

1. Trabajar con entornos de trabajo

Aquí se muestra un ejemplo práctico de lo visto sobre entornos:

Objetivos: Los principales objetivos son:

- Mostrar la diferencia entre la representación de la escena en un sistema propiocéntrico (centrado en la imagen) y un sistema ex-tereocéntrico.
- Presentar las diversas técnicas existentes para obtener la representación $2\frac{1}{2}D$ como un punto intermedio entre la representación $2D$ de la imagen y la escena tridimensional.
- Destacar la dificultad de la reconstrucción de los objetos $3D$ a partir de la información contenida en la imagen $2D$.

Contenidos: El contenido del tema sería

1. Representaciones propiocéntricas y ex-terocéntricas del mundo.
2. Construcción del $2\frac{1}{2}D$. Técnicas de determinación de la forma a partir de:
 - a) la estereoscopia,
 - b) la reflectancia,
 - c) el movimiento,
 - d) y la textura.
3. Reconocimiento tridimensional y alto nivel.

Desarrollo: Este tema parte de la idea de Marr que intenta mostrar cómo es necesario pasar desde una representación centrada en la imagen (sistema de coordenadas propiocéntricas), dependiente por tanto del punto de vista, a una representación objetiva externa (sistema ex-terocéntrico).

2. Y otros entornos para destacar cosas importantes

Algunas reglas básicas sobre la longitud de las líneas en un texto es la siguientes.

Ninguna línea debe contener más de 66 caracteres. Esta es la razón por la que latex tiene los bordes tan amplios. Por supuesto que su longitud se puede modificar pero quizás no es recomendable.

Esta regla se puede ver de otra forma también. Tu puedes elegir lo que te gusta más, la primera o la segunda:

Ninguna línea debe contener más de 66 caracteres. Esta es la razón por la que latex tiene los bordes tan amplios.

Por supuesto que su longitud se puede modificar pero quizás no es recomendable.

Otra forma especial para poemas:

No te quedes inmóvil
al borde del camino
no congeles el júbilo
no quieras con desgana
no te salves ahora ni nunca
no te salves
no te llenes de calma
no reserves del mundo
sólo un rincón tranquilo
no dejes caer los párpados
pesados como juicios

no te quedes sin labios
no te duermas sin sueño
no te pienses sin sangre
no te juzgues sin tiempo
pero si
pese a todo
no puedes evitarlo
y congelas el júbilo
y quieres con desgana
y te salvas ahora
y te llenas de calma
y reservas del mundo
sólo un rincón tranquilo
y dejas caer los párpados
pesados como juicios
y te secas sin labios
y te duermes sin sueño
y te piensas sin sangre
y te juzgas sin tiempo
y te quedas inmóvil al borde del camino

y te salvas
entonces
no te quedes conmigo

3. Sobre verbatim

Ahora vamos a probar si entiendes como utilizar verbatim. Queremos ahora incluir un trozo de código en C++ y que aparezca tal cual en el documento. ¿Cómo podemos conseguirlo?

```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>
#include <Windows.h>

int main() {
    bool res;

    float frec[12]={220.0000, 234.3090, 249.5488, 265.7797, 283.0663,
        301.4772, 321.0856,341.9694, 364.2114, 387.9002,
        413.1296, 440.0000};
    for (int i= 0; i < 12; i=i++)
    {
        cout << "Nota 1";
        res=Beep(frec[i],1000);
    }
    if (res == true)
        cout << "Funciona!!" << endl;
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```