

Previo 4

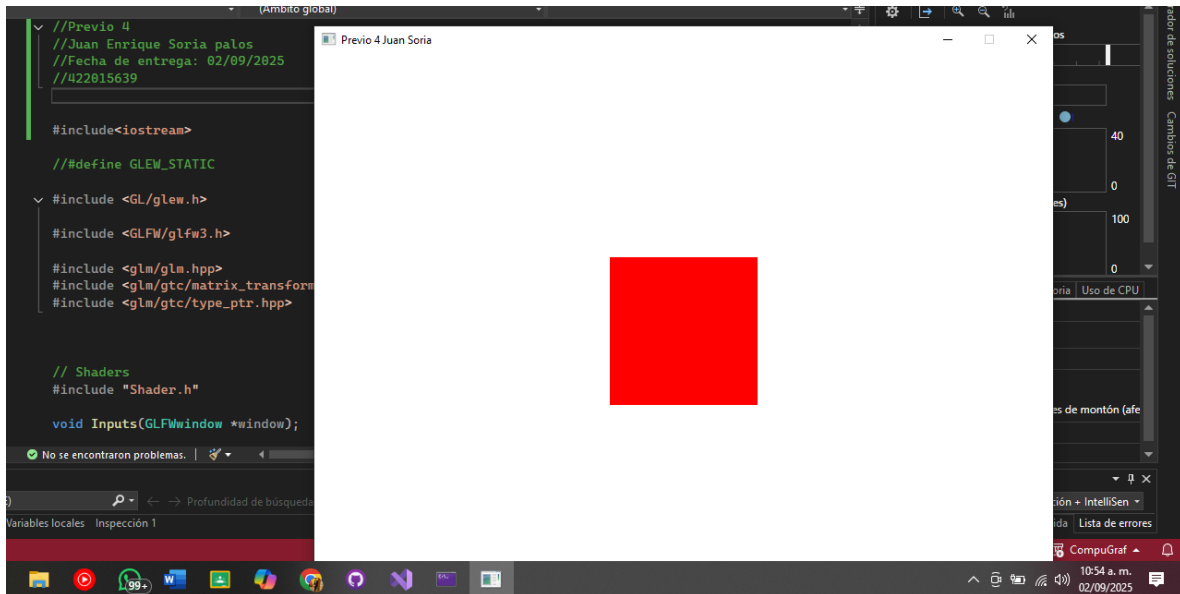
Soria Palos Juan Enrique

Fecha de entrega: 02/09/2025

422015639

Modelado geométrico OpenGL

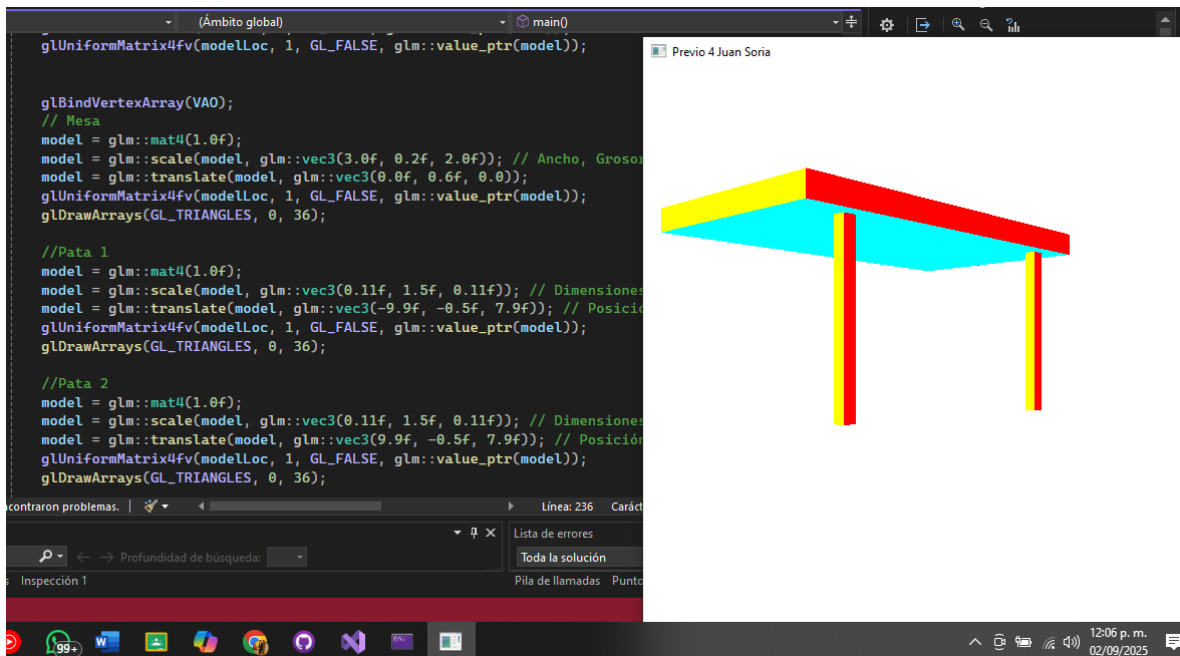
Al ejecutar por primera vez el código funciona correctamente.



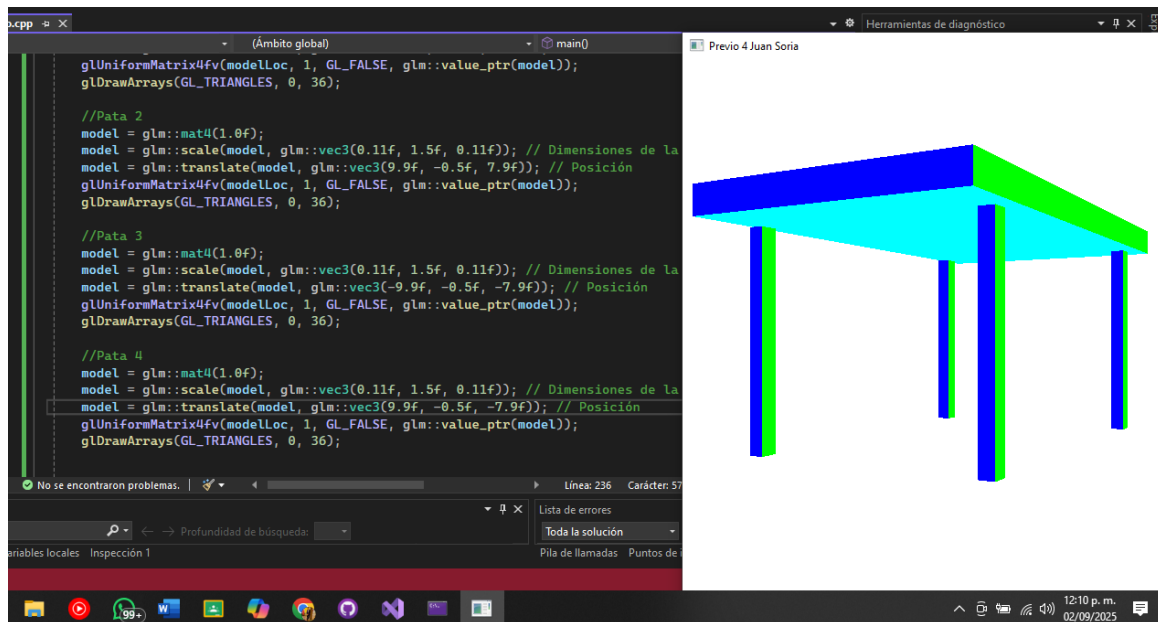
Me percaté que al presionar las teclas establecidas para mover el cubo con un toque ligero se movían extremadamente rapido, por lo que decidí bajar el movimiento para todas. Además de que no detectaba las flechas de arriba y abajo por lo que tuve que asignar otras letras del teclado para que funcionara, estas fueron las siguientes modificaciones. Con estos cambios ya era más fácil de manipular el cubo.

```
void Inputs(GLFWwindow *window) {  
    if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_ESCAPE) == GLFW_PRESS) //GLFW_RELEASE  
        glfwSetWindowShouldClose(window, true);  
    if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_D) == GLFW_PRESS)  
        movX += 0.0008f;  
    if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_A) == GLFW_PRESS)  
        movX -= 0.0008f;  
    if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_O) == GLFW_PRESS) //subir  
        movY += 0.0008f;  
    if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_L) == GLFW_PRESS) //bajar  
        movY -= 0.0008f;  
    if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_W) == GLFW_PRESS)  
        movZ -= 0.0008f;  
    if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_S) == GLFW_PRESS)  
        movZ += 0.0008f;  
    if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_RIGHT) == GLFW_PRESS)  
        rot += 0.04f;  
    if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_LEFT) == GLFW_PRESS)  
        rot -= 0.04f;  
}
```

Una vez creada la base de la mesa, creé las primeras dos patas y modifiqué su translación para que logre verse de la siguiente manera.



Para las siguientes dos patas restantes, se trata del mismo código, únicamente modificando los ejes en X y Z, en signos opuestos nada más para que estuvieran en la misma posición, pero diferente extremo de la mesa. Quedando de la siguiente manera.



Git:

<https://github.com/juansoria-hub/CompuGraf/tree/main>