



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e
INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA



PREVIO No 04

NOMBRE COMPLETO: Vázquez Reyes Sebastián

No de Cuenta: 318150923

GRUPO DE LABORATORIO: 11

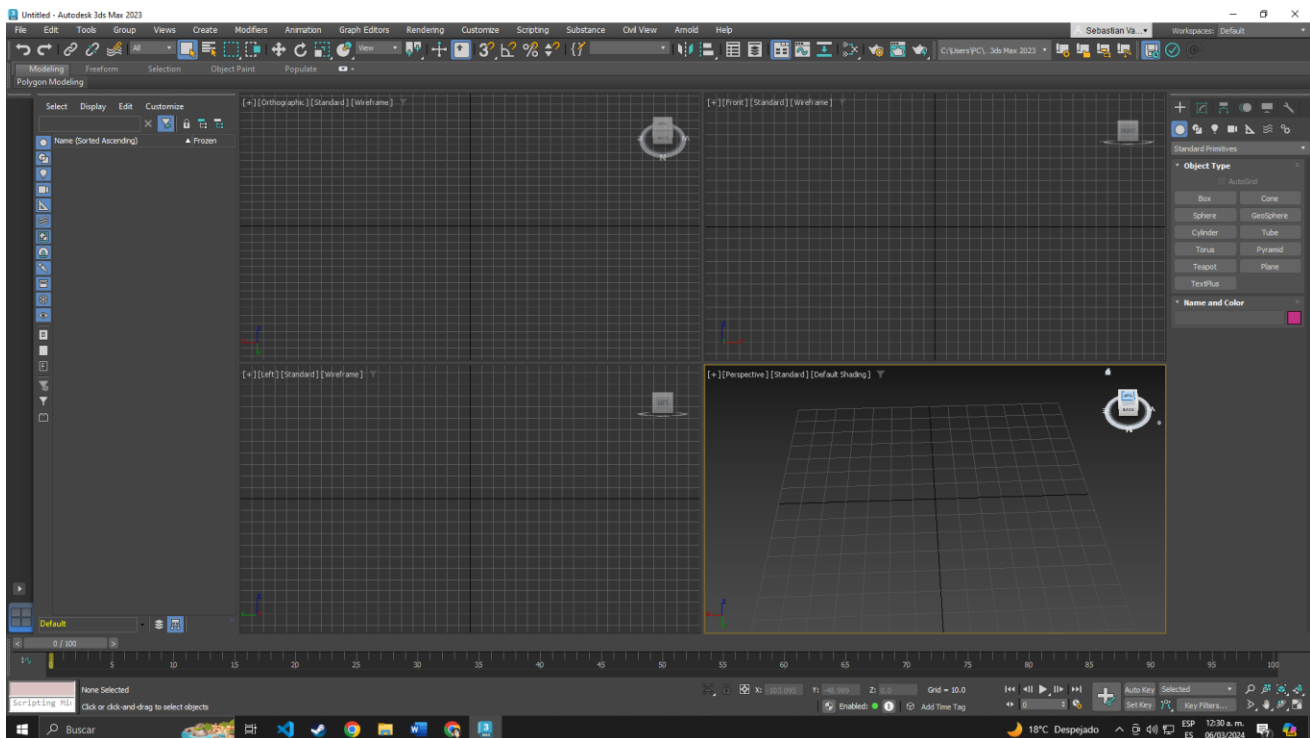
GRUPO DE TEORÍA: 6

SEMESTRE 2024-2

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: miércoles 6 de marzo de 2024

CALIFICACIÓN: _____

1. Instalar en su máquina de casa 3dsMax (blender si 3dsmax no se puede instalar y ejecutar). Adjuntar capturas de pantalla de que instalaron el software y pueden usarlo en su computadora sin problema de Hardware (en el laboratorio está instalada la versión 2023)



2- ¿Qué información expone un modelo en formato .obj, un modelo en formato .3ds y un modelo en formato .dae?

- Archivos .obj: Vertices que forman los triángulos o las primitivas o figuras especiales que ayudan a modelar el objeto. También vertices de textura y sombreado
- Archivos .3ds: Animación de posición, rotación y escala. Cámaras y luces y sus parámetros y color/parámetros básicos del objeto
- Archivos .dae: Guarda vertices, aristas, materiales, texturas necesarias para crear un modelo 3D

3- ¿Para que sirve la librería Assimp, que valores recibe la función ReadFile y para que sirven dichos valores?

La librería Assimp es una librería para cargar varios formatos de archivo 3D en un formato inmediato, compartido en memoria. Soporta mas de 40 archivos (tipos/formatos) para la importación

La función ReadFile lee datos de un archivo a partir del puntero seleccionado que apunta a la posición inicial:

BOOL ReadFile (

HANDLE hFile // El archivo a leer debió ser creado con un acceso de lectura genérico

LPCVOID lpBuffer // Apuntador al buffer que recibe info. del archivo

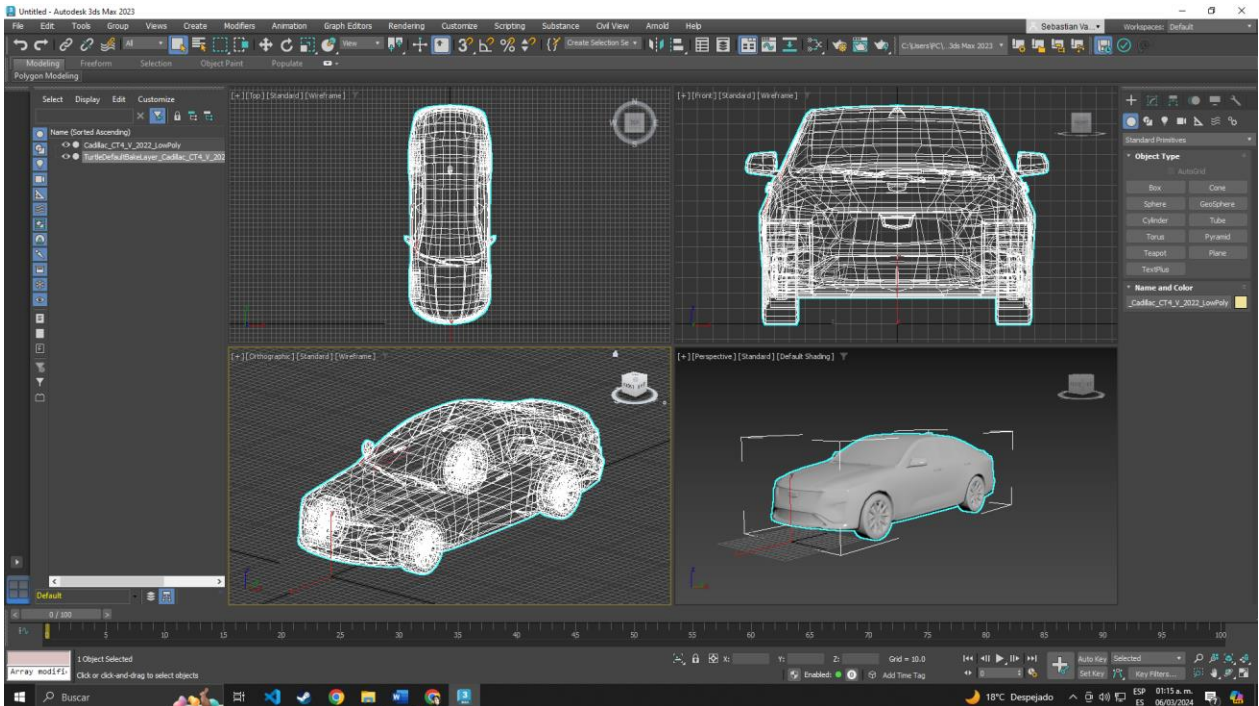
DWORD nNumberOfBytesToRead // Número de bytes a leer

LPCWORD lpNumberOfBytesRead // ~~Apuntador~~ Apuntador al número de bytes leídos

LPCTSTR lpOverLapped

// Un apuntador a una estructura superpuesta que varía su valor en función de hFile

4. Descargar un modelo de un coche en formato obj o 3ds, adjuntarlo en classroom, y traerlo listo para la sesión (de preferencia con texturas) (adjuntar imagen y liga de descarga de modelo en la entrega del previo)



Liga de descarga: <https://www.turbosquid.com/es/3d-models/3d-cadillac-ct4-v-2022-model-2134197#>

Referencias

- Autodesk., (s.f.). "Exporting to 3DS". Recuperado el 6 de marzo de 2024 de <https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2024/ENU/?guid=E4C19A8E-F941-44F8-A2AB-0A2DF80656E3>
- Schechter, S., (2020). "Everything You Need to Know About Using OBJ Files". Recuperado el 6 de marzo de 2024 de <https://www.marxentlabs.com/obj-files/>
- "THE ASSET IMPORTER LIBRARY". Recuperado el 6 de marzo de 2024 de <https://assimp.org/>
- "ReadFile". Recuperado el 6 de marzo de 2024 de <https://www.cs.rpi.edu/courses/fall01/os/ReadFile.html>