RESUMEN

En la actualidad el progreso tecnológico ha contribuido al desarrollo de nuevos enfoques en la arquitectura. Un caso particular se presenta, en el perfeccionamiento y especialización de equipos dedicados al modelado de objetos 3D e implementación de mundos virtuales. Generalmente, estas realidades compuestas principalmente de edificaciones u otros elementos como monumentos, cuentan con una gran diversidad de aplicaciones sobre todo para usos de difusión y presentación multimedia.

Aunque en muchos casos los productos del modelado 3D, son desarrollados por procesos exclusivamente informáticos, en los que su componente topográfica es muy limitada, existen técnicas como la fotogrametría, con la cual se elaboran modelos que representan fielmente la geometría y el texturizado de las estructuras.

En el presente proyecto, se describen las metodologías de dos técnicas fotogramétricas aplicadas a la captura de información tridimensional, la construcción de elementos en 3D y el desarrollo de ambientes virtuales, con la finalidad de informar al público en general acerca de los bienes patrimoniales que posee el conjunto arquitectónico de Conocoto.