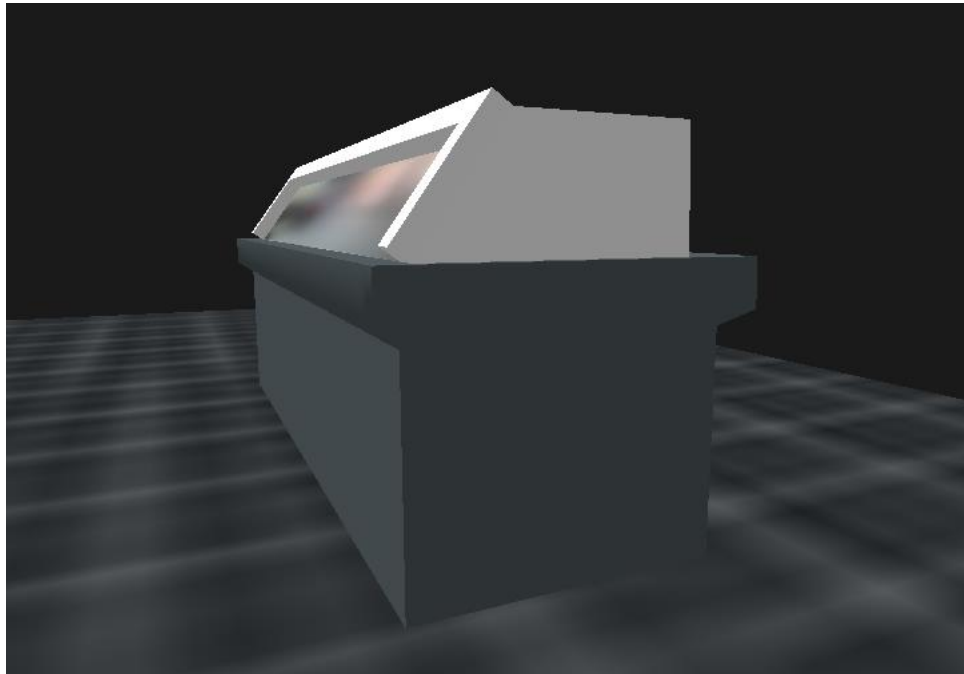


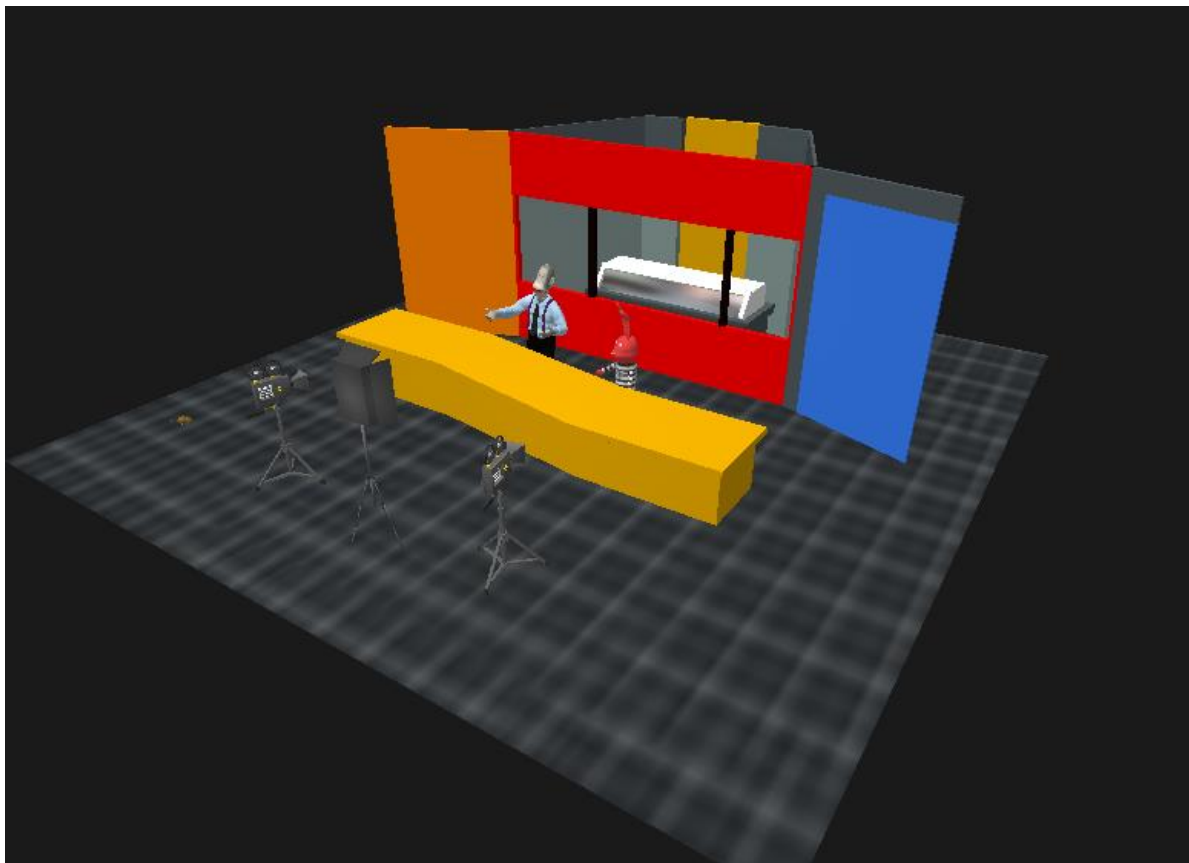
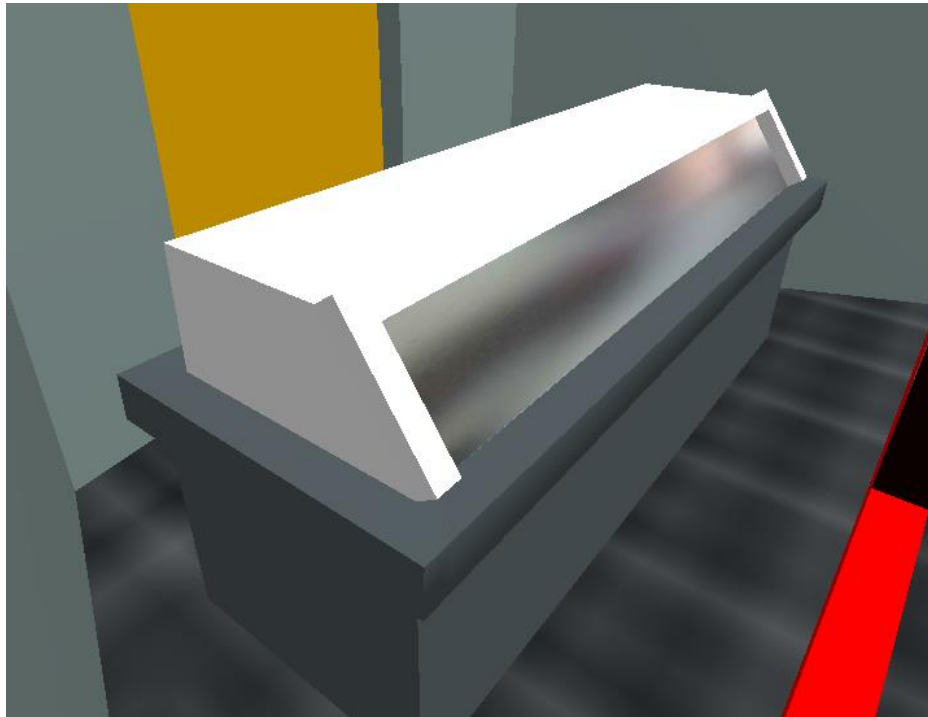
Reporte 10

Instrucciones

- Seleccionar un objeto de su proyecto, modelarlo, texturizarlo, llevarlo a OpenGL e integrarlo con sus demás objetos y su ambientación correspondiente.

Desarrollo





Conclusiones

Para la práctica 10 trabajamos con animaciones complejas, donde el movimiento de un carro dentro de un espacio; si bien no se trabajaron con texturas como en la anterior práctica, la abstracción para efectuar el movimiento del carro representó la complejidad de la misma.

Para resolver la problemática, primero se realizó un análisis de lo solicitado para posteriormente generar una máquina de estados (mediante IF-ELSE) quien resuelve el reto.

Un punto importante a considerar es la deducción del ángulo de rotación en diagonal, ya que este debe estar a -45° respecto a su punto de partida, los cálculos para llegar a dicho valor fueron indispensables para finalizar la práctica.

Por otra parte, el objeto modelado en esta ocasión fue un escritorio, donde tras manipular diferentes formas previamente en Maya, fue posible desarrollarlo de forma más rápida y eficiente por medio de "Extrude".