

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de Computación Grafica e Interacción Humano Computadora  
Semestre 2021-1

Grupo 08

Espino Rojas Héctor Daniel

Manual Técnico

Manual de Técnico Rick & Morty.

Objetivo:

El alumno deberá aplicar y demostrar los conocimientos adquiridos durante todo el curso. Recreando un espacio 3D en OpenGL.

Diagrama de Gant:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tarea | 3/12/20 - 3/1/21 | 03/01 - 19/01 | 20-ene | 21-ene |
| Modelado |  |  |  |  |
| Texturizado |  |  |  |  |
| Programación |  |  |  |  |
| Documentación |  |  |  |  |

Alcance del proyecto:

El alumno deberá seleccionar una fachada y un espacio que pueden ser reales o ficticios y presentar imágenes de referencia de dichos espacios para su recreación 3D en OpenGL.

En la imagen de referencia se debe visualizar 7 objetos que el alumno va a recrear virtualmente y donde dichos objetos deben ser lo más parecido a su imagen de referencia.

Es necesario realizar modelado de cada uno de los elementos. Para esto se hará uso del software CAD Maya y dentro del mismo será texturizados los elementos. El trabajo de tanto modelado como código será mediante el uso de una liga de github:   
[ <https://github.com/hectorhmx/ProyectoGrafica> ]

Después de esto, se programará la interacción y del usuario, posicionamiento de algunos objetos y sus animaciones. Se requerirá hacer uso de todos los conocimientos adquiridos en el curso.

Código:

Referencias:

Hughes, J. (2013). Computer Graphics: Principles and Practice (3rd Revised ed.). Harlow, Reino Unido: Pearson Education.