

Computational Geometry: HW2

Vladimir Azpeitia Hernández

15 de Octubre del 2020

1 Introducción

En esta tarea observaremos ahora la figura aplastada, pero ahora desarmada y aplanada.

2 Desarrollo

Desarmamos la figura y posteriormente la aplanamos un poco. La figura es un tetraedro



Figure 1: Figura desarmada y aplanada.

3 Conclusión

Lo primero que noté, fue que la figura no podía estar totalmente plana más bien se curvaba un poco. También la superficie dejó de ser totalmente lisa. Esta tenía arrugas y las esquinas fueron las más afectadas.