

Proyecto Final

Abril 2014

Modelado de una Escena de Avión y Paisaje en OpenGL

Prof Ana Luisa Solís González Cosío
Computo Visual
Facultad de Ciencias, UNAM

Para este proyecto, se puede empezar con el modelado del avión y realizando el mapeo de la textura utilizando UV Mapping.

Como consulta, para poder realizar el mapeo, pueden revisar el Capitulo 11, del libro de OpenGL SuperBible Fourth Edition.

Bajar el libro y el código de http://www.computo_visual.org/materialCG/LibroSuperBible4

Esta imagen muestra el avión con la textura que fue añadida a la geometría del avión y enseguida se muestra la textura del avión.



Figura 1. Avion

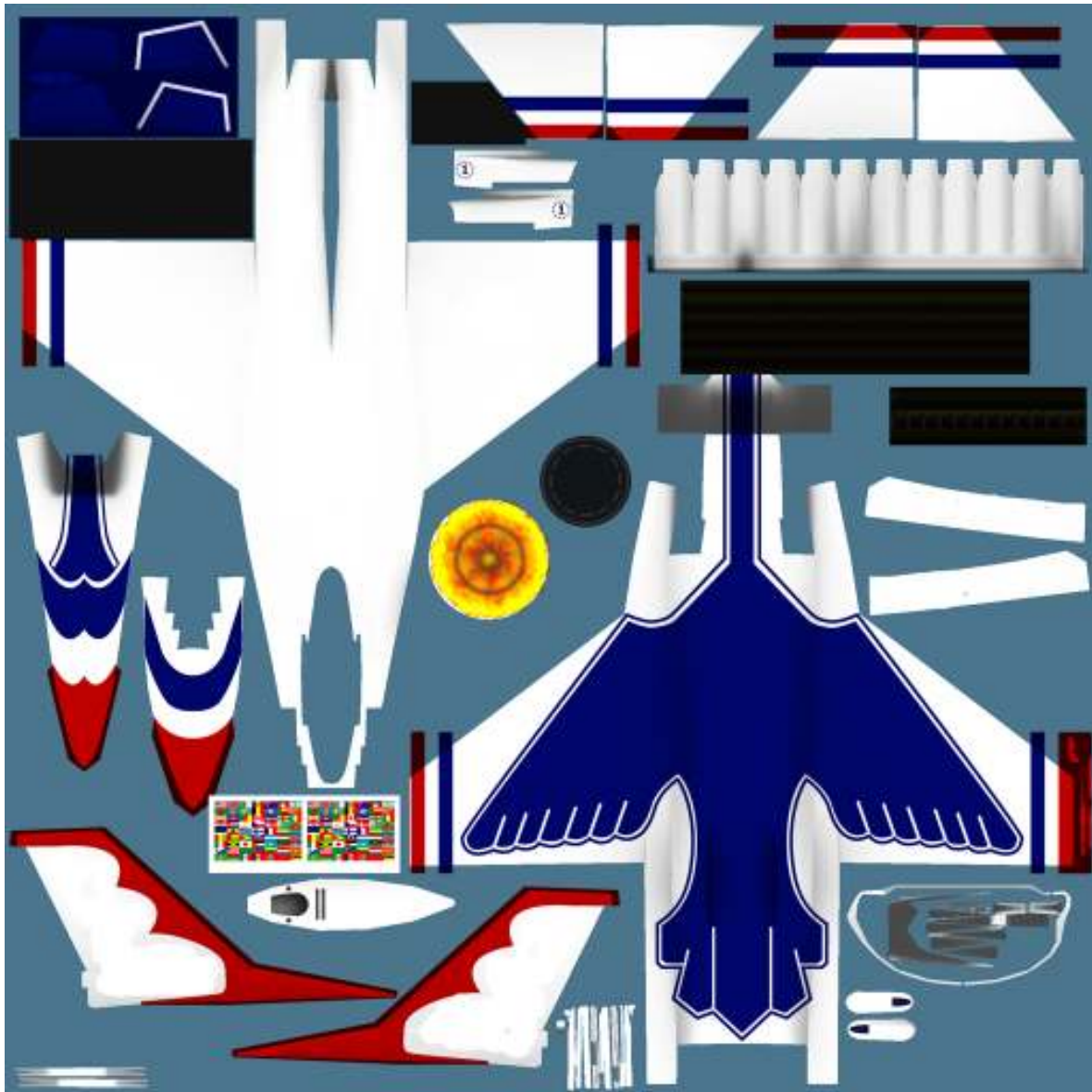


Figura 2. Textura del Avión