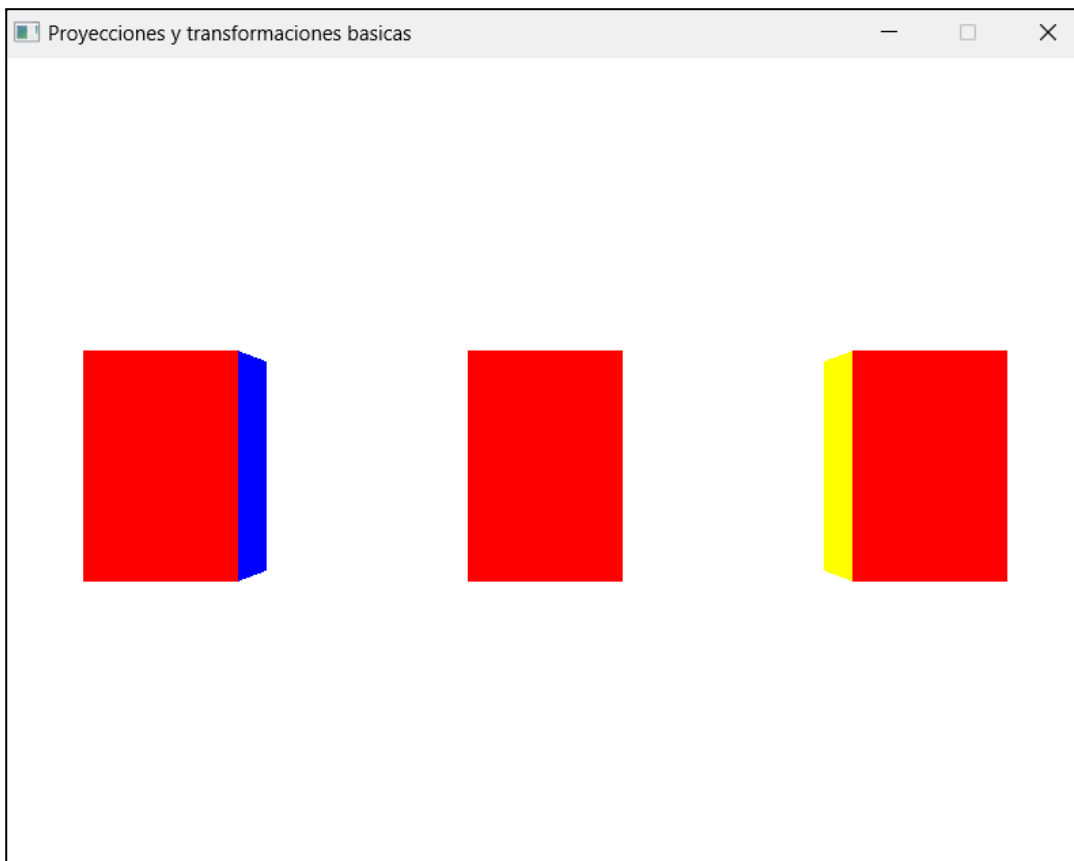


En esta actividad decidí ubicar al cubo original de lado izquierdo, al segundo justo en medio del área de trabajo y al tercero de lado derecho. En vez de hacer una rotación para cada eje decidí que está se llevará a cabo únicamente sobre el eje x, de modo que al ejecutar el código los 3 cubos que aparecen producen el efecto de una secuencia de movimiento en la que el primero se muestra con una pequeña rotación, el siguiente muestra solo una cara y el último ha rotado un poco.

La escala para los 3 cubos decidí que fuera la misma para que parezca que se trata del mismo cubo.



Bibliografía

Tecnologías Interactivas y Computación Gráfica. (2024). *Proyecciones, Transformaciones y Shaders en OpenGL*. Consultado el 18 de agosto del 2024, en: <https://www.youtube.com/watch?v=2hnqyXRpURQ>