

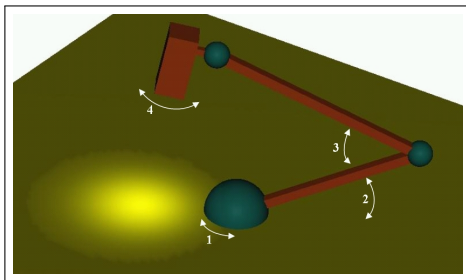
Proyecto 1

J. Ribelles

SIE020: Síntesis de Imagen y Animación
Institute of New Imaging Technologies, Universitat Jaume I

Enunciado

Has de modelar el flexo que se muestra a continuación. Como puedes observar no se facilitan medidas, decídelas tu. Respecto a las primitivas geométricas utilizadas, también utiliza las que desees. Ha de tener 4 grados de libertad, indicados en la imagen con los números del 1 al 4. Decide también los límites de los ángulos de giro. Además has de colocar un foco de luz en el sitio correspondiente. Recuerda que al menos uno de los objetos de la escena ha de ir texturado.



Hazte un esquema en papel, decide las primitivas a utilizar y sus transformaciones. Después averigua como afectan los giros a cada una de las primitivas. Implementálo entonces. Añade antes la cámara polar. Después la fuente de luz. Por último añade una textura al objeto que quieras.

