**Optimizaciones, Extras y Efectos Visuales:**

Horas estimadas por el profesor Rafa. Las siguientes propuestas cubren los objetivos marcados por la asignatura en cuando a optimizaciones, extras y efectos visuales:

* LODs: personajes en primer plano con mejores modelos -> 10h
* Partición de espacio: Árbol de escena Quadtree -> 35h
* Shader tipo ‘cel shading’ o tipo ‘soft shading’
* Sistemas de partículas (balas, algodón cuando dispares a los osos…) -> 25h
* Mapas con efectos de nieve, viento… etc.
* Jugar con la iluminación del mapa (apagar luces, linternas… )