

# HW1: Computational Geometry

Vladimir Azpeitia Hernández 3CV1

October 2020

## 1 Introducción

Esta práctica es sencilla. Solo consiste en armar una figura geométrica de nuestro interés, aplastarla y hacer una análisis sobre la transformación que sufrió.

## 2 Desarrollo

La figura que utilizó para armar fue un cubo. La obtuve de una libro que contiene distintas figuras para recortar y pegar.

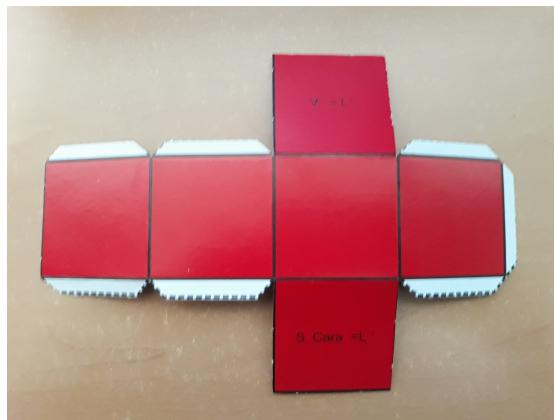


Figure 1: Plantilla cúbico

Comence a armarla. Primero uní 5 caras, y quedo de la siguiente manera:

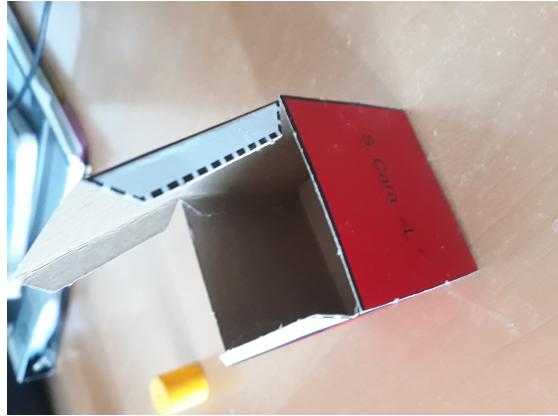


Figure 2: Armando cubo

Finalmente el cubo quedo de la siguiente forma:



Figure 3: El cubo

Después lo aplaste con mi mano, hasta obtener la siguiente forma



Figure 4: Cúbo aplastado 1

Aquí se ve desde otra perspectiva



Figure 5: Cúbo aplastado 2

### 3 Conclusiones

La figura perdió totalmente la simetría que tenía cuando era un cubo. Otro cambio que noté fue el de pasar de tener solo líneas rectas a líneas onduladas. Incluso, no estoy seguro de esto, veo que tiene un menor volumen.