Un dibujo en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza bajaUniversidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Materia: Laboratorio de Computación Gráfica e Iteracción Humano-Computadora

Profesor: Ing. Arturo Pérez de la Cruz

Grupo:6

Actividad 2: Primitivas en 2D

Alumno:

Agustín Temich Uriel

Número de cuenta: 316046149

**Práctica #2 Alumno: Agustin Temich Uriel**

**Fecha de entrega: 13 de Agosto del 2024 Numero de cuenta: 316046149**

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Imagen 1. Agregación del nuevo código.

En esta parte lo que se realizo fue la carga del nuevo código, para esta parte realizamos lo mismo en la configuración, en donde solo se realizó la carga del nuevo código.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente



Imagen 2. Muestra de la compilación.

En esta segunda imagen lo que se podía observar es un punto de color rojo, en la captura que realice no se ve de una manera clara, debido que dicho punto era muy pequeño en comparación a la pantalla que nos arroja la compilación, lo que hice fue encerrar en un circulo el punto, para que de esta manera sea más fácil visualizar dicho vértice.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Imagen 3. Aumento de la posición del vértice.

En esta parte del código lo que se realizo fue un aumento del vértice, en este caso lo aumentamos a 50 puntos.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Imagen 4. Muestra de la compilación.

En esta imagen número 4, lo que podemos ver es una muestra del tamaño del vértice, esto debido a que se aumento considerablemente el tamaño.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Imagen 5. Poniendo el vértice en el centro.

En la parte del código lo que hicimos fue modificar los puntos hacia el centro de nuestra ventana, para esta parte solo modificamos la columna del “top right”

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Imagen 6. Muestra de la compilación

A la hora de realizar la compilación lo que obtuvimos fue el vértice hacia el centro de nuestra ventana, como se ve en la imagen anterior.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamenteUna captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Imagen 7 y 8. Agregación de los demás vértices.

En esta parte de la práctica lo que se realizo fue la introducción de los demás vértices, esto porque en el código tenemos para poder agregar hasta cuatro vértices, esto lo logramos agregar en la parte del código mostrada, en la imagen de compilación podemos ver los cuatro vértices dibujados de una manera correcta.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Imagen 9 y 10. Unión de los vértices.

En esta aparte del video, lo que se pidió fue unir los vértices, esto se realizó con el comando “glDrawArrays(GL\_LINES,0,2)”, podemos ver que los dos vértices que se encuentran en la parte derecha fueron unidos mediante una línea.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Imagen 11 y 12.

En esta parte del código lo que realizamos fue unir los diferentes vértices y hacerlos en un triángulo, como se muestra en la imagen anterior, esto lo hicimos con el comando siguiente “glDrawArrays(GL\_TRIANGLES,0,3)”

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Imagen 13 -15. Dibujo del triangulo.

En esta parte con el parte del código “glDrawElements(GL\_TRIANGLES, 3,GL\_UNSIGNED\_INT,0)”, lo que hicimos fue seguir una instrucción en donde teníamos un arreglo ya dado en la parte donde están los vértices, estoy seguía una secuencia que le dimos, esta era de seguir los vértices 3,2,1, en el cual nos saltamos un vértice y ese queda sin unir, como se ve en la imagen correspondiente.

Conclusión.

En esta práctica número dos no tuve ningún problema, debidos que la explicación que tenemos en le video es de una manera clara y sencillo, si se lleva paso a paso como lo indica en el video el profesor no tendremos alguna duda, esta practica es interesante debido a que ya empezamos a manipular el código de una manera correcta y pudimos dibujar algunas primitivas en 2D, de igual forma quedo más claro para que se utilizan los Shader y los empleamos de una manera correcta.