



Grado en Ingeniería Multimedia

Modelado con Blender

Enunciado:

Modelar nuestro propio vehículo además de un mínimo de ocho objetos diferentes empleando *Blender* de una complejidad mediana-alta. Estos objetos se cargarán posteriormente en la práctica de OpenGL y formarán parte del escenario (mundo) que se construya en dicha práctica.

Los objetos pueden ser:

- Farolas, Semáforos
- Señales de tráfico
- Edificios, casas, estadios de fútbol.
- Puentes y Carreteras
- Aceras, rocas, etc...

Entrega:

- El plazo de entrega de la práctica será la **2ª Semana de Noviembre**
- Revisión en clase de prácticas con el profesor.
- Se mostrará el vehículo y el escenario completo cargado en el entorno proporcionado de OpenGL.

Puntuación:

Esta práctica podrá obtener una calificación del 5% en la nota final.