



Manual de Prácticas

Secretaría/División: División de Ingeniería Eléctrica

Área/Departamento: Ingeniería en Computación

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Iluminación 2

N° de práctica: 08

Nombre completo de los alumnos		Firma
N° de brigada:	Fecha de ejecución:	Grupo:
Calificación:	Profesor:	

Elaborado por:	Revisado por:	Autorizado por:	Vigente desde:
----------------	---------------	-----------------	----------------



Manual de Prácticas

Secretaría/División:

Área/Departamento:

1. Objetivos de aprendizaje

I. Objetivos generales:

- El alumno aprenderá y comprenderá el uso de materiales dentro de OpenGL y GLSL.
- El alumno continuará con el manejo e implementación de un modelo de iluminación en OpenGL y GLSL.

II. Objetivos específicos:

- El alumno aprenderá a crear materiales por medio de modelos de iluminación para dar acabado mas realista a los objetos y escenas en OpenGL.
- El alumno continuará definiendo parámetros de iluminación en OpenGL y GLSL para dar efecto mas realista a los objetos con materiales y texturizados.

2. Recursos a emplear

I. Software

Sistema Operativo: Windows
Ambiente de Desarrollo: Visual Studio
Programa de Modelado: 3dsMax o Blender

II. Equipos

Equipos de cómputo disponibles en el Laboratorio de Computación Gráfica

III. Instrumentos

- Equipo de cómputo con dispositivo de gráficos integrado o dedicado.



Manual de Prácticas

Secretaría/División:

Área/Departamento:

3. Fundamento Teórico

❖ **Presentación de conceptos.**

- Se le explicará al alumno la declaración de materiales para los objetos.

❖ **Datos necesarios.**

Librería OpenGL 3.1 en adelante, librería de carga de modelos (ASSIMP), librería matemática (GLM), librería de creación de ventanas (GLFW), librería de carga de imágenes (stb_image, SOIL), IDE de desarrollo (Visual Studio).

4. Desarrollo de actividades

I. Actividad 1

- a. El profesor guiará a los alumnos para modificar los valores de materiales creados para ser aplicados a los objetos tridimensionales mostrados en el escenario.
- b. El profesor mostrará a los alumnos la interacción de las fuentes de iluminación y los objetos tridimensionales con materiales y texturas mostrados en el escenario.

II. Actividad 2

- a. Actividad sugerida por el profesor.

5. Observaciones y Conclusiones

5.1. El peso de evaluación de los ejercicios de clase es a consideración del profesore

6. Anexos

I. Cuestionario previo.

- a. A consideración del profesor

II. Actividad de investigación previa.

- a. Ninguna

III. Reporte

- a. El profesor indica al alumno los ejercicios de reporte de práctica correspondientes