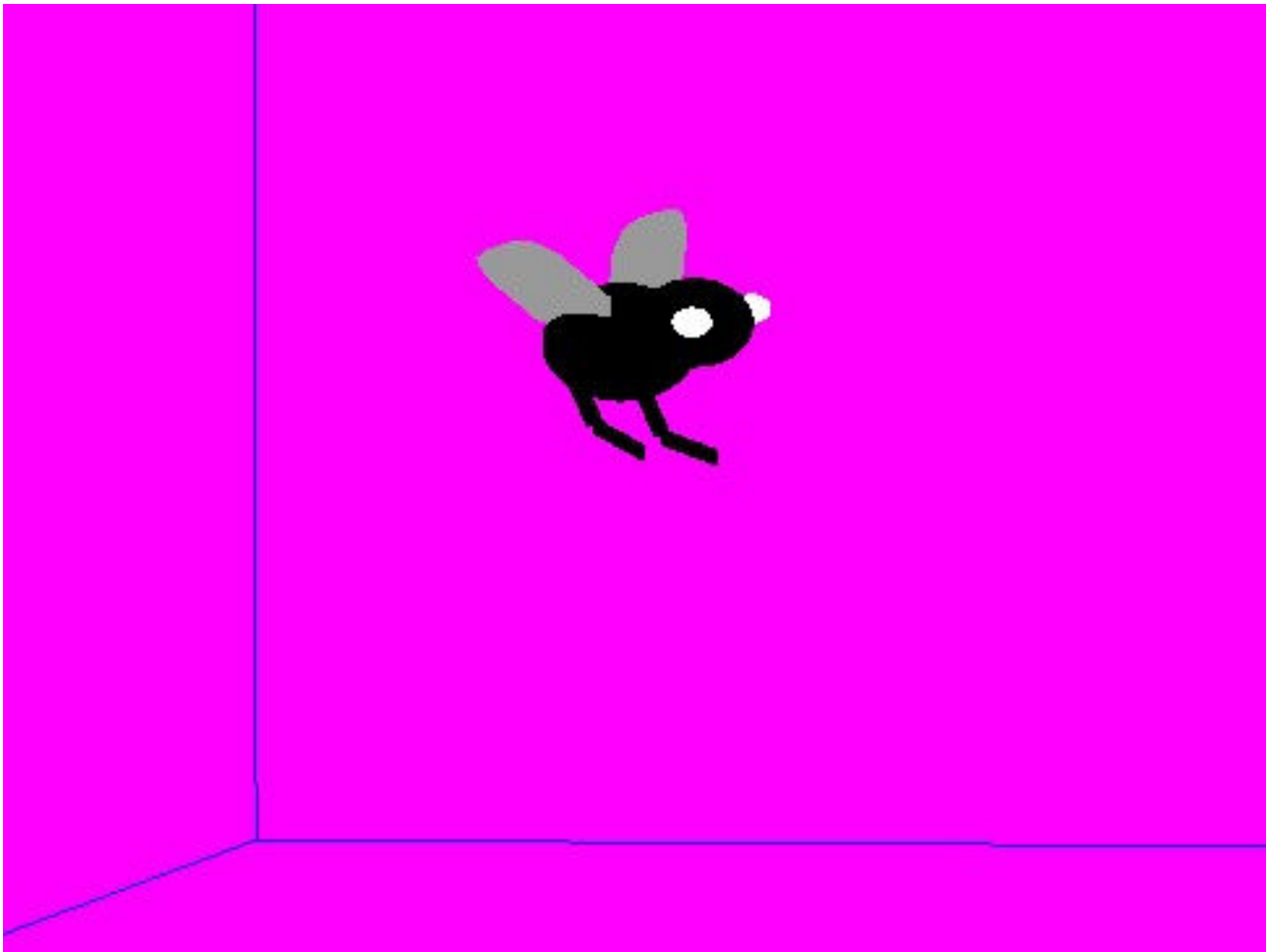


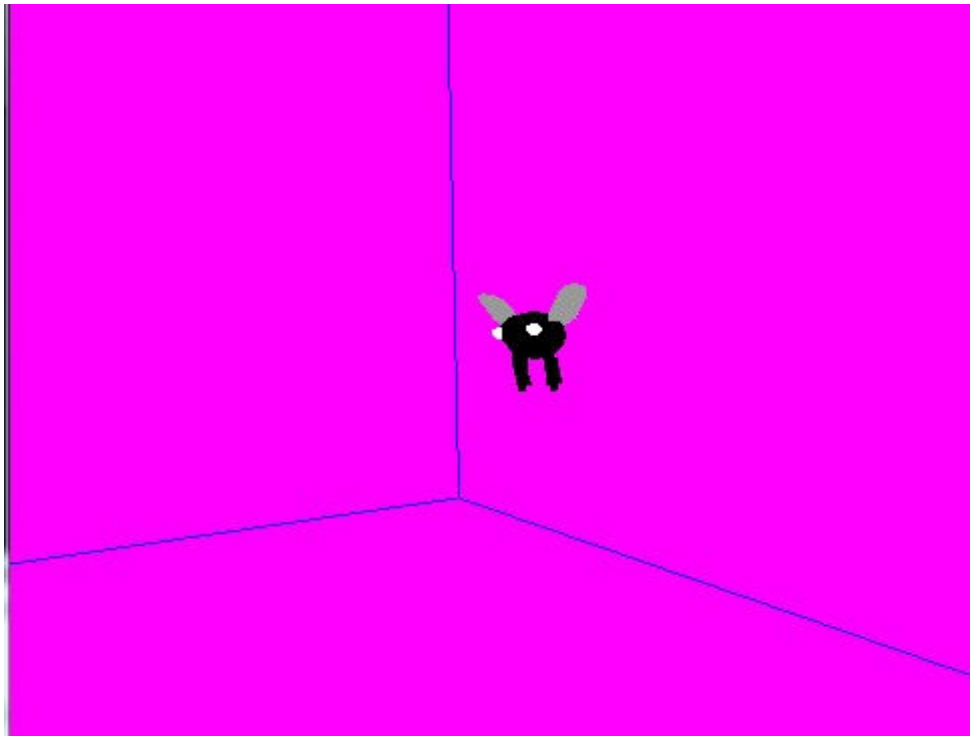
“PRE-EXAMEN”

1. Realiza un proyecto llamado “génesis”
2. Crea mediante cuadrics una “mosca”
3. la programación de la mosca debe estar contenida en “listas”
4. Las alas deben ser de color “gris” los ojos “blancos” y demás “negro” el fondo debe ser de algún color (no azul) y tener opción de obscurecerse mas
5. Deberá poderse probar que si “rota” un ala no se safa del cuerpo y si se desplaza la columna de la mosca, se desplaza toda
6. La cámara deberá poderse girar mediante el “mouse”

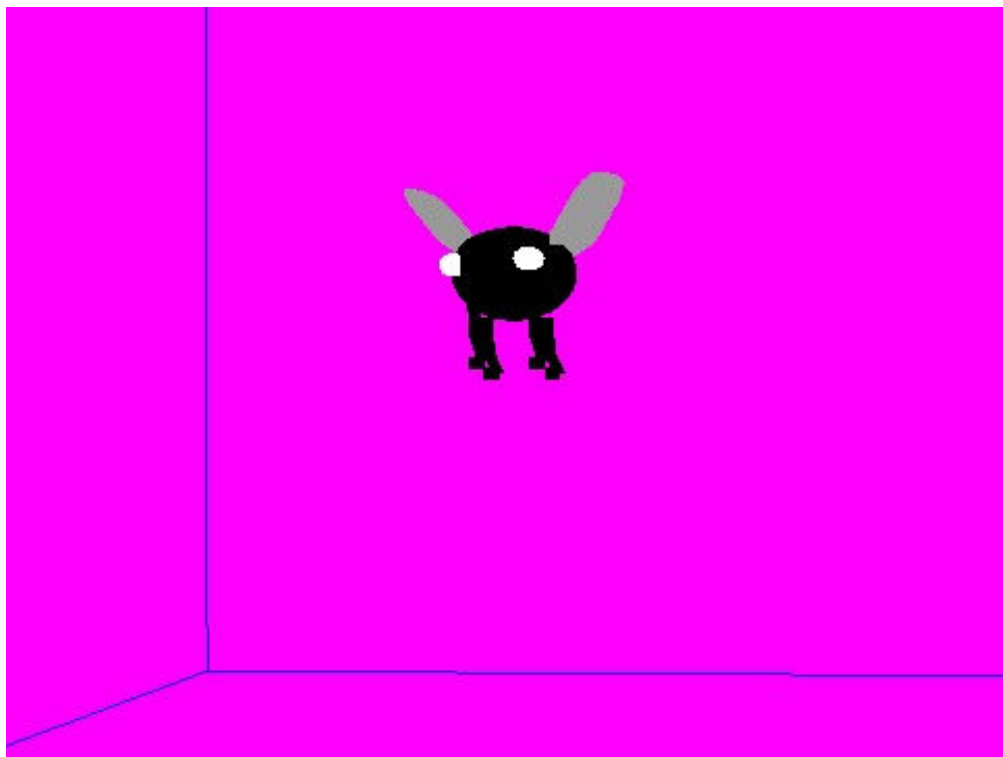
Se muestra la mosca, desde un punto de vista de perfil de la mosca



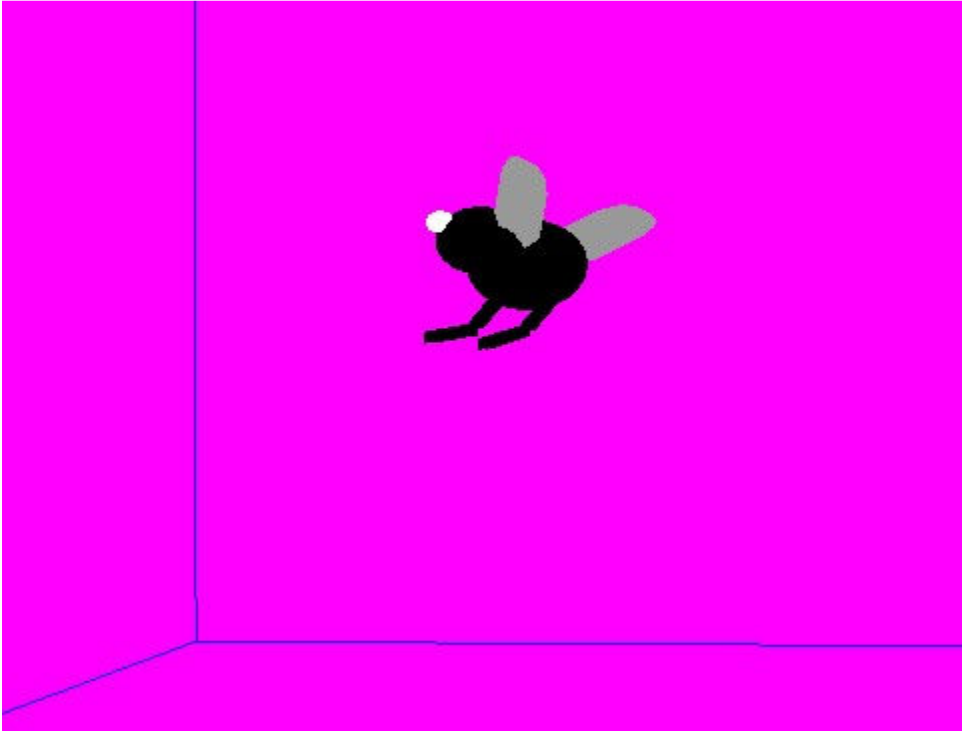
Se muestra la mosca desde un punto de vista desde menos Z, con un punto de vista alejado del objeto.



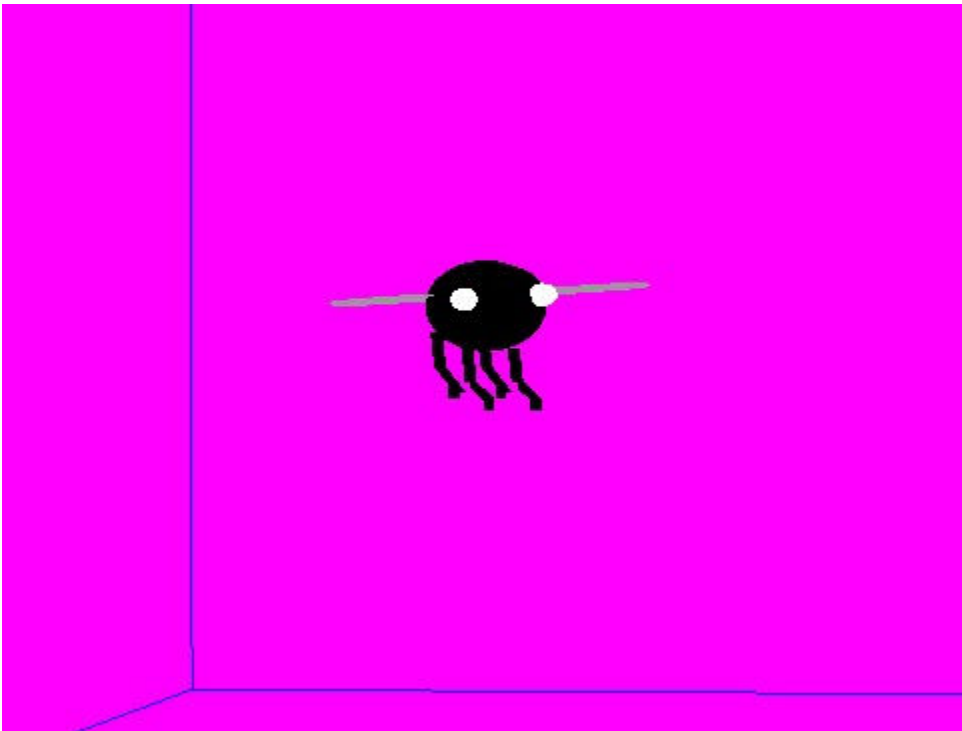
Se muestra la mosca más cerca desde el punto de vista del espectador



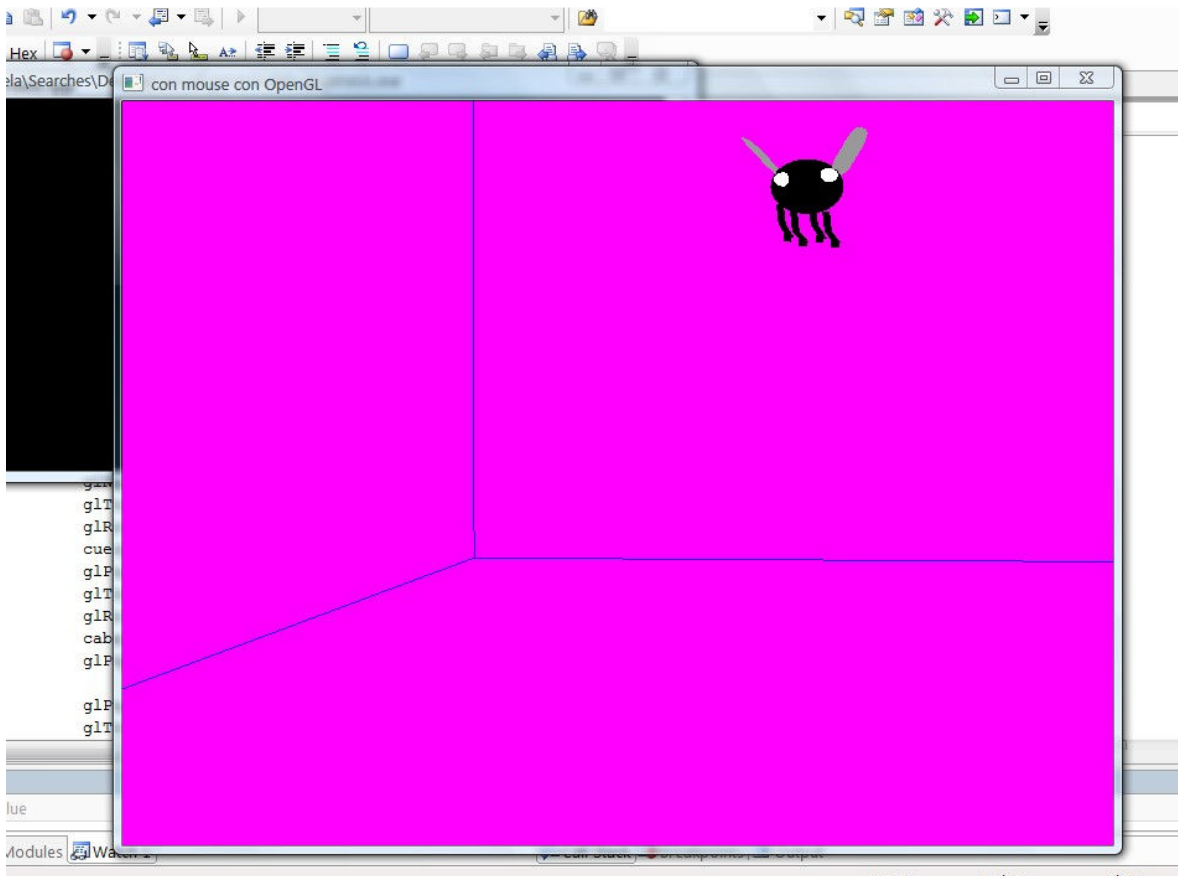
Otro punto de vista de la mosca, desde el perfil de esta



Moviendo las alas, probando el modelado jerárquico de la mosca



Moviendo toda la mosca, a través del modelado jerárquico



CONCLUSIÓN:

En esta práctica se utilizaron todos los conceptos vistos a lo largo de las practicas y se pudo poner en práctica todas las sentencias aprendidas y se pudo desarrollar todo el modelado jerárquico visto en la practica 2 y que es de suma importancia para la programación en opengl.