



Sabrina Barrionuevo
Leonel Vidal

Proyecto 1

Escena y modelado



Computación Gráfica 2025

Índice

- *Objetivos del proyecto* .3
- *Decisiones de diseño* .6
- *Cámaras* .8
- *Modelos 3D* .11
- *Estructura* .15
- *Desafíos* .18
- *Resultado final* .20

Objetivos del proyecto

Lo que queríamos lograr

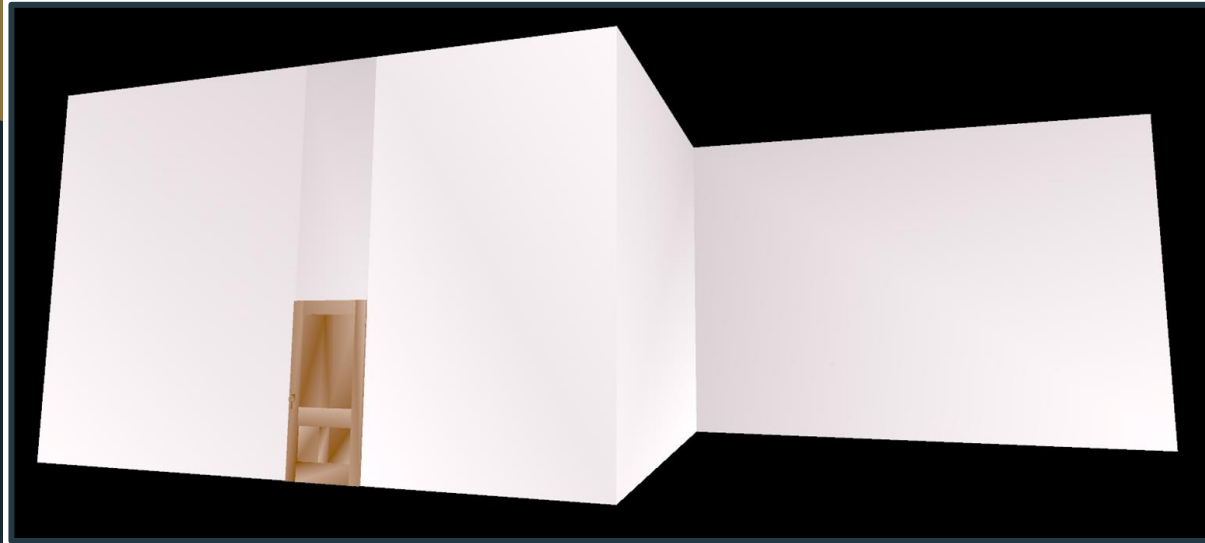


Lo que hicimos



Decisiones de diseño

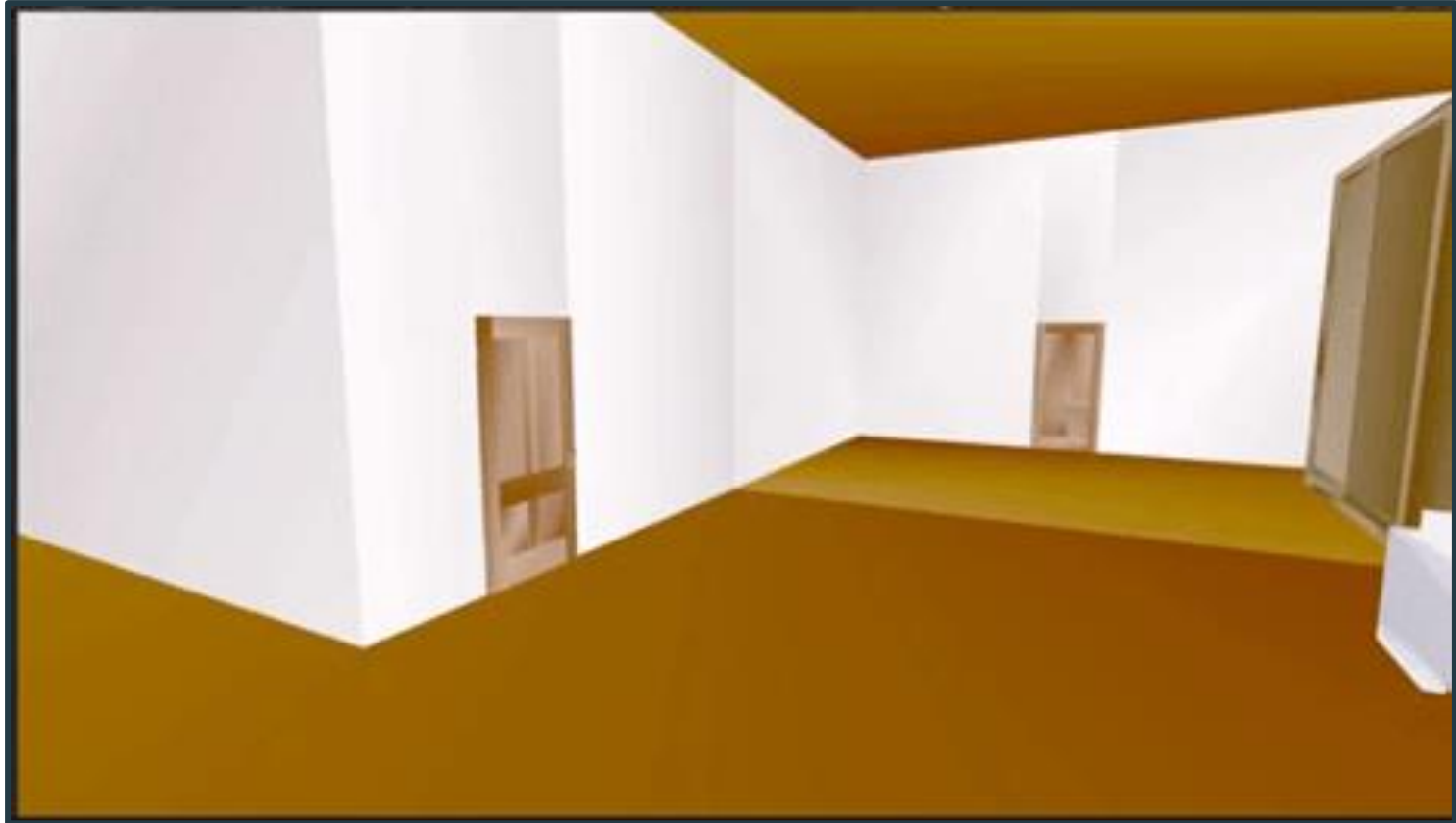
- *Cull off en el shader.*
- *Vértices de diferentes colores.*
- *Clase para agrupar datos.*



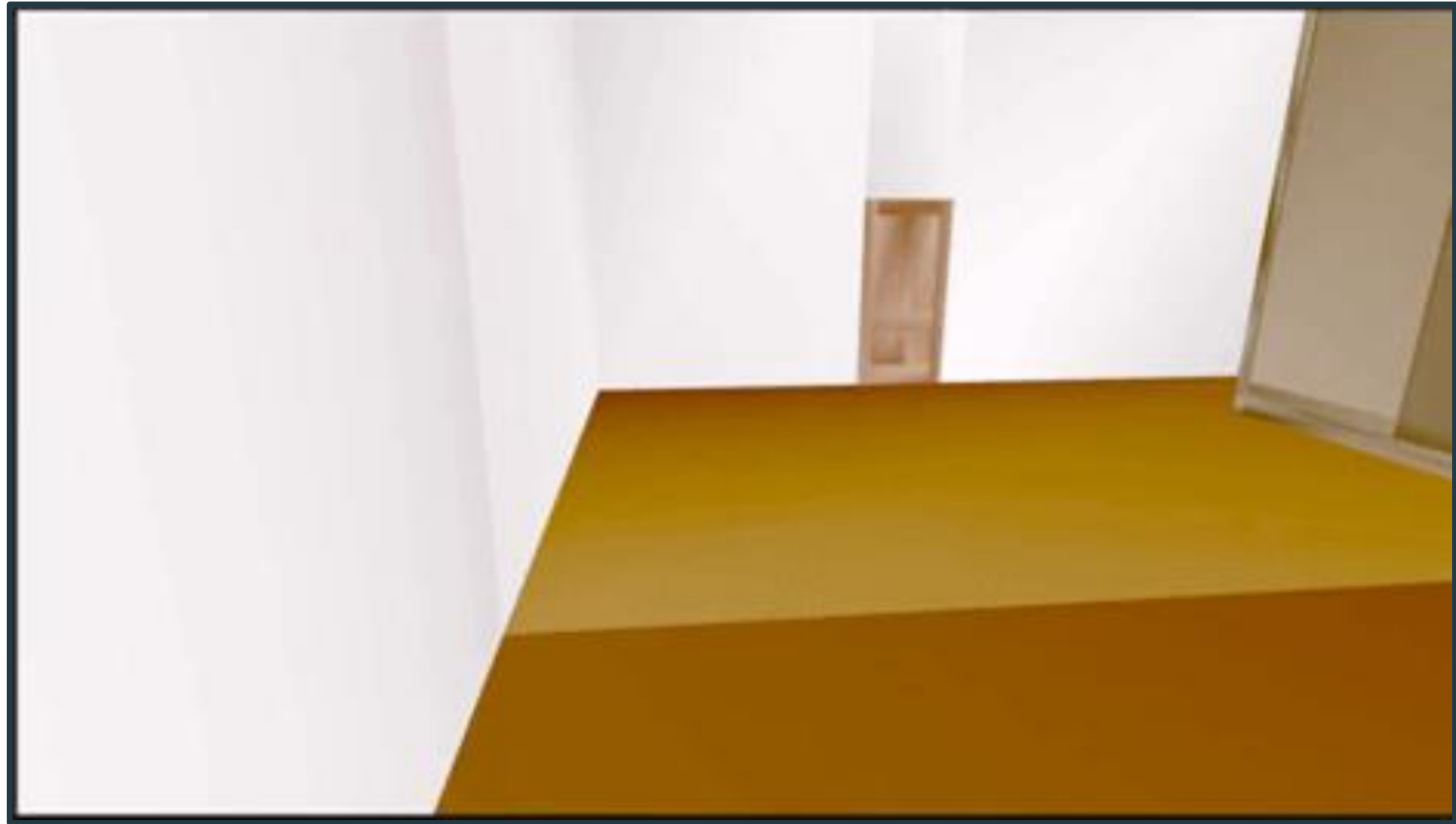


Cámaras

Cámara orbital



Cámaras en primera persona



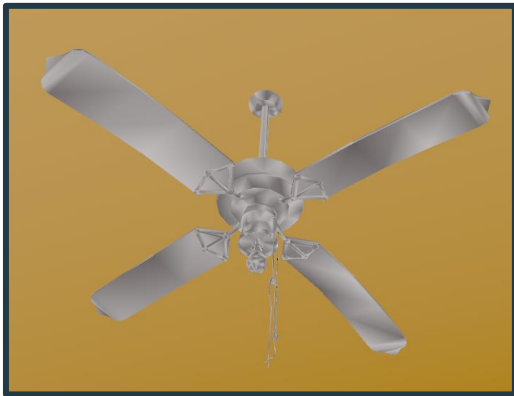


Modelos 3D

Provistos por la cátedra

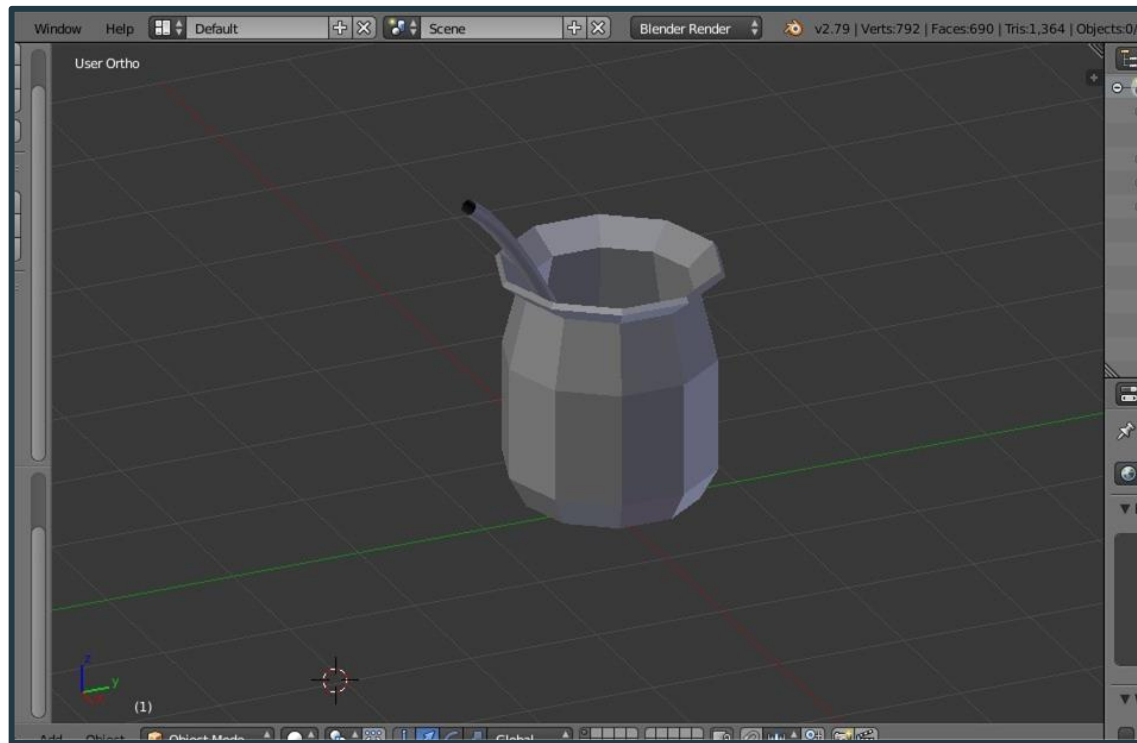


Descargados



Blender

Originales





Estructura

Carpetas

Matrices

ImportarOBJs

Creador_Escena

Cámara

Classes

ModelMatrixCreator

ViewMatrixCreator

ProjectionMatrix

ParserOBJ

OBJModel

OBJData

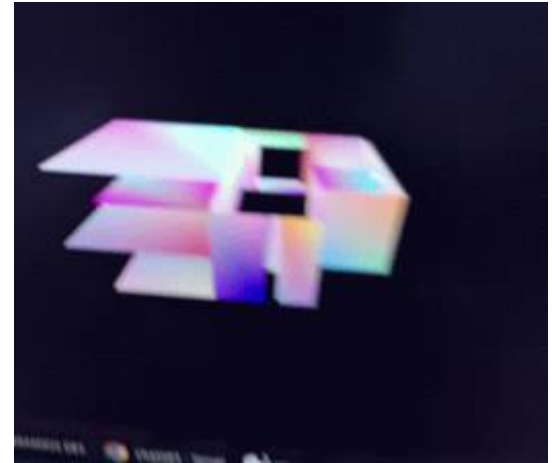
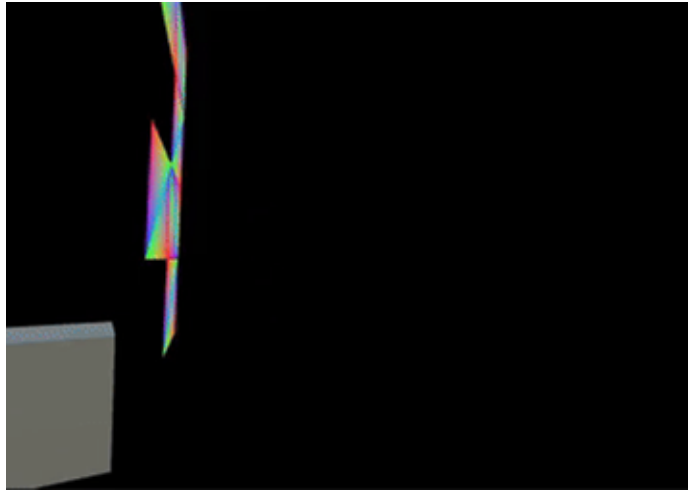
GeneratorObjects



CameraControl



Desafíos

- La cámara orbital y primera persona.
- Actualizar la matriz de vista.
- Guardar la información de cada objeto.





Resultado
final