

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE INGENIERÍA DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e

INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA



PREVIO No 03

NOMBRE COMPLETO: Vázquez Reyes Sebastián

No de Cuenta: 318150923

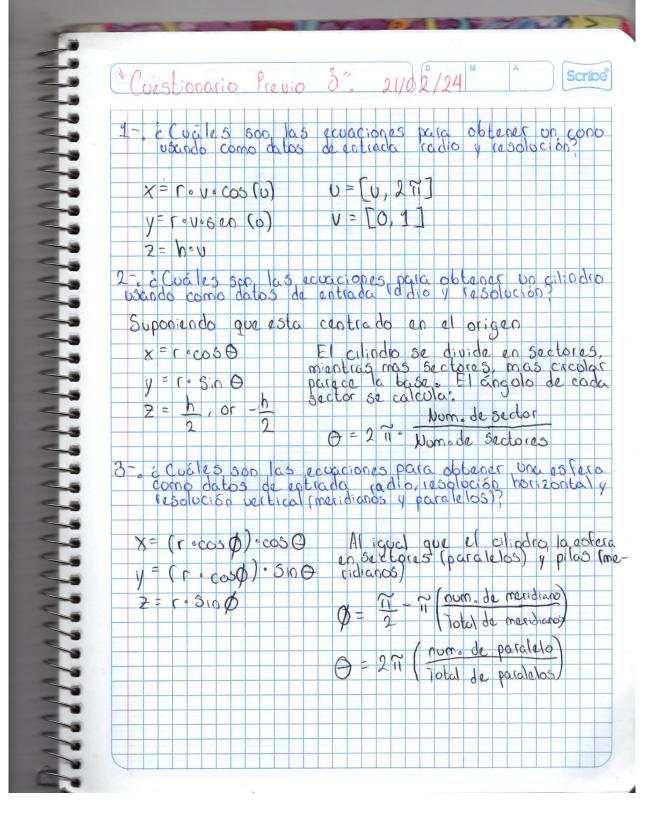
GRUPO DE LABORATORIO: 11

GRUPO DE TEORÍA: 6

SEMESTRE 2024-2

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: miércoles 21 de febrero de 2024

CALIFICACIÓN: _	



Scribe onclusión: Va me imaginata que para crear figuras circulares
haira talta la unión de un montón de vertices, pero no
me imaginata que para eso se usaran las ecuaciones
paramétricas vistas hace ya un par de años.
Din embargo, me que de con un par de dudas, para empezor no se si las pregentas se referior con resolución
al tamaño en precles de las figuras o la resolución
de sus ecuaciones

Referencias

- Navarro, J., (2018). "SUPERFICIES CILÍNDRICAS Y CÓNICAS". Recuperado el 21 de febrero de 2024 de https://proyectodescartes.org/uudd/materiales_didacticos/superficies_curiosas-1_JS/cono-cilindro.html
- Ho Ann, S., "OpenGL Cylinder, Prism & Pipe". Recuperado el 21 de febrero de 2024 de https://www.songho.ca/opengl/gl_cylinder.html
- Ho Ann, S., "OpenGL Sphere". Recuperado el 21 de febrero de 2024 de https://www.songho.ca/opengl/gl_sphere.html