

MANUAL TÉCNICO

En este proyecto se trabajó con archivos en 3d, los cuales fueron trabajados con el software *Autodesk Maya 2018*, en donde se utilizaron archivos de extensión *obj* con su respectivo archivo de extensión *mtl*. Para cada objeto se le asignó cierta textura o tonalidades, los cuales fueron trabajados con *Lambert* agregando a ellos los archivos tipo jpg o png, teniendo cuidado en que estos archivos cumplieran con las características de ser de formato cuadrado en pixeles (512x512)

Para poder trabajar con ellos se hizo uso de la librería Assimp, la cual nos permite cargar modelos o escenas 3D almacenados en gran variedad de formatos, como: Blender (*.blend), 3D Studio Max 3DS (*.3ds), Wavefront Object (*.obj), etc. Assimp nos permite cargar información de vértices, coordenadas de textura, normales, materiales, animación y otros.

En este proyecto se trabajaron con animaciones del tipo keyframe, donde se guarda cada uno de los movimientos en frames y posteriormente se simulan los movimientos.

Además que se trabajó principalmente con 2 luces puntuales, una en la lámpara que se encuentra encima del mueble de la habitación y la otra que se encuentra en la lámpara que está encima del monitor de la computadora del mismo.

En cuestión del movimiento dentro de la escena se controla a través de teclas y con el mouse, se habilitó para que a medida que nos movemos con el mouse podemos tener una panorámica de 360° para poder ver todos los puntos de la escena, asimismo con las teclas se controla los movimientos hacia adelante, detrás, derecha e izquierda; sumando a ello los objetos a los cuales se les añadió la animación por lo que a ciertas teclas se les asignó cierta movilidad en la escena. (Revisar teclas que controlan los objetos en el manual de usuario.)