

# **ACTA DE REUNIÓ No. 3**

**10 DE OCTUBRE DE 2017**

---

**ASSISTENTS:** Bernat Martínez Gómez, Joan Muñoz Riera, Diego Velázquez Dorta, Yael Tudela Barroso, Qiang Chen.

**HORA D'INICI:** 13h

**LLOC:** Universitat Autònoma de Barcelona

---

## **1. Aprovació de l'acta anterior.**

S'aprova l'acta anterior i es signa per part de tots els assistents.

## **2. Discussió.**

Se ha hablado sobre otros entornos de prácticas pero se han rechazado. Se realizara con openGL X y con un entorno visual similar al de las prácticas del otro itinerario.

Se ha contemplado la posibilidad de importar objetos modelados en blender. Se ha encontrado una librería que tenemos que estudiar (assimp). También se ha contemplado usar los exportadores proporcionados por blender.

También se ha hablado sobre el uso de shaders y se ha declarado por unanimidad que sí, aunque no será algo prioritario.

## **3. Acords.**

Joan: Familiarizarse con animación en OpenGL (pequeña demo con animaciones básicas)

Bernat y Qiang: Empezar a realizar modelos 3D de los edificios de la terminal.

Yael: Interfaz generada con Visual Studio con el esquema de menús (opciones sin implementar)

Diego: Empezar a trabajar con shaders.

S'acaba la reunió a les 15:00.

## **Signatures:**

Yael Tudela Barroso

Joan Muñoz Riera

Qiang Chen

Bernat Martínez Gómez

Diego Alejandro Velázquez Dorta