

Prácticas de Entornos Virtuales

Juan Carlos Torres

27 de marzo de 2017

Capítulo 6

Proyecto

El objetivo de esta práctica es crear un entorno virtual integrando los trabajos realizados en las prácticas anteriores.

6.1. Introducción

Integrando el trabajo realizado en las prácticas anteriores crea un sistema consistente que pueda ser ejecutado desde el motor de juegos de blender.

El sistema creado debe contener al menos: modelos con texturas, interacción y simulación física.

6.2. Documentación a entregar

- Memoria de la práctica (pasos seguidos para realizar cada actividad).
- Modelos en formato Blender.

6.3. Evaluación

En la práctica se evaluarán los siguientes aspectos:

- Complejidad.
- Acabado.
- Documentación.

Cada uno de estos aspectos se evaluará con un máximo de 4 puntos, la nota de la práctica se evalúa sobre 10.

Bibliografía

- [1] Joaquín Herrera Goás: Guía de iniciación a Blender.
[https://joaclintistgud.wordpress.com/2009/11/27/
blender-guia-de-iniciacion-para-recien-llegados-adaptada-a-la-version-2-5/](https://joaclintistgud.wordpress.com/2009/11/27/blender-guia-de-iniciacion-para-recien-llegados-adaptada-a-la-version-2-5/)
- [2] John M. Blain: “The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling and Animation”. A K Peters/CRC Press, 2012
- [3] Blender manual. <http://wiki.blender.org/index.php/Doc:2.6/Manual/>
- [4] D. Felinto, M. Pan: “Game Development with Blender”. Cengage Learning 2014.