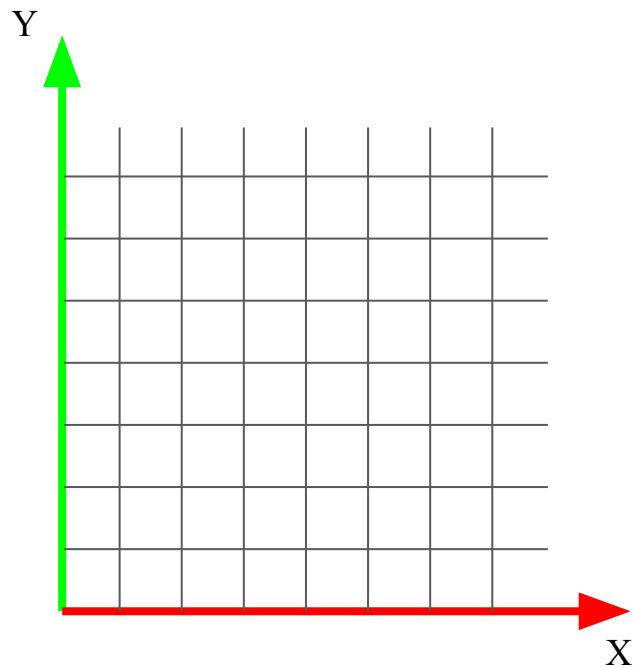




Sistema cartesiano de coordenadas

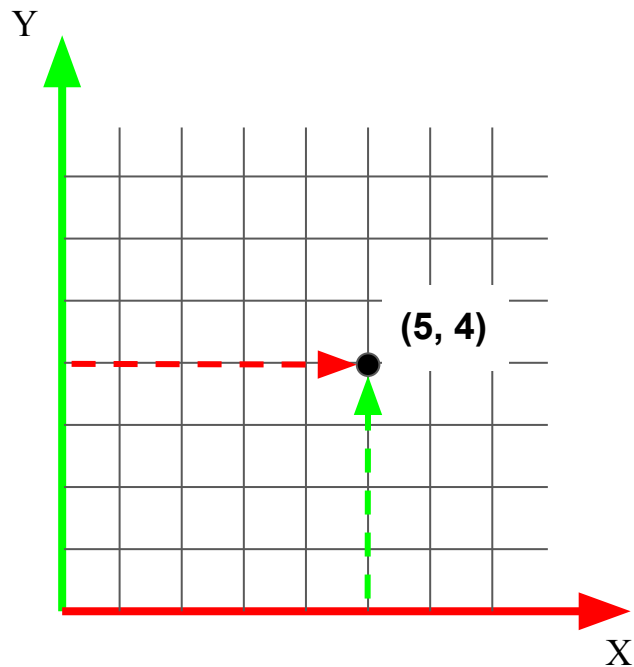
Espacio bi-dimensional





Sistema cartesiano de coordenadas

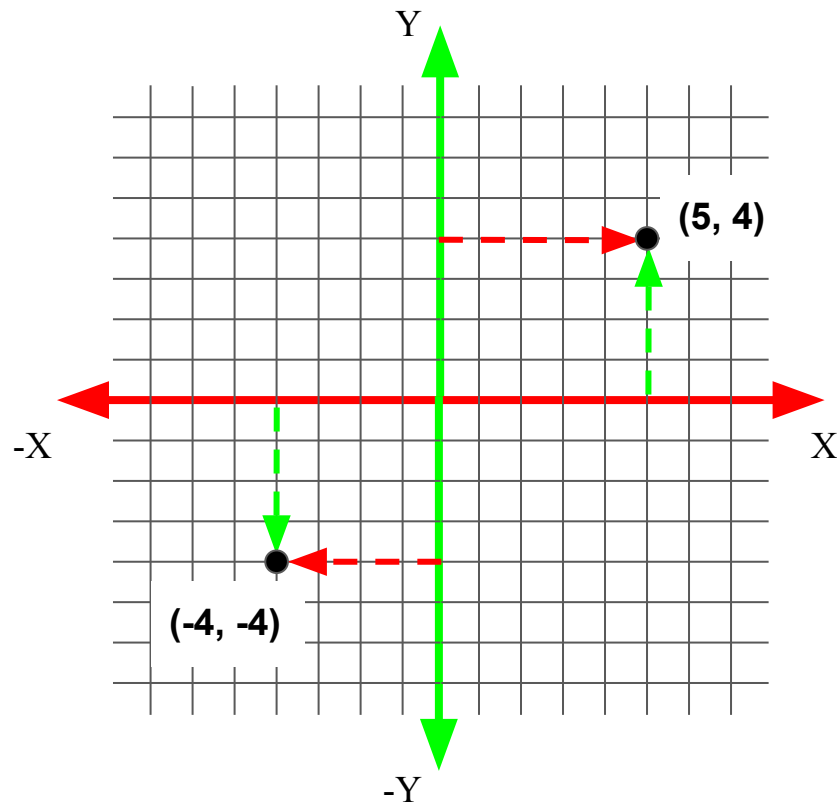
Espacio bi-dimensional





Sistema cartesiano de coordenadas

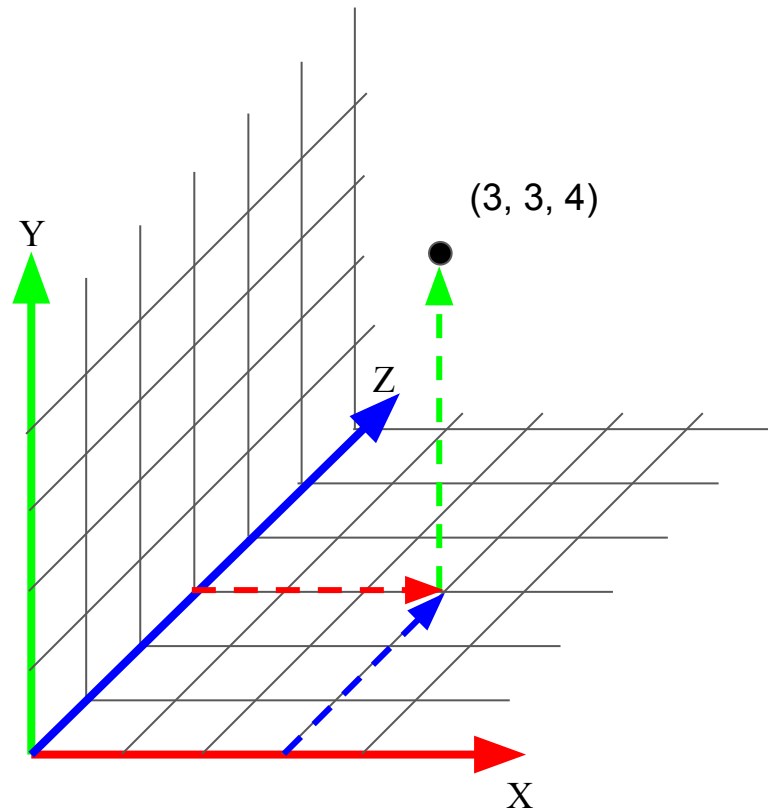
Espacio bi-dimensional





Sistema cartesiano de coordenadas

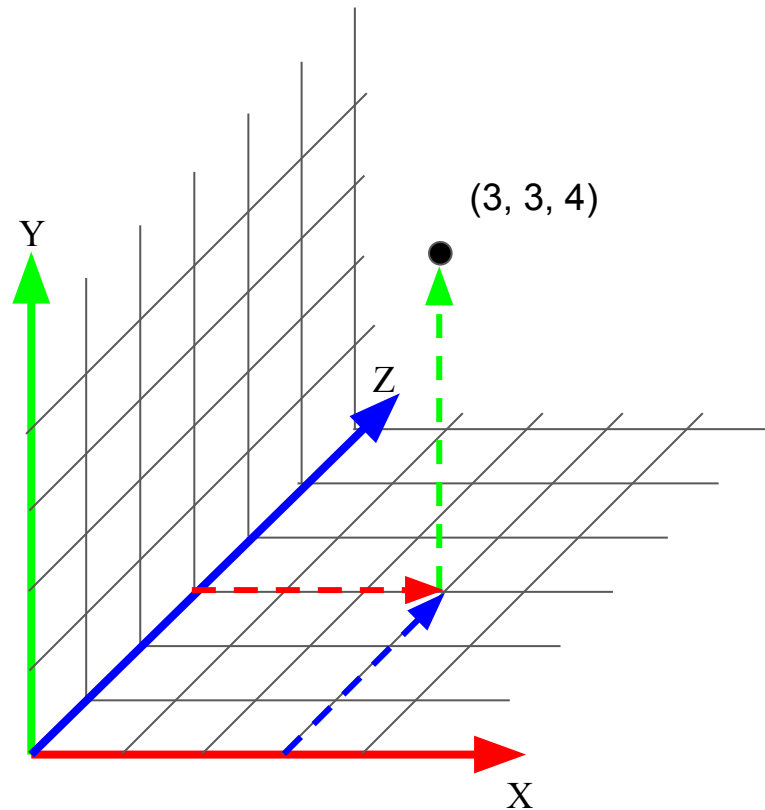
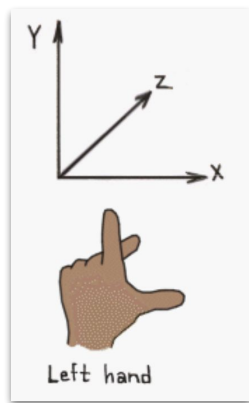
Espacio tri-dimensional





Sistema cartesiano de coordenadas

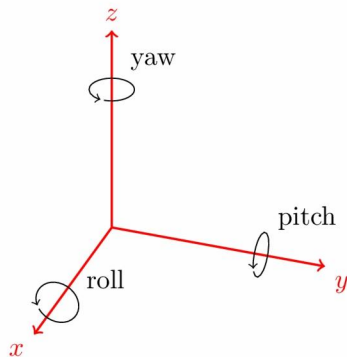
Espacio tri-dimensional





Sistema cartesiano de coordenadas

Espacio tri-dimensional

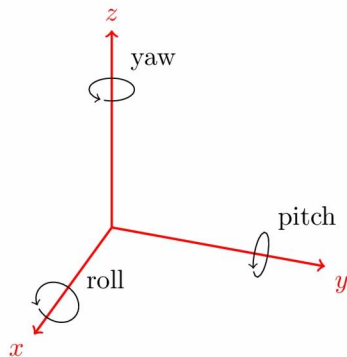


ROTACIONES

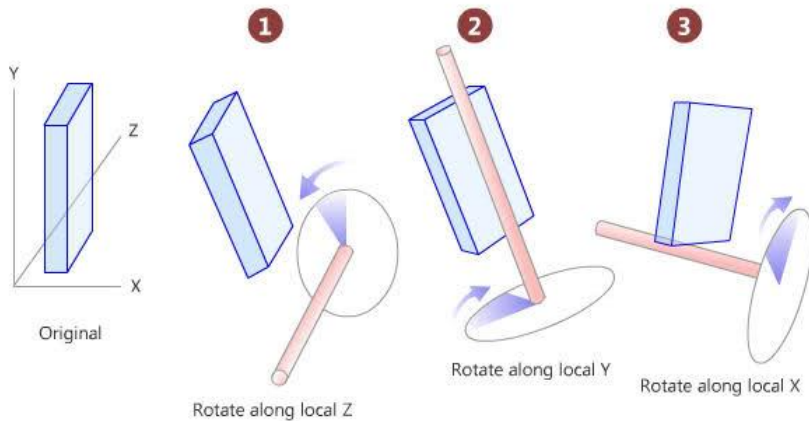


Sistema cartesiano de coordenadas

Espacio tri-dimensional



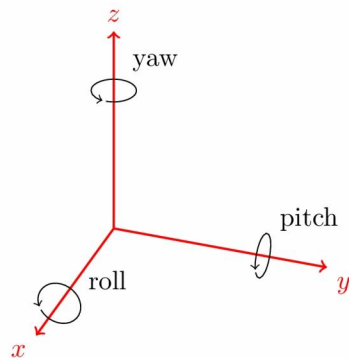
ROTACIONES



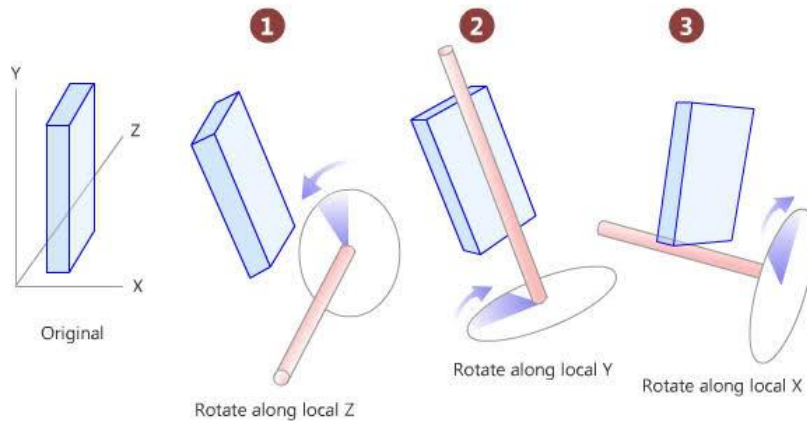


Sistema cartesiano de coordenadas

Espacio tri-dimensional

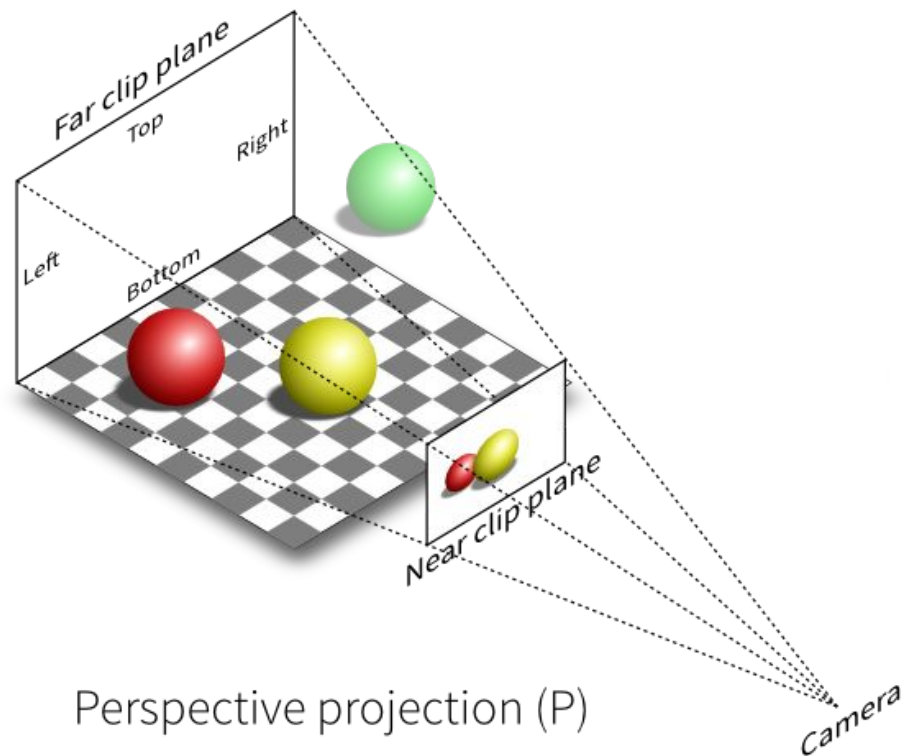


ROTACIONES



Cámara 2D vs Cámara 3D

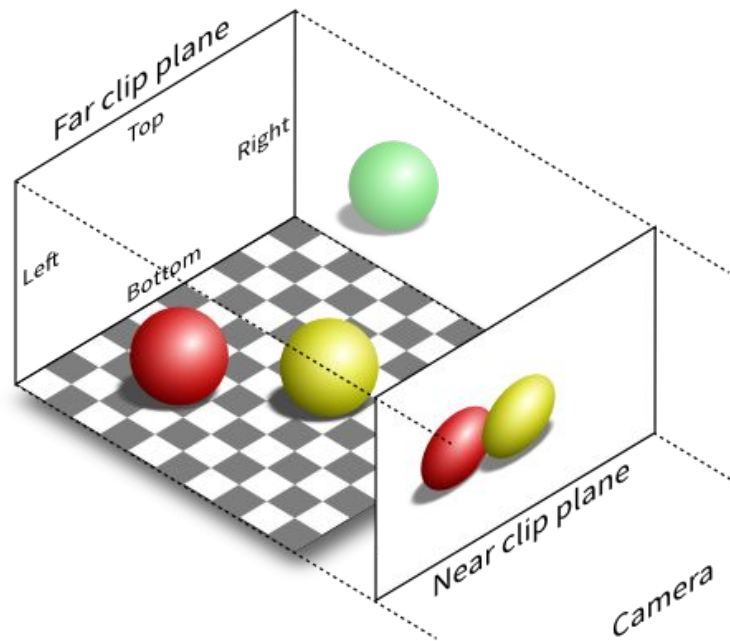
Ortográfica vs Perspectiva



- Similar al campo de visión de un humano
- El frustrum (volumen imaginario del campo de visión de la cámara) es piramidal con base rectangular
- El eje Z importa
- Cuanto más lejos en el eje Z esté un objeto de la cámara, más pequeño se verá

Cámara 2D vs Cámara 3D

Ortográfica vs Perspectiva



Orthographic projection (0)

- El frustrum (volumen imaginario del campo de visión de la cámara) es cúbico
- La distancia del objeto respecto de la cámara no importa, éste siempre mantendrá el tamaño.
- Usado mayoritariamente en juegos 2D o isométricos

Cámara 2D vs Cámara 3D

Ortográfica vs Perspectiva

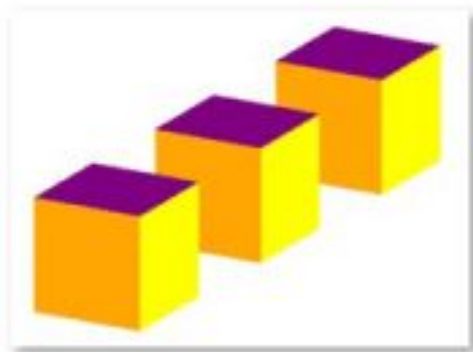


Cámara 2D vs Cámara 3D

Ortografía vs Perspectiva



Orthographic Projection



Perspective Projection

