



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería



**Laboratorio Computación Gráfica e
Interacción Humano Computadora
Grupo 8**

Proyecto final

“Manual técnico”

Nombre: Luis Daniel Romero Lares

Profesor: Ing. Carlos Aldair Román Balbuena

Fecha: 21/11/2021

Objetivo:

El utilizar los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso para recrear un espacio en 3D del interior y la fachada de una casa con temática navideña.

Diagrama de Gantt:

		Días	Octubre /10 - 16 /2021	Octubre /17 - 23 /2021	Octubre /24 - 30 /2021	Octubre 31 - Noviembre 6 /2021	Noviembre /7 - 13 /2021	Noviembre /14 - 20 /2022
# Actividad	Actividad	Descripción\Semana	1	2	3	4	5	6
1	Planeación	Se elije la temática del proyecto y las herramientas a utilizar	Lun					
2	Propuesta	Se entrega una propuesta de las actividades para cumplir con los requerimientos del proyecto	Jue					
3	Aprender Git y Github	El equipo aprende a utilizar un manejador de versiones para llevar un orden en el proyecto		Dom-Sab	Dom-Sab			
4	Creación de Repositorio	Se crea el repositorio que contendrá el proyecto y se agregan a los colaboradores		Lun				
5	Modelado	Se modelan los elementos que estarán presentes en el proyecto		Dom-Sab	Dom-Sab	Dom-Mier		
6	Texturizado	Se texturizan los modelos y se les agrega iluminación		Dom-Sab	Dom-Sab			
7	Documentación	A la par del modelado y texturizado se inicia la documentación de las actividades realizadas		Dom-Sab	Dom-Sab	Dom-Sab	Dom-Sab	Dom-Mier
8	Carga de escenario	Se cargan los elementos estáticos del entorno			Lun			
9	Carga de modelos	Se cargan los elementos que posteriormente se les dará animación			Mier			
10	Animación	Se implementan las animaciones requeridas para el proyecto			Dom-Sab	Dom-Sab	Dom-Sab	Dom-Sab
11	Pruebas	Probamos que funcione nuestro proyecto				Mier	Dom-Sab	
12	Resolución de problemas	En caso de que tengamos problemas al juntar, trabajaremos en solucionarlos						Dom-Dom
13	Entrega de proyecto	Fin del proyecto						Dom

Alcance:

El proyecto representa una casa aleatoria, se utiliza un skybox para hacer la ilusión de profundidad y un plano como suelo, se recrean espacios siguiendo las imágenes de referencia y lleva un texturizado semejante a ellas.

Limitaciones:

Como tal no hay limitaciones, pues en el código no hay colisiones con el ambiente, pero es preferible que el usuario no traspase los materiales sólidos para una mejor experiencia.