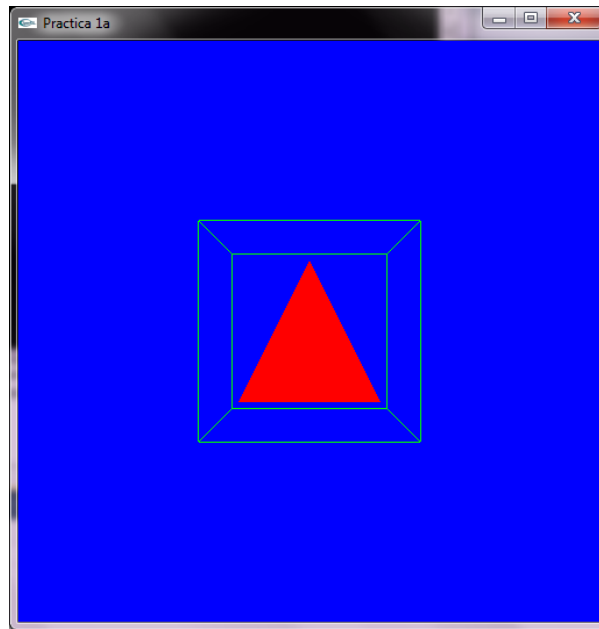


**ASTER EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL**  
**MEMORIA DE LA PRÁCTICA 1 DE GRAFICOS 3D**  
*José Zerpa*

**Objetivo 1.**

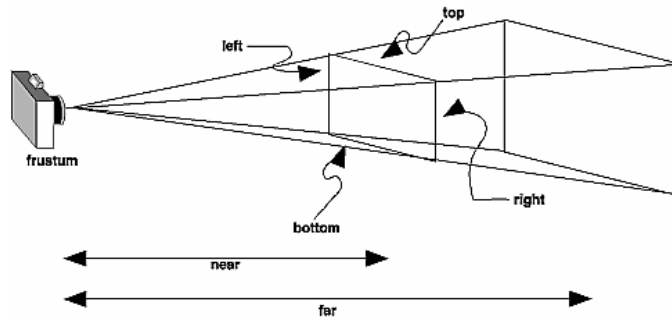
Este apartado es bastante sencillo. El resultado obtenido es el siguiente, coincidiendo con lo requerido en la práctica.



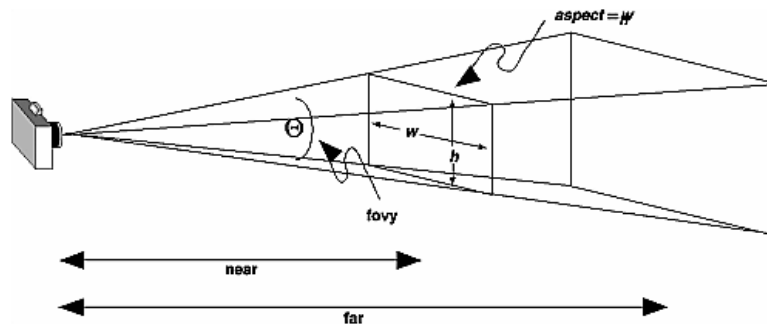
## 2. Manejo del Volumen de Visualizacion

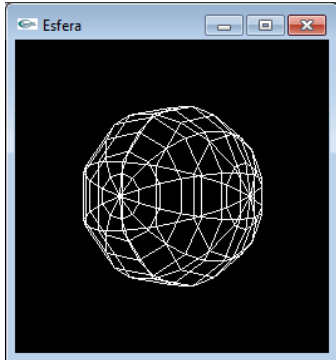
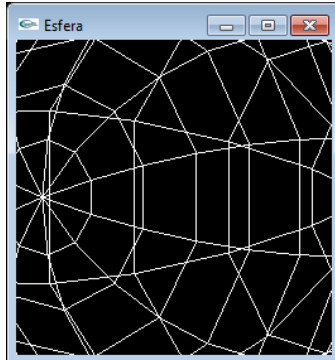
Lo que sucede en se puede apreciar en las figuras abajo. Al variarse los parámetros de la función `glFrustum` o `glPerspective` se consigue variar la caja de visualización de la cámara. Por lo cual tanto los planos de recorte anterior y posterior los acerca o aleja, igualmente los planos de recorte left y right, top y bottom. En el caso de `glPerspective` el ángulo fovy se encarga de ajustar esta caja de visualización de acuerdo al aspect Ratio.

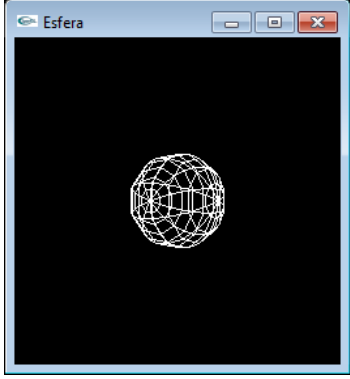
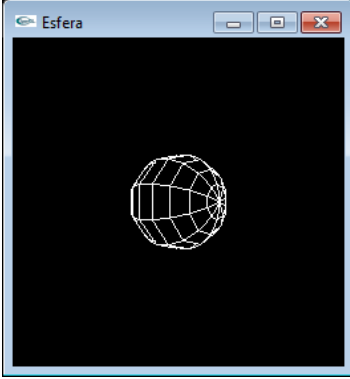
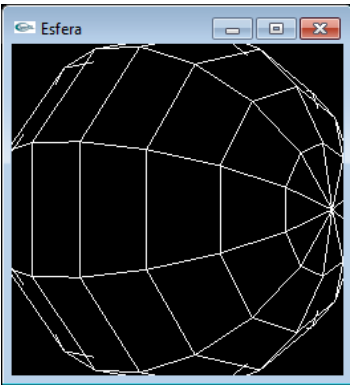
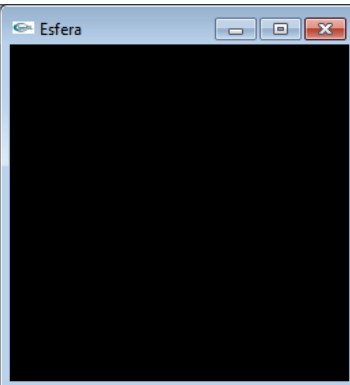
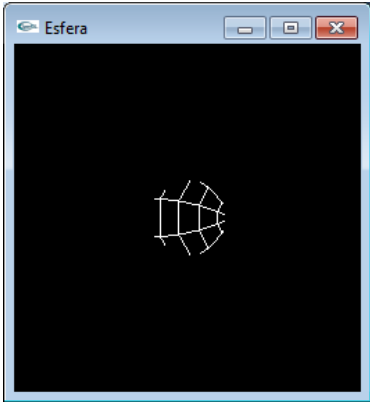
`void glFrustum(GLdouble left, GLdouble right, GLdouble bottom, GLdouble top, GLdouble nearVal, GLdouble farVal);`



`void gluPerspective(GLdouble fovy, GLdouble aspect, GLdouble near, GLdouble far);`



	
<code>glFrustum(-1.0, 1.0, -1.0, 1.0, 2.0, 10.0);</code>	<code>glFrustum(-1.0, 1.0, -1.0, 1.0, 5.0, 10.0);</code>

	
<pre>glFrustum(-1.0, 1.0, -1.0, 1.0, 1.0, 10.0);</pre>	<pre>gluPerspective(90.0, (float)w/(float)h, 2.0, 7.0);</pre>
	
<pre>gluPerspective(30.0, (float)w/(float)h, 2.0, 7.0);</pre>	<pre>gluPerspective(30.0, (float)w/(float)h, 2.0, 5.0);</pre>
	
<pre>glFrustum(-1.0, 1.0, -1.0, 1.0, 1.0, 5.5);</pre>	