



Este "Manual de Introducción a las Aplicaciones en Tiempo Real" pretende dar una serie de nociones básicas para aquellos técnicos que quieran desarrollar su trabajo en la realidad virtual, y más concretamente en el tiempo real. Comienza con una serie de temas generalistas sobre modelado y texturizado, realiza después un estudio del funcionamiento de los motores de render en tiempo real, a continuación se tratan los dos motores de render de código libre más utilizados (OGRE y OSG) y finalmente se realiza un breve estudio de como debe ser el trabajo con los llamados modelos extensos en aplicaciones de tiempo real, y se explican las soluciones de un trabajo específico. No se ha intentado crear un manual de utilización de ninguna herramienta ni de creación de contenidos digitales 3D ni de edición de imágenes 2D. Se desea dotar al lector de unos conocimientos básicos que le permitan tomar contacto con las tecnologías mencionadas.

Manual de introducción a las aplicaciones gráficas en tiempo real

## MANUAL DE INTRODUCCIÓN A LAS APLICACIONES GRÁFICAS EN TIEMPO REAL

