



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA



INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA

GRUPO 1

PROYECTO FINAL

AMBIENTE VIRTUAL: CASA SIMPSONS

ALUMNO:

VÁZQUEZ LANDÍN CARLOS SAÚL

FECHA DE ENTREGA: 06/MAYO/2019

Desarrollo del Proyecto

En este trabajo, se explicarán los métodos utilizados en la elaboración de este proyecto. Primero, se utilizaron los temas vistos durante el semestre: Texturizado, generación de primitivas y creación de animaciones como los principales.

Teclas

- **Tecla W y FLECHA ARRIBA:** Movimiento Frontal de la cámara.
- **Tecla S y FLECHA ABAJO:** Movimiento hacia atrás de la cámara.
- **Tecla A y FLECHA IZQUIERDA:** Movimiento hacia la izquierda de la cámara.
- **Tecla D y FLECHA DERECHA:** Movimiento hacia la derecha de la cámara.
- **Tecla ESC:** Salida del proyecto.
- **Tecla P:** Movimiento del carro creado hacia adelante.
- **Tecla C:** Movimiento del carro creado hacia atrás.
- **Mouse:** Permite navegar dentro del entorno dependiendo a qué se esté enfocando.

Texturas

Dentro de todo el proyecto se utilizaron 14 texturas para la creación de la casa, asignándolas dependiendo del contexto. Entre los objetos texturizados están: el cuarto creado, la chimenea de la casa, el techo, el pasto, la barda, entre otros. Sin embargo, se tuvo problemas en la carga de algunas texturas, como la fachada de la casa.

Animaciones

Se crearon 3 animaciones dentro este proyecto: Rotación de un avión sobre la casa, Rotación con cambio de sentido de una pelota y movimiento de un automóvil con las teclas definidas anteriormente.

Conclusión

En este proyecto, se implementó cada tema visto durante el semestre. Así mismo, se recreó de manera suficiente el ambiente propuesto, donde se crearon las primitivas necesarias, junto con las texturas que se pueden asignar y se desarrollaron algunas animaciones básicas para la demostración de su funcionamiento.