

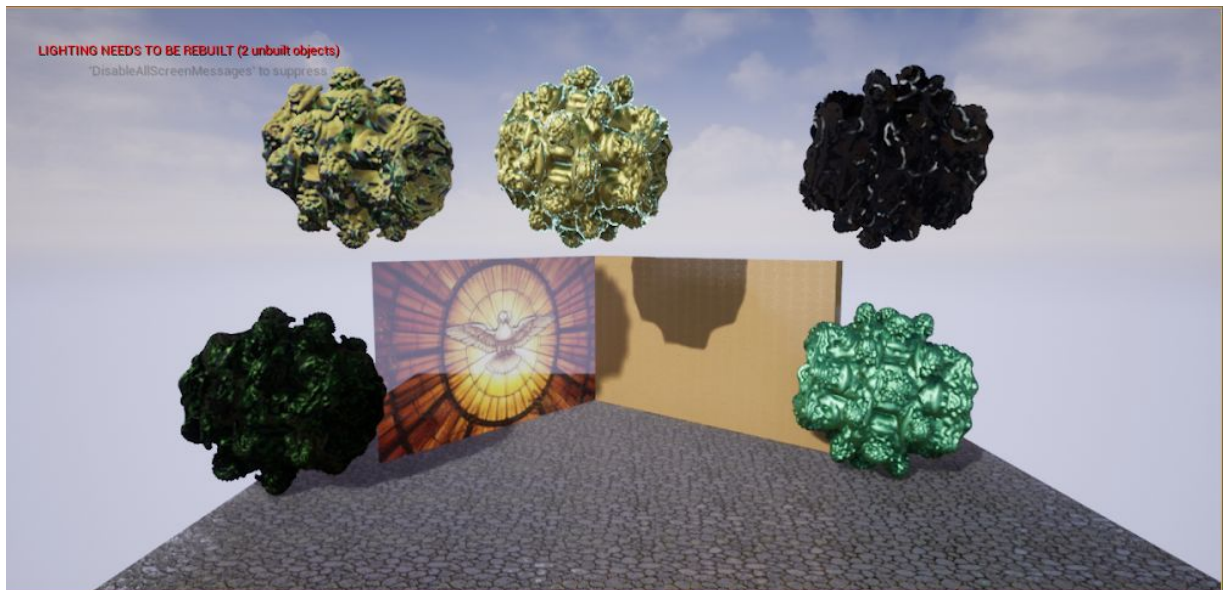
UNIVERSIDAD PANAMERICANA

Procesadores gráficos y aplicaciones en tiempo real

Ingeniería en Animación Digital

Alfonso Reyna Cerón

0173481



Oclusión

Para el objeto del piso se utilizó el material de oclusión lo cual se puede observar que el material no tiene ningún reflejo debido a la oclusión de la textura sobre el material.

Vitral

Este material está usando una textura de un águila enfrente del sol, y podemos ver como gracias a las propiedades del material el objeto sobre el cual está colocada nos permite ver el mundo detrás y refleja sobre la superficie.

Clear coat



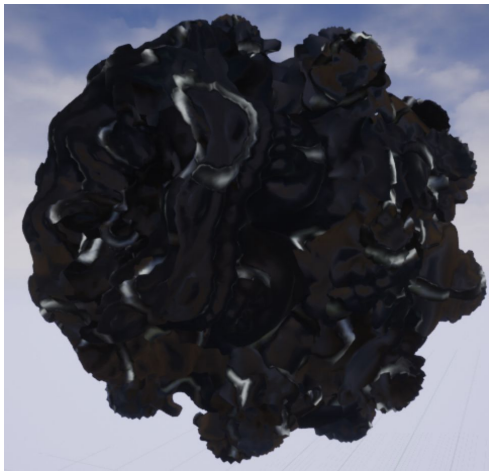
En el escenario este material es representado por un muro de color beige, sin embargo, no se logra apreciar completamente el material así que incluyo esta

imagen en la que podemos ver como el material parece estar envuelto por una capa transparente y tiene pequeños orificios logrados a partir de la transparencia del objeto y su textura de normal lo cual para mi representaba una especie de tela.

Layered

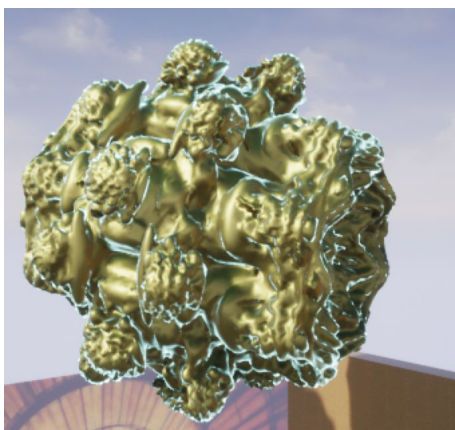
En este objeto (arriba a la izquierda) se puede apreciar como pareciera que encima de la textura base (amarilla) se distinguen manchas verdes lo cual crean una textura más compleja lo cual logramos a partir de hacer un blend de distintas texturas.

Detail



En esta textura podemos observar como los detalles se ven de una forma más nítida sobre el color base.

Fresnel



Para este material se utilizó la función realizada en clase y se le incluyó un color y podemos ver como todo el material pareciera que está reflejando una luz externa sin necesidad de colocar una fuente de luz muy fuerte.

Senoidal

Este objeto sólo puede apreciarse de manera correcta dentro del proyecto pero se puede observar el movimiento gracias a la función senoidal que es utilizada por el objeto.

Reflector

Con este objeto (derecha abajo) podemos observar cómo el mundo a su alrededor es altamente reflejante.

El proyecto se encuentra en:

<https://github.com/Arrod1/11921124>