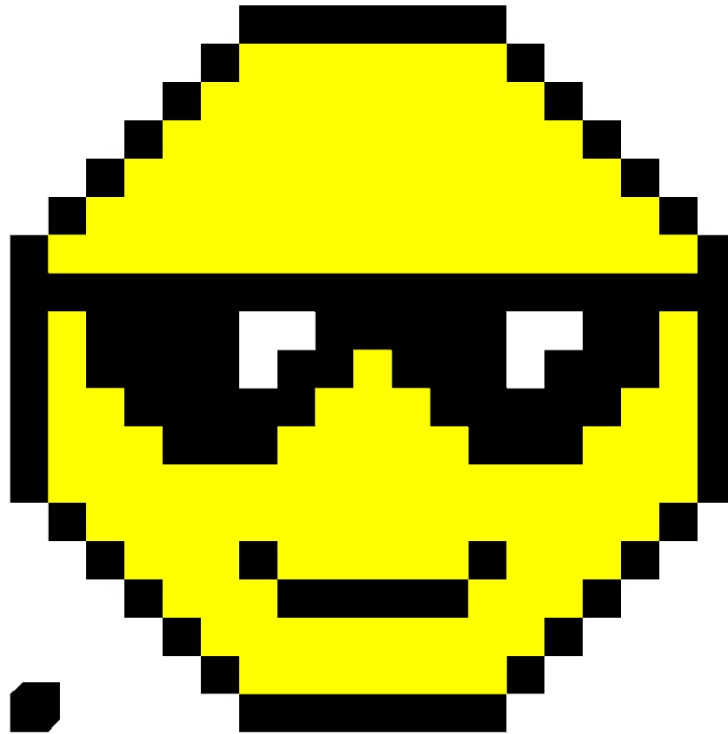
Los principales problemas que se me presentaron fueron:

Al querer automatizar el rellenado del emoji y así evitar poner cubo por cubo con código, decidí crear un for donde tuve que colocar condicionantes para evitar poner varios cubos de distinto color en un mismo sitio, el principal problema fue que tuve que modificar el emoji, porque nunca se me ocurrió como hacerlo con los que ya estaban.



Una vez modificado, me fue más fácil rellenarlo con for, al principio tenia toda la base amarilla, después tuve que ir poniendo ifs para que cuando estuviera en cierta coordenada pusiera un cubo negro o blanco, todo los demás seguirían en amarillo.

3. Adjunte el código que construye la figura del emoji. Dicho código será evaluado para la calificación del reporte, recuerde colocar su nombre al archivo de código.



El punto negro es el origen tomado en el boceto mostrado con anterioridad.

Comentario

Me gustaría saber cuál es la manera más optima de rellenar el emoji, si es creando for de línea por línea, realizando cubo por cubo o con un solo for con condicionales adentro.