

Universidad Nacional Autónoma De México Facultad de Ingeniería

Computación Gráfica e I. Humano computadora

Manual técnico

Dino parque central Ambientación virtual en 3D

Presenta:

Navarrete Acosta Cristopher Antonio

Semestre: 2022-2



Índice

Cronograma de actividades	3
Cálculo de costos	2
Especificación de los modelos 3D	
Modelos originales	5
Modelos descargados	7

Cronograma de actividades

Actividad	Fecha	Observaciones
Propuesta de proyecto	20/03/2022	Primera entrega de la propuesta de proyecto
Creación del proyecto de Visual Studio	07/04/2022	Primer commit del repositorio donde se encuentra el proyecto de VS y un escenario vacío funcionando.
Primer avance de los modelos 3D	18/04/2022	Se descargan modelos 3d de internet y se texturizan.
Modelo 3D. Robot humanoide	10/05/2022	Se separa el modelo en sus diferentes piezas animadas.
Segundo avance de los modelos 3D	16/05/2022	Se optimizan y se escalan los modelos 3D. Se descargan nuevos, pero aún no se trabaja en ellos.
Animación. Personaje principal	16/05/2022	Se articula el robot y se liga a la cámara que recorre el escenario. También se termina la animación de saludo.
Modelo 3D. Dinosaurio A	17/05/2022	Se separa el modelo en sus diferentes piezas animadas.
Modelos arquitectónicos	18/05/2022	Se implementan en el código los modelos arquitectónicos y del terreno y senderos.
Animación. Dinosaurio terrestre	19/05/2022	Se crea el circuito de animación del dinosaurio y se implementa en el escenario.
Modelo 3D y animación. Atracción	20/05/2022	Se escala correctamente el modelo, y se implementa su animación.
Modelo 3D y animación. Dinosaurio volador	21/05/2022	Se descarga de internet el modelo, se despieza y se trabaja en la animación.
Implementación de modelos estáticos.	22/05/2022	Se siguen texturizando, optimizando y escalando los modelos de ambientación descargados de internet.
Modelo 3D y animación. Automóvil	22/05/2022	Se despieza y se trabaja en la animación recorriendo el escenario.
Manual de usuario	23/05/2022	Proyecto funcionando en su totalidad, se recorre el escenario.
Manual Técnico	23/05/2022	Se documenta el proyecto y se calculan los nuevos costos.
Reseña en Inglés	23/05/2022	Se redacta la reseña.
Entrega del proyecto	23/05/2022	Se corrigen pequeños defectos de los modelos 3d implementados.

Cálculo de costos

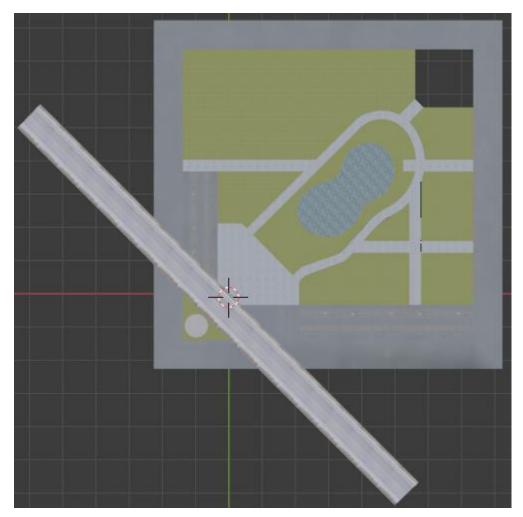
Etapa	Entregables		Importe
1	Propuesta de proyecto	\$5,000	
1.1	Obtención y análisis de requerimientos o	\$1,500	
1.2	Propuesta de terreno y trazado.		
1.3	Zonificación del parque	\$2,500	
1.4	Croquis de conjunto		
1.5	Propuestas de animaciones (5)		\$500
1.6	Presupuesto preliminar	\$500	
2	Modelos 3D		\$20,500
2.1	Modelos de ambientación.		\$5,000
	Skybox, suelo, arboles, piedras, etc.		
2.2	Modelos arquitectónicos.	\$5,000	
	Hoteles, centro comercial, C. invest		
2.3	Personaje humanoide (despiezado)	\$2,000	
2.4	Automóvil (despiezado)	\$500	
2.5	Atracción mecánica (despiezado)		\$2,000
2.6	Dinosaurio A (despiezado)	\$3,500	
2.7	Dinosaurios estáticos (B)		\$500
2.8	Dinosaurio C (despiezado)		\$2,000
3	Animaciones		\$16,500
3.1	Personaje principal		\$5,000
3.2	Automóvil		\$3,500
3.3	Atracción mecánica		\$2,500
3.4	Dinosaurio A		\$4,000
3.5	Dinosaurio C		\$2,500
4	Aplicación de escritorio		\$20,500
4.1	Código fuente		\$15,000
4.2	Manual de usuario		\$2,500
4.3	Manual Técnico		\$2,500
4.4	Videos de funcionamiento (3)		\$500
		Subtotal	\$62,500
		IVA	\$10,000
		Total	\$72,500

Especificaciones de los modelos 3D

Modelos originales

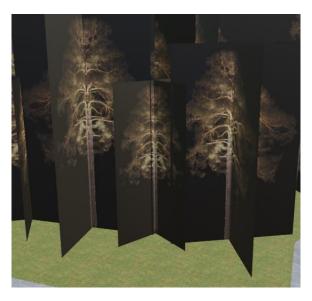
El parque cuenta con objetos 3D modelados y texturizados desde cero, lo cual significa que fueron creados con las especificaciones de la propuesta del proyecto.

• Terreno (suelo). Diseñado con base en el croquis aprobado por el cliente.



• Árboles. Para poder tener la densidad de arboles necesaria para todo el terreno y no saturar la memoria del programa procesando los millones de vértices que contiene un árbol, se optó por construir un modelo de únicamente dos planos intersecados a 90° (8 vértices) y se texturizó con imágenes con transparencia. Estos árboles tipo se escalaron a distintos tamaños para dar la sensación de variedad en la flora.

Árbol tipo 1.



Árbol tipo 2. Debido a que estos son un conjunto, solo se insertó en un solo plano.



• Letras monumentales. Encima de una valla metálica se aprecia el nombre del parque en letras de oro.

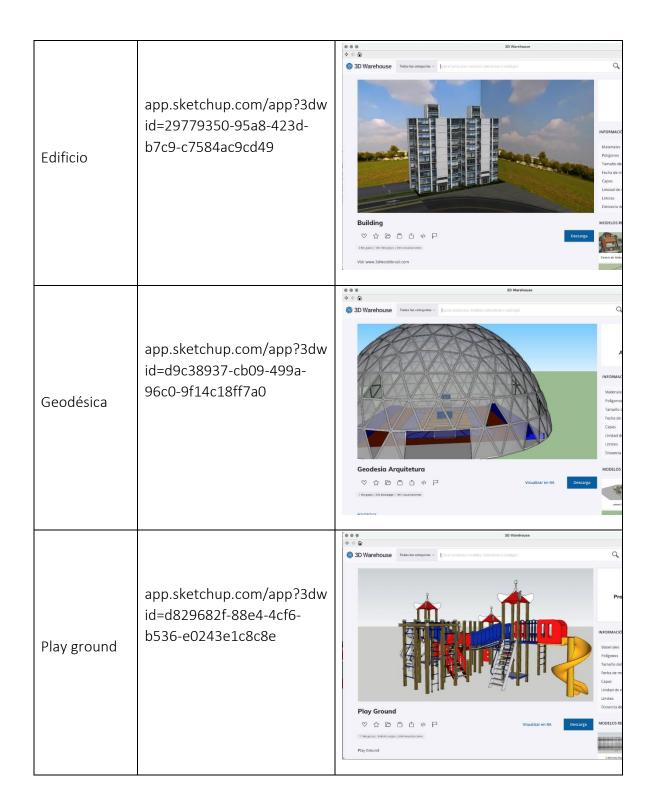


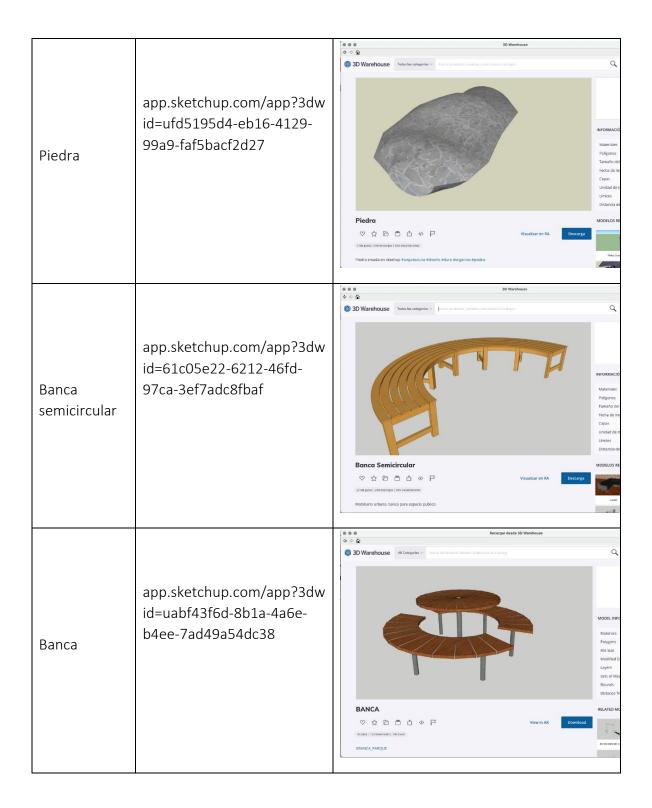
Modelos descargados

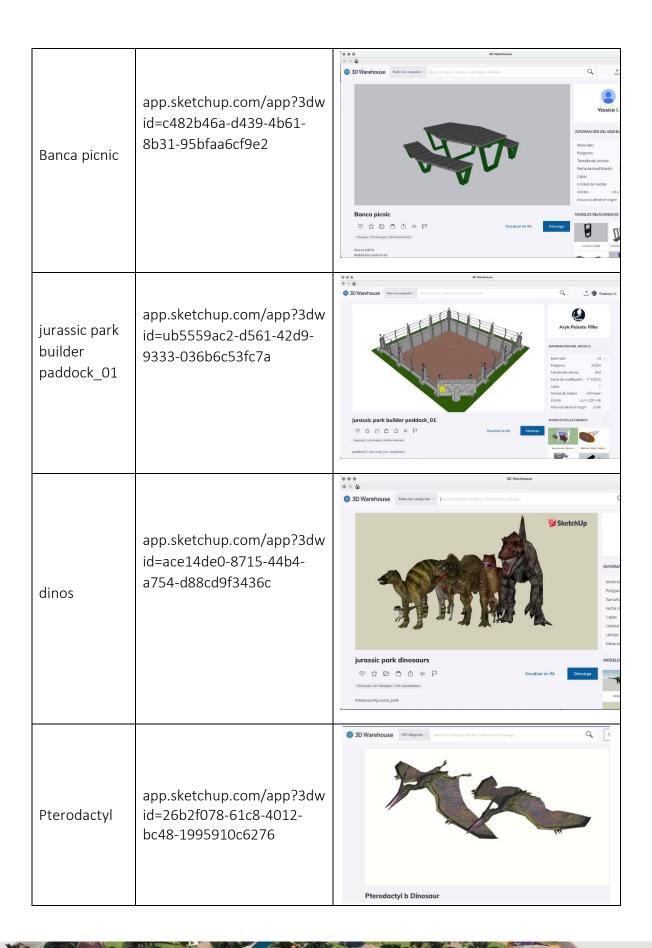
Para la implementación de los demás objetos del parque, se recurrió a descargar modelos existentes en internet y adaptarlos de tal forma que pudieran usarse en el programa; algunas de las modificaciones que se les hicieron a estos modelos fueron: Texturizado, diezmado de vértices, escalado, traslación en coordenadas locales para hacerlas igual a las coordenadas globales (ahorró tiempo ya que en el código no se hicieron traslaciones) y eliminación de materiales que hacían que el modelo estuviera muy pesado.

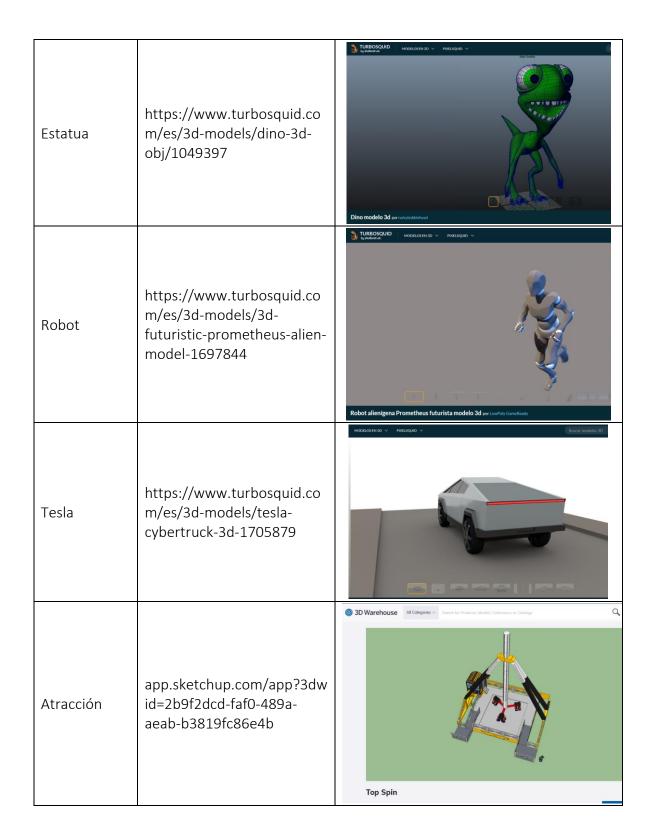
A continuación, se muestra una tabla donde se indica el modelo utilizado, su fuente, y un link para acceder al recurso utilizado.

Objeto	URL	Imagen de referencia		
	app.sketchup.com/app?3dw id=574de339-4bcf-43f2- b6a3-9f1919a3d1a0	Museum So So So Marchouse So	NFORMACIÓN DI Materiales Poligonos Taminó del arti Techa de medi Capat Unidad de medi Limites Distanca desde MODELOS RELAC	









Repositorio del proyecto: https://github.com/Cristopherfi/Proyecto2022