



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

Computación Gráfica

FECHA DE ENTREGA: 26/FEBRERO/2019

TORRES CABALLERO BRUNO

SEMESTRE 2019-2

Código:

```
#include<GL/glut.h>
void inicializar(void) {

    glClearColor(0.0f, 0.0f, 0.0f, 0.0f);
    glClearDepth(1.0f);
    glEnable(GL_DEPTH_TEST);
    glDepthFunc(GL_LEQUAL);
    glHint(GL_PERSPECTIVE_CORRECTION_HINT, GL_NICEST);
}

void prisma(void) {
    GLfloat vertice[8][3] = {
        { 0.5,-0.5,0.5 },
        { -0.5,-0.5,0.5 },
        { -0.5,-0.5,-0.5},
        { 0.5,-0.5,-0.5 },
        { 0.5,0.5,0.5 },
        { 0.5,0.5,-0.5 },
        { -0.5,0.5,-0.5 },
        { -0.5,0.5,0.5 },
    };
    //enfrente
    glBegin(GL_POLYGON);
    glColor3f(0.7, 1.0, 0.1);
    glVertex3fv(vertice[0]);
    glVertex3fv(vertice[4]);
    glVertex3fv(vertice[7]);
    glVertex3fv(vertice[1]);
    glEnd();

    //Derecha
```



```
glBegin(GL_POLYGON); //izquierda
glColor3f(1.0, 1.0, 1.0);
glVertex3fv(vertex[1]);
glVertex3fv(vertex[7]);
glVertex3fv(vertex[6]);
glVertex3fv(vertex[2]);
glEnd();
```

```
glBegin(GL_POLYGON); //abajo
glColor3f(0.725, 0.074, 0.117);
glVertex3fv(vertex[0]);
```

```
prisma();
glTranslatef(3.0f, 1.0f, -1.0f);
prisma();
glTranslatef(-2.0f, 0.0f, 0.0f);
prisma();
glTranslatef(1.0f, 0.0f, 0.0f);
prisma();
glTranslatef(0.0f, 1.0f, 0.0f);
```

```
prisma();
glTranslatef(-1.0f, 0.0f, 0.0f);
prisma();
glTranslatef(2.0f, 0.0f, 0.0f);
```

```
void remodelar(int width, int height) {
    if (height == 0)
    {
        height = 1;
    }
    glViewport(0, 0, width, height);

    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();

    // glOrtho(-5, 5, -5, 5, 0.1, 20);

    glFrustum(-5, 5, -5, 5, 4, 20.0);
```

TorresCaballeroBruno



Conclusiones:

En esta practica se pudo ver como crear figuras a partir de unos prismas que teníamos ya definidos, solo hubo necesidad de volver a acomodarlos para que tuvieran forma.