

## CONCLUSIONES

Llevar a cabo este proyecto nos permitió no sólo poner en práctica nuestros conocimientos aprendidos de manera teórica durante todo el transcurso del semestre sino que también nos permitió utilizar los conocimientos adquiridos durante las clases de laboratorio al igual que empezar a tener un diferente enfoque respecto a la creación de animaciones de forma de código; también nos propuso un reto porque debíamos de ver la forma en que estaríamos trabajando con componentes que proporcionarían a nuestros modelos la “sensación”/“perspectiva” de la realidad para crear sombras o que estos al interactuar con la luz la “reflejaran” y así verlos en desde diferentes perspectivas como un objeto real.

También nos permitió jugar con nuestra creatividad para poder recrear un escenario desde “0” ya que como tal estuvimos usando figuras/objetos ya existentes los cuáles solo deberíamos modelarlos y cargarlos en nuestro programa. Durante el curso y durante la creación del proyecto no sólo aprendimos de la creación de animaciones de manera en la cual no utilizemos interfaz gráfica sino que comprendamos la forma en que videos animados o videojuegos de épocas pasados eran creadas con primitivas básicas y que, prácticamente toda animación está creada con primitivas básicas (punto, línea, triángulo).

No sólo adquirimos conocimientos de cómo crear nuestras animaciones con OpenGL sino que también aprendimos a usar software de modelado en 3D el cual nos dejaba crear nuestros propios modelos/objetos desde 0 de tal manera que no tengamos que depender de páginas web para buscar dichos objetos. El proyecto y el curso fue de lo más ameno posible permitiendo que tuviéramos la motivación suficiente de aprender los temas sin más problemas.