

UNIVERSIDAD PANAMERICANA

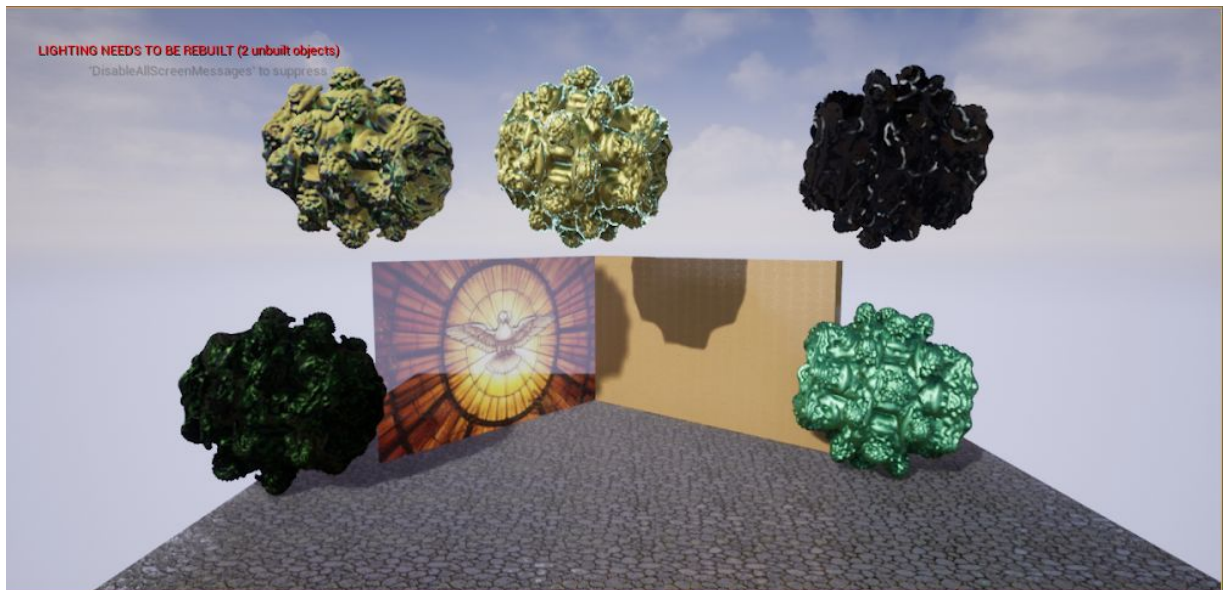
Procesadores gráficos y aplicaciones en tiempo real

Ingeniería en Animación Digital

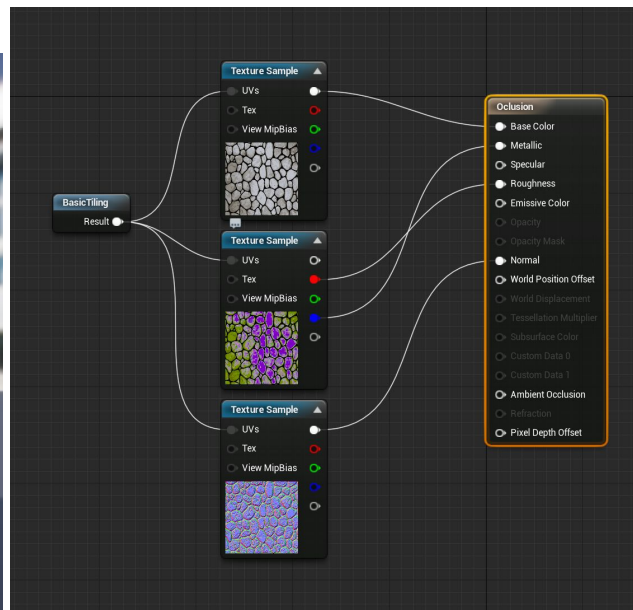
Alfonso Reyna Cerón

0173481

Alfonso Gastélum Strozzi

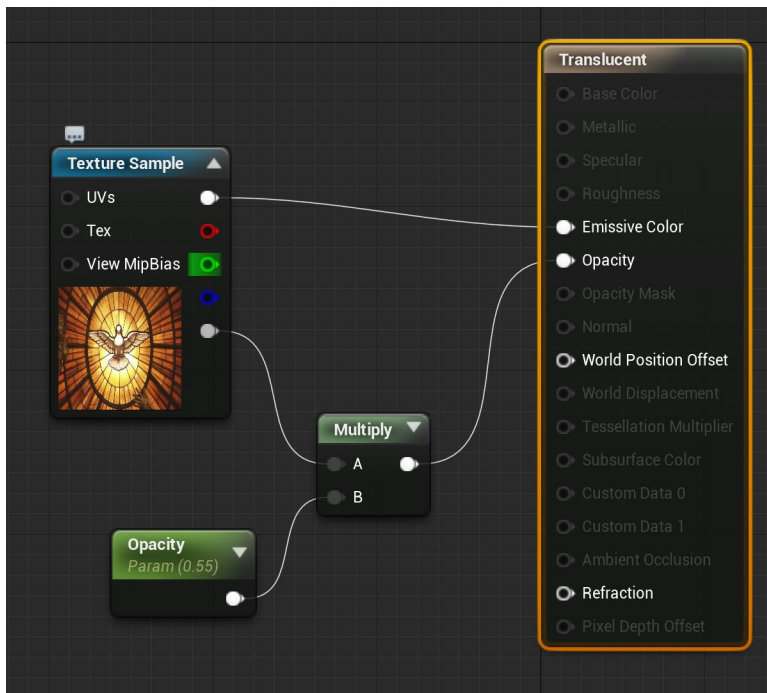


Oclusión



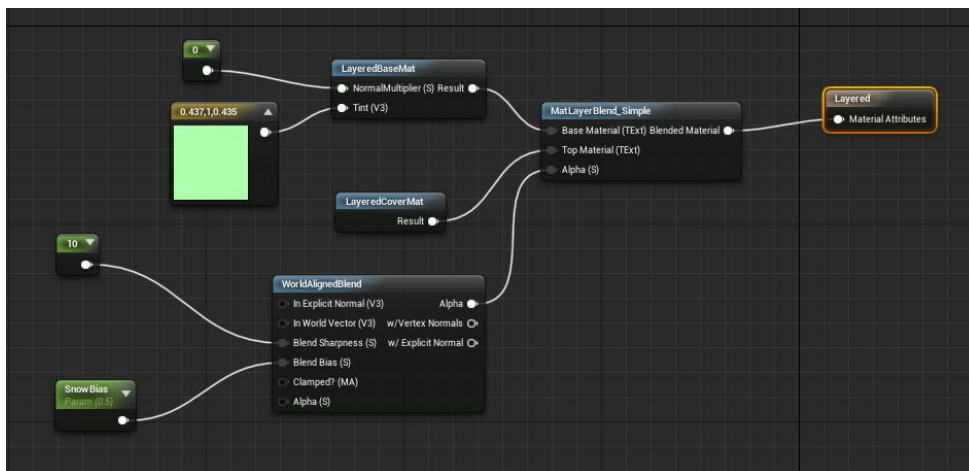
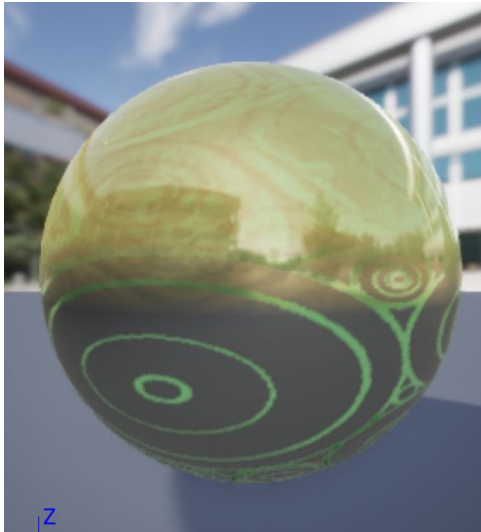
Para el objeto del piso se utilizó el material de oclusión lo cual se puede observar que el material no tiene ningún reflejo debido a la oclusión de la textura sobre el material.

Vitral



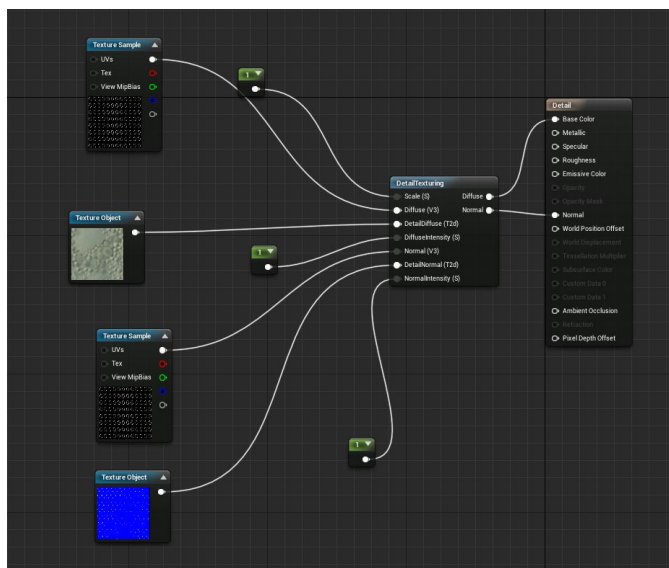
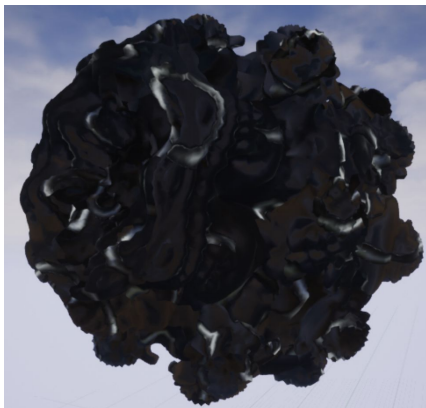
Este material está usando una textura de un águila enfrente del sol, y podemos ver como gracias a las propiedades del material el objeto sobre el cual está colocada nos permite ver el mundo detrás y refleja sobre la superficie.

Clear coat

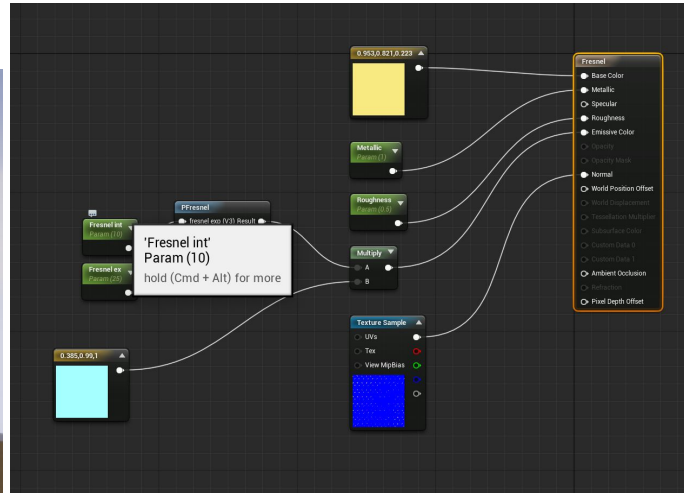
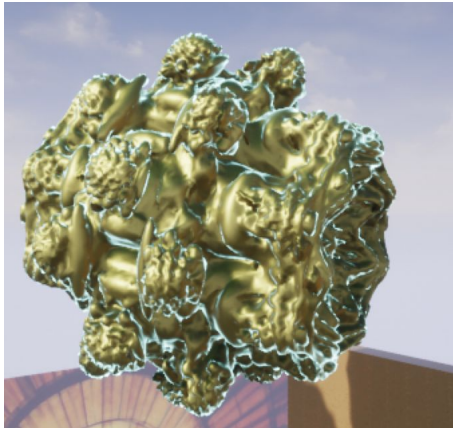


En este objeto (arriba a la izquierda) se puede apreciar como pareciera que encima de la textura base (amarilla) se distinguen manchas verdes lo cual crean una textura más compleja lo cual logramos a partir de hacer un blend de distintas texturas.

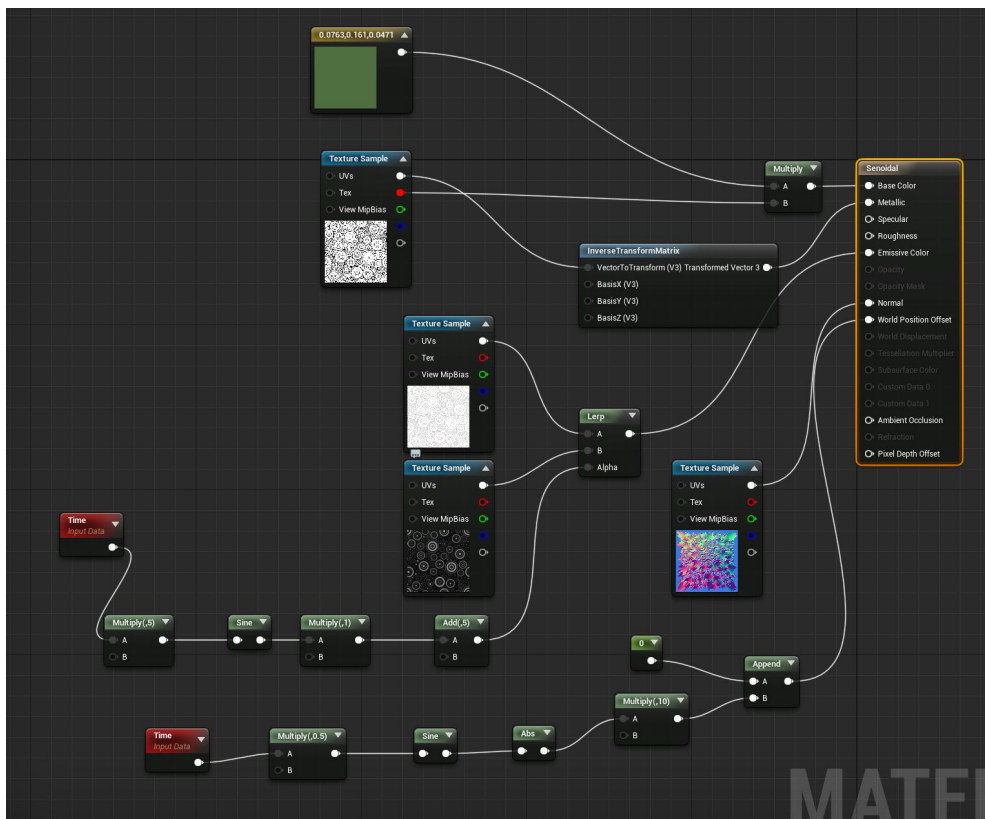
Detail



Fresnel

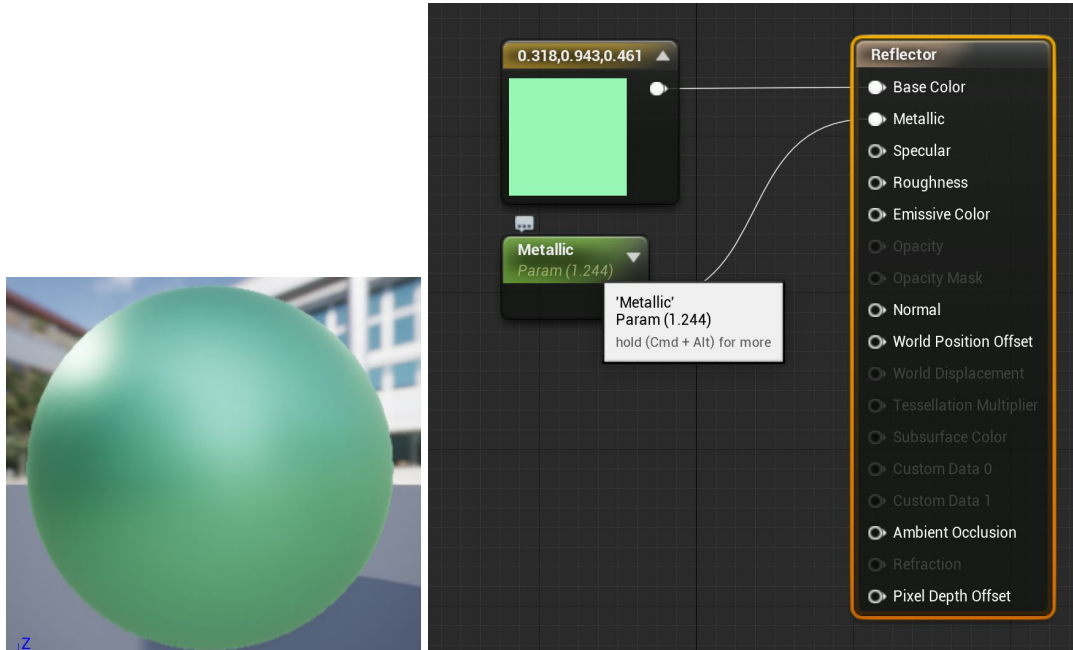


Senoidal



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>