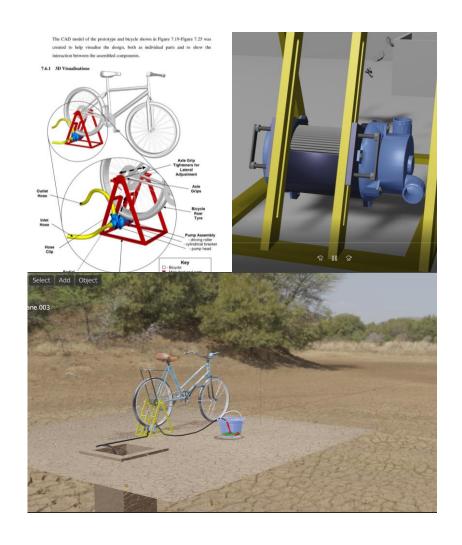
UTILIZACIÓN DE REALIDAD VIRTUAL PARA EXPLICAR DISEÑOS COMPLEJOS

Julia Ortiz Naharro Jesús María González Barahona





Índice

Introducción
Objetivos
Tecnologías
Desarrollo
Metodología
Resultados
Conclusiones
Esfuerzo dedicado





Introducción

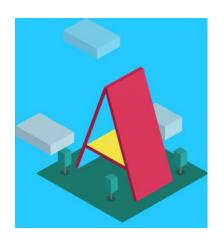
Explicar sistemas complejos de manera sencilla, aplicando la tecnología de realidad virtual.

Demostrar con ejemplo.

Objetivos

Explorar metodología Diseñar el método Elegir tecnología Definir procesos Elaborar el método Construir el ejemplo Entorno de realidad virtual Validación y construcción en paralelo. </>> Pasar de un sistema complejo, a un entorno sencillo Simplificar de comprender

Tecnologías



A-Frame

Framework VR



Blender

Modelado 3D



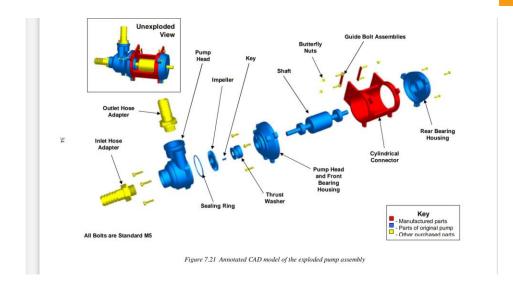
Brackets

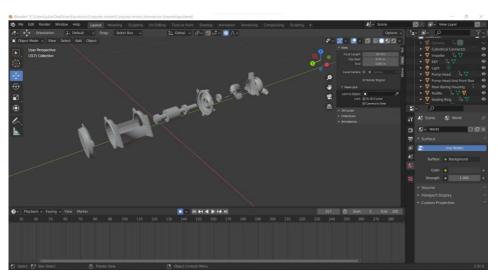
Editor de texto



OCULUS QUEST 2

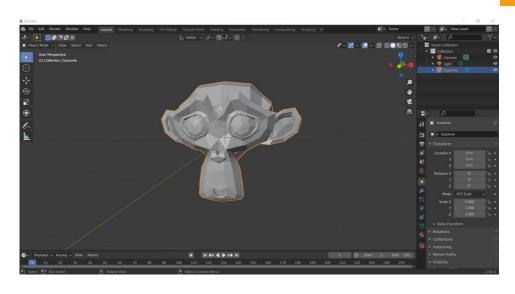
Gafas VR





Explorar las tecnologías, entender el ejemplo y llevarlo a cabo.

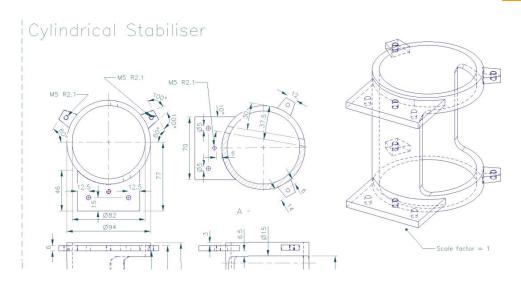
Del plano a 3 Dimensiones.

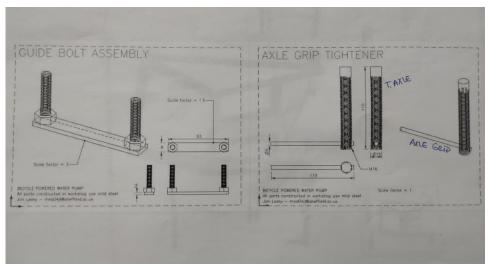




Sprint 0

Viabilidad de las herramientas.

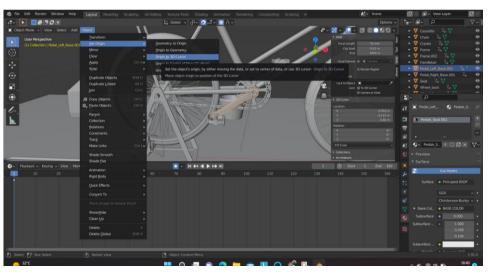




Sprint 1

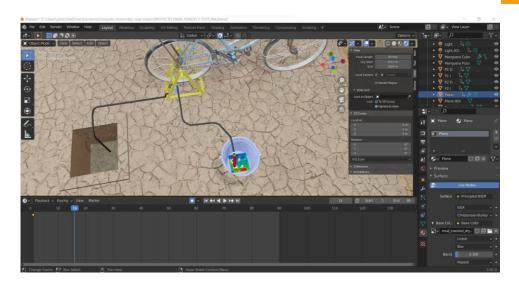
Detalles del proyecto.

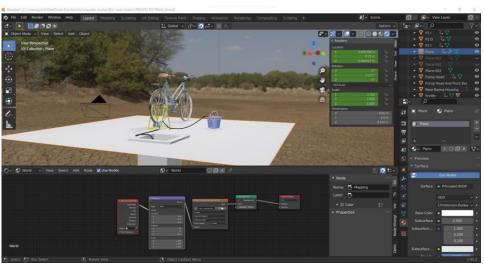




Sprint 2

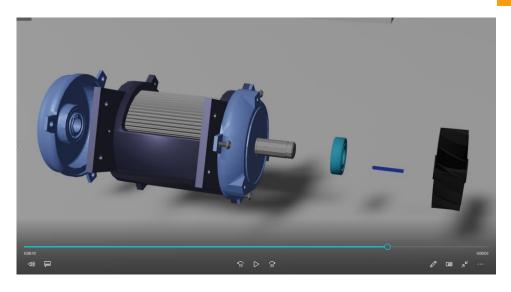
Modelado y animación en Blender.

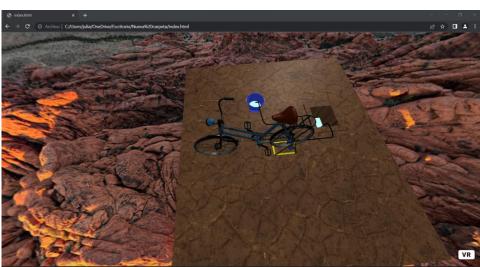




Sprint 3

Realismo en la escena.





Sprint 4

Salidas:

Renderizado

Entorno de realidad virtual.

Metodología

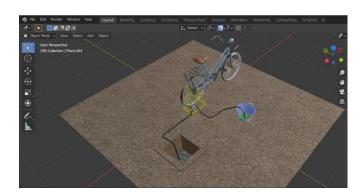
Etapa 1

- + Entorno de trabajo
- + Herramientas
- + Documentación
- + Diseño



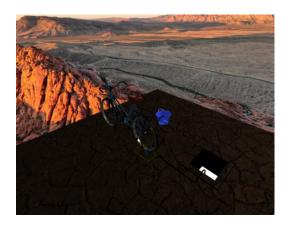
Etapa 2

- Modelado 3D
- + Animaciones
- + Texturas y fondo



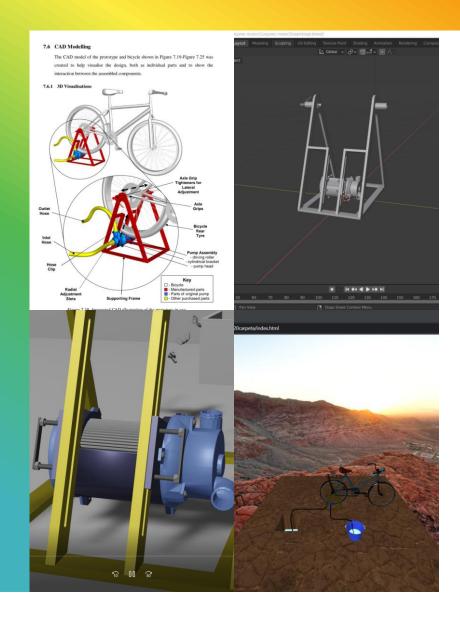
Etapa 3

- + Renderizado
- + Entorno realidad virtual





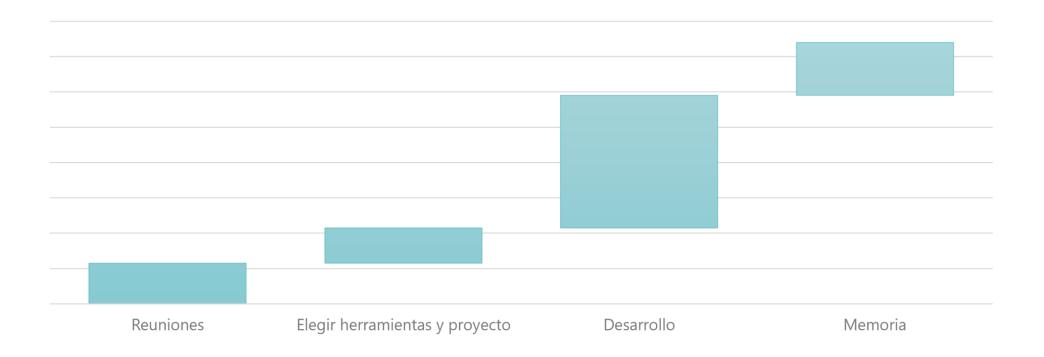


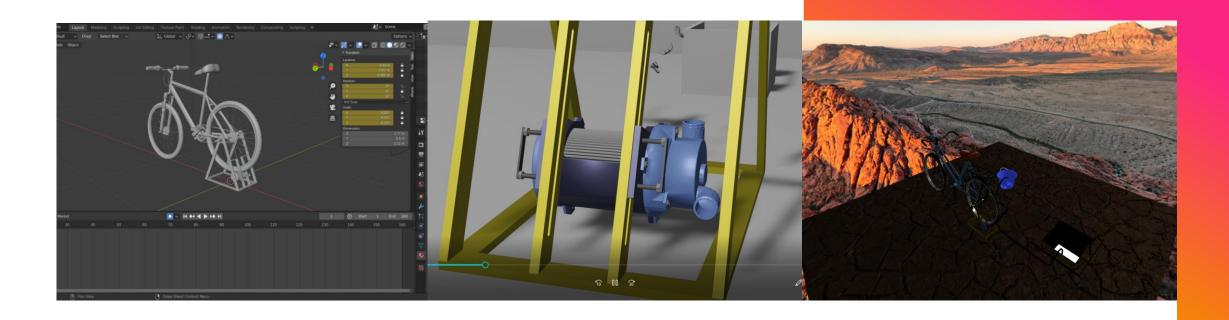


Conclusiones

Ampliar conocimientos en gráficos 3D y herramientas de realidad Virtual. Colaborar con una ONG aplicando los conocimientos aprendidos en el grado.

Esfuerzo dedicado





Gracias