

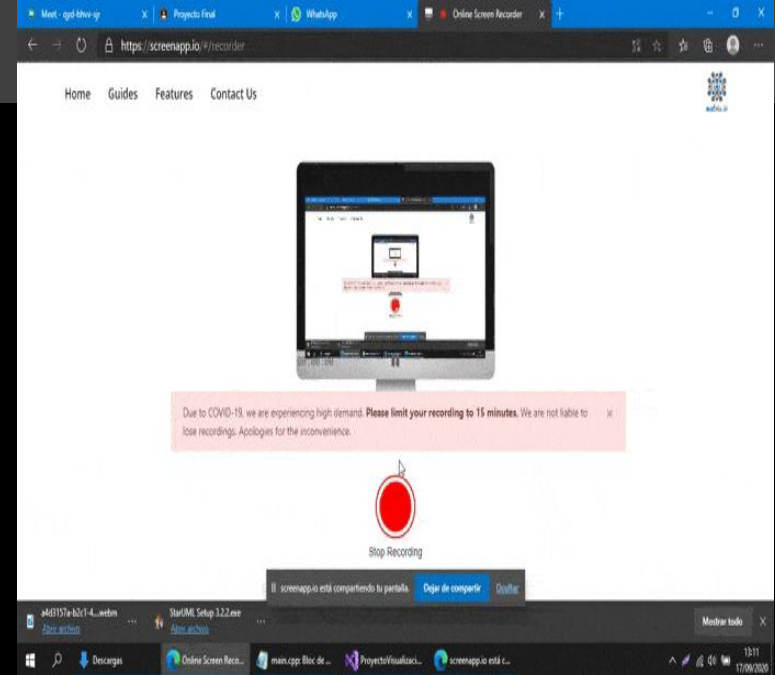
PROYECTO FINAL “COMPUTACIÓN GRÁFICA”

❖ INTEGRANTES:

❖	Barrozo Figueroa, Osti Katriel	17200320
❖	Chavez Chavez, Fernando	17200101
❖	Chavez Malca, Emerzon Jose	18200079
❖	Martínez Bravo, Martín	18200090
❖	Pajuelo Cieza, Junior Alexis	17200080
❖	Pumacarhua Alvarez, Jefferson	17200123

Descripción del aplicativo

El proyecto presentado cumple con la función de generar conocimiento teórico práctico sobre la creación de imágenes 3D mediante uso de texturas, de manera que los implicados conozcan los fundamentos de creación básica de lo que ya es parte de nuestra vida diaria; para variar, estas representaciones serán la simulación de de figuras de revolución a fin de reducir la complejidad de la creación.



Contenido y Herramientas utilizadas

- Visual Studio
- QT
- Generación de Sólidos 3D
- Programación Orientada a Objetos
- Librerías OpenGL
 - GLEW
 - GLM

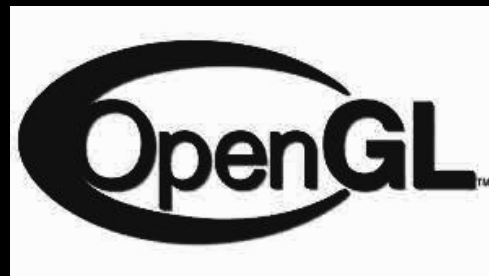
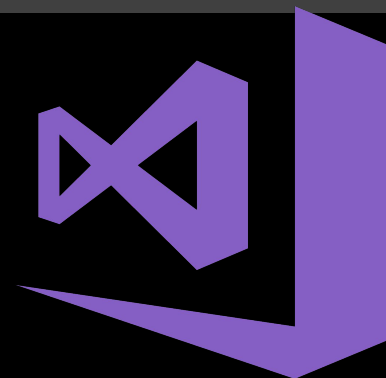


DIAGRAMA DE PAQUETES

ProyectoVisualizacion3D

Dependencias externas

Header Files

figuras

librerias

util

Source Files

figuras

util

Resource Files

shaders

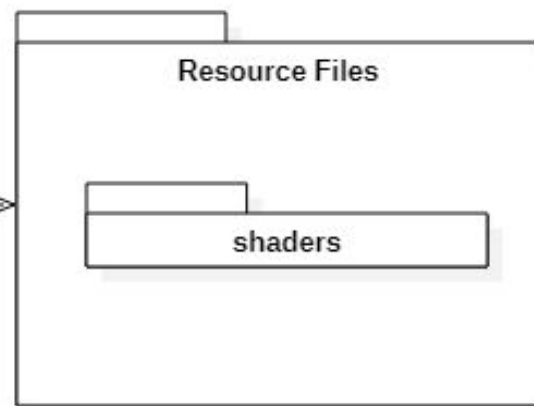
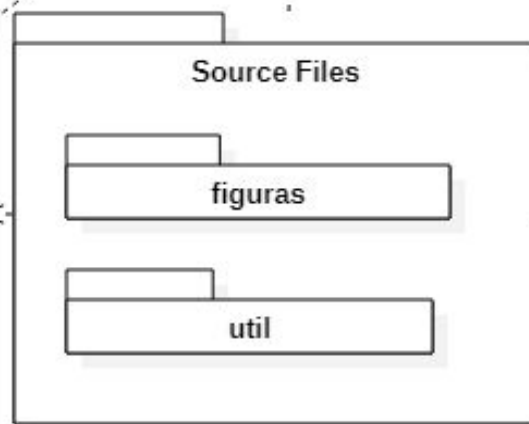
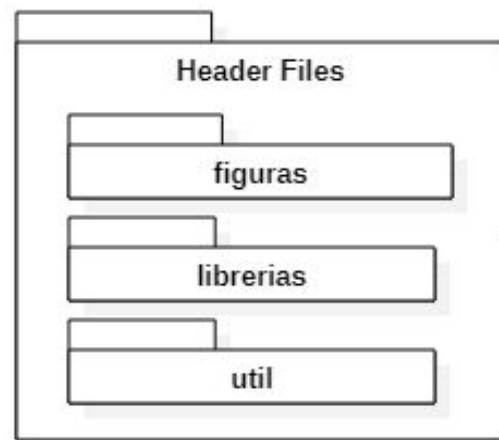
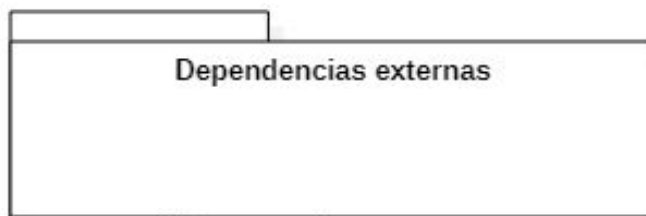
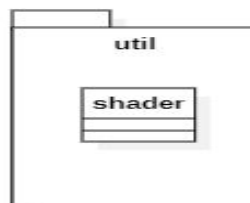
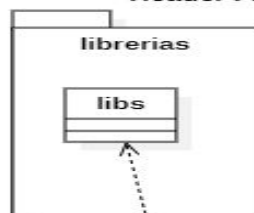
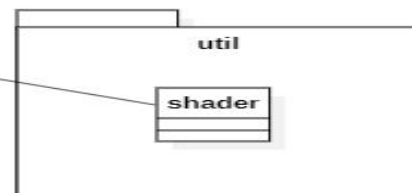
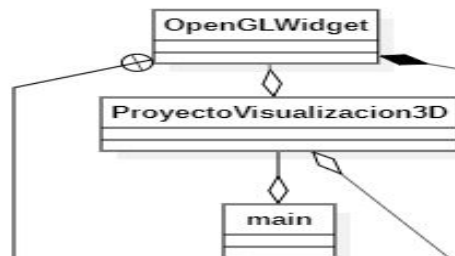


DIAGRAMA DE CLASES

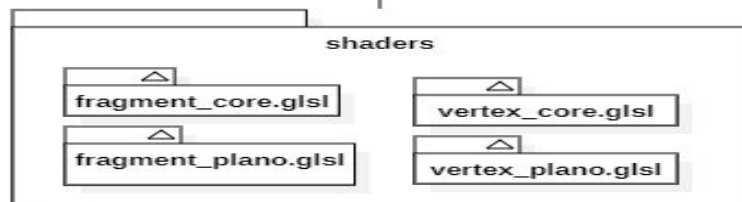
Header Files



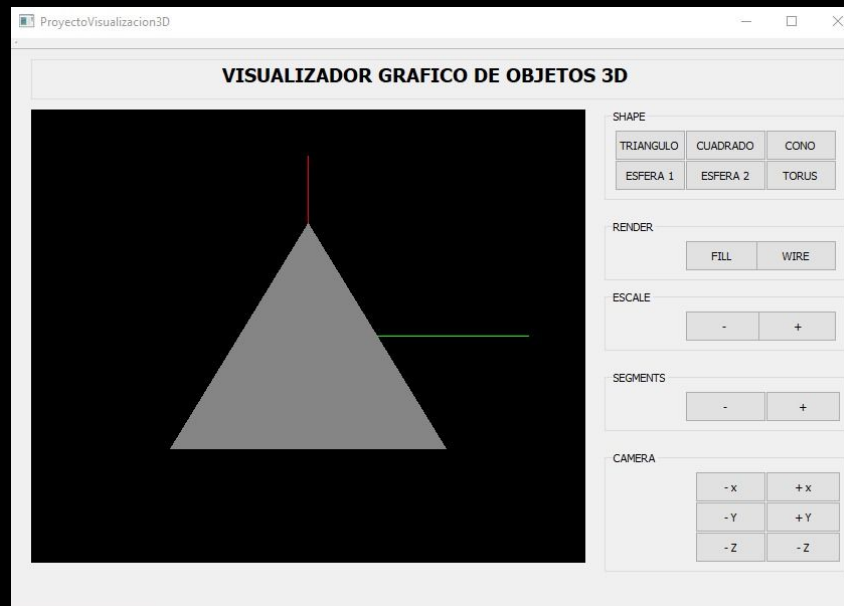
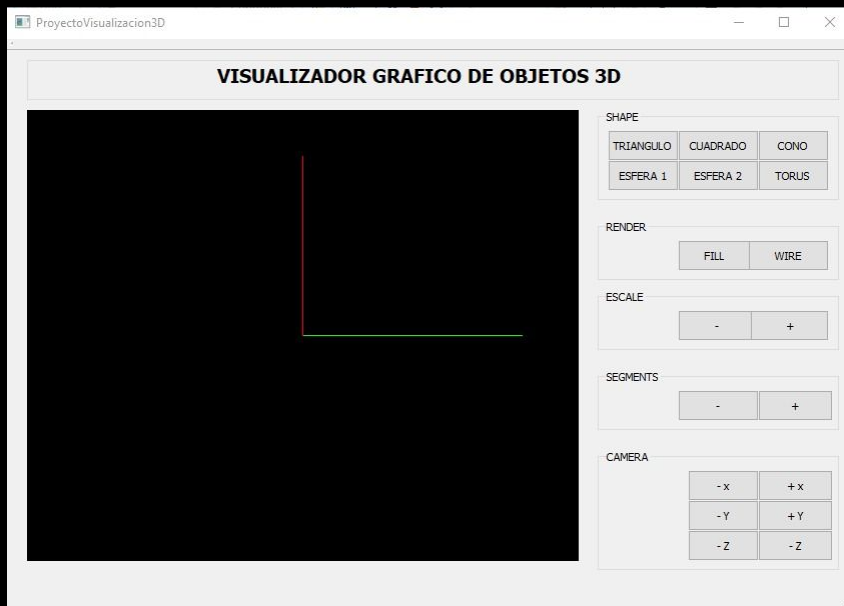
Sources Files

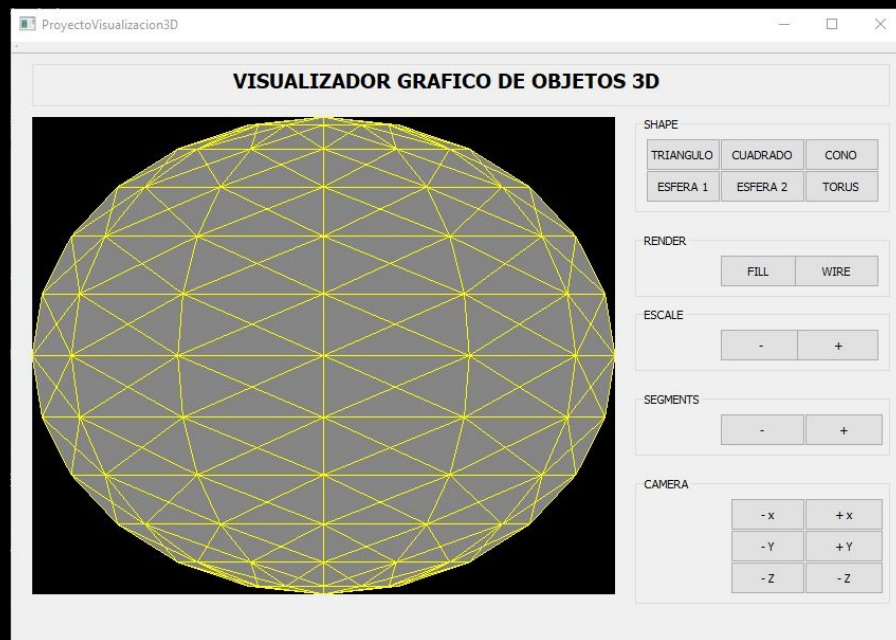
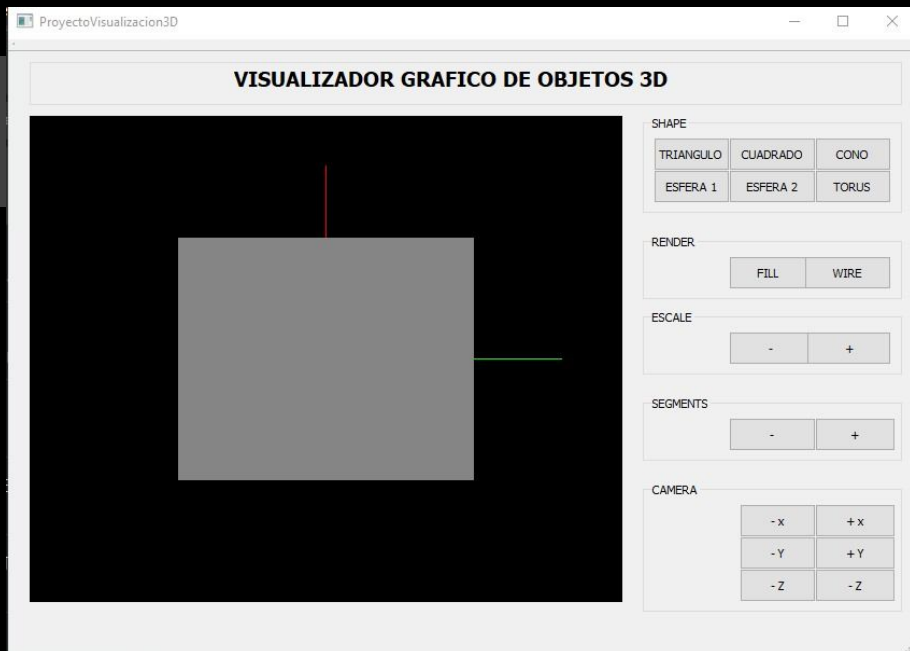


Resource Files

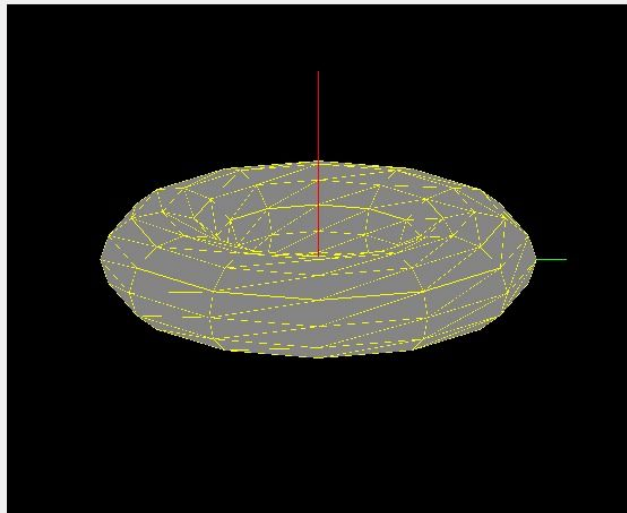


MockUps





VISUALIZADOR GRAFICO DE OBJETOS 3D



SHAPE

TRIANGULO	CUADRADO	CONO
ESFERA 1	ESFERA 2	TORUS

RENDER

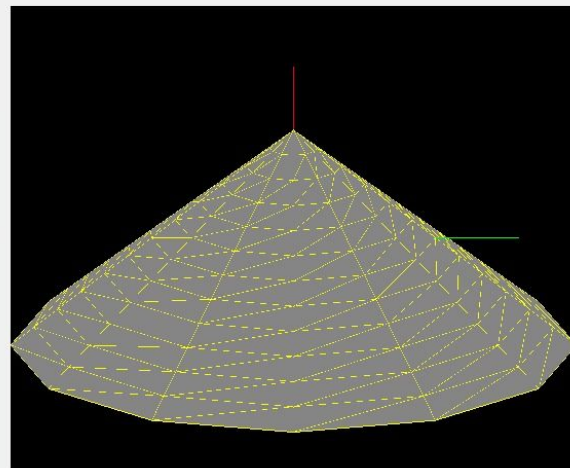
ESCALE

SEGMENTS

CAMERA

- X	+ X
- Y	+ Y
- Z	- Z

VISUALIZADOR GRAFICO DE OBJETOS 3D



SHAPE

TRIANGULO	CUADRADO	CONO
ESFERA 1	ESFERA 2	TORUS

RENDER

ESCALE

SEGMENTS

CAMERA

- X	+ X
- Y	+ Y
- Z	- Z

Conclusiones

- El proyecto ha cumplido con su principal función: asegurar la comprensión de los modelos teóricos de representación en los miembros del proyecto.
- El proyecto, si bien parecía complejo, no ha representado un esfuerzo más allá de lo imaginado; en verdad, con una semana adicional el equipo.
- El desarrollo remoto, ha constituido un impedimento para el desarrollo del proyecto.o estaría preparado para una presentación modelo.
- La gestión de tiempo para el proyecto del equipo, fue deficiente, teniendo en cuenta a los miembros con conocimientos reducidos, problemas que no fueron considerados y que se convirtieron en la traba del avance del proyecto.
- Finalmente y apesar de todo, se concluye que el proyecto ha sido exitoso, al menos desde la perspectiva fundamental, y todos han tenido la experiencia gratificante que, observar resultados propios, conlleva.

Recomendaciones

- Gestionar los tiempos de entrega y encargarse de quienes presentan dificultades.
- Valerse de medios necesarios para llevar el adecuado control de las actividades de los miembros del grupo.
- Hacer uso de la herramienta QT creator para facilitar el diseño de interfaz y su consecuente presentación.
- Utilizar recursos adicionales a los especificados según la conveniencia del desarrollador, ya sea un lenguaje de programación diferente o un entorno de desarrollo variado.