

# Proyecto Final



Carlos Aldair Roman Balbuena • 9 jun. (Editado: 30 jul.)

Proyectos • 100/100

Fecha de entrega: 27 jul. 23:59



Agregar un comentario de la clase



**Proyecto Final 2021-2.pdf**  
PDF

150/150



## Manual de usuario

5/5



Se debe describir cada interacción y elemento recreado según la imagen de referencia del curso

### Completo

5 ptos.

Se cumple con lo solicitado explicando cada interacción y objeto recreado dentro del manual

### Suficiente

2.5 ptos.

Se cumple parcialmente con lo solicitado dentro del manual

### Incompleto

1 pto.

Se explica superficialmente la interacción dentro del manual.

### No e

## Manual Técnico

5/5



Se documento las funciones y el tiempo de desarrollo más significativo dentro del proyecto

### Completo

5 ptos.

Se documento cada función con su diccionario de funciones, variables y además se remarcaron las partes

### Suficiente

2.5 ptos.

Se documento parcialmente el código fuente

### Incompleto

1 pto.

Se documento superficialmente sin denotar las partes importantes de su código fuente

### No e



**LAB. CGEIH**  
GRUPO 04



## Proyecto en el repositorio

20/20



Se encuentra completamente el proyecto en el enlace de GitHub sin ningún error para su descarga.

**Completo** 20 ptos.

Existe y Funciona

**Suficiente** 10 ptos.

Existe ,pero hay demasiados extraíbles para su funcionamiento

**Incompleto** 5 ptos.

Existe y no funciona

**No e**

## Archivo Ejecutable

5/5



Creación de archivo ejecutable

**Completo** 5 ptos.

Existe y Funciona

**Incompleto** 0 ptos.

No existe,no funciona

## Realismo

40/40



El ambiente presentado debe ser igual o parecido a las fotos de referencia que se presentaron en el curso

**Completo** 40 ptos.

El ambiente representado virtualmente es lo más parecido o igual a las imágenes de referencia presentadas

**Suficiente** 20 ptos.

El ambiente presentado se parece parcialmente a las imágenes de referencia presentadas

**Cumple** 10 ptos.

El ambiente presentado solo algunos elementos se parecen a las imágenes de referencia presentadas

**No c**El ar  
no e  
imá

## Modelado

40/40

**LAB. CGEIH**  
GRUPO 04

**Completo** 40 ptos.

Se entregaron los 7 modelos y fachada especificados en las imágenes de referencia texturizados y realizados correctamente

**Suficiente** 30 ptos.

Se entregaron la mayor parte de los modelos especificados en las imágenes de referencia o el texturizado tiene detalles

**Incompleto** 10 ptos.

Se entrego parcialmente los modelos y/o el texturizado no esta correctamente hecho

**Insu**

Se re  
textu  
solic  
proy

**Animaciones Sencillas**

15/15



Cualquier objeto que aplique las transformaciones básicas como traslación, rotación y escalamiento de manera automática y dentro del contexto presentado en el proyecto

**Completo** 15 ptos.

Contiene las 3 animaciones sencillas

**Suficiente** 7.5 ptos.

Cumple con 2 animaciones sencillas

**Incompleto** 3 ptos.

Cumple con una sola animación

**No e**

No h

**Animaciones Complejas**

15/15



Cualquier animación desarrollada mediante keyframes o mediante una ecuación para el movimiento complejo de un objeto sin ser lineal

**Completo** 15 ptos.

Contiene las 2 animaciones complejas

**Suficiente** 7.5 ptos.

Cumple con 2 animaciones sencillas

**Incompleto** 3 ptos.

Cumple con una sola animación

**No h**

No h

**Manejo de cámara**

5/5



## Tu trabajo

Calificada



GitHub - MarioCastelan/ProyectoFinal\_computacionGrafica: Proyecto final ...  
[https://github.com/MarioCastelan/ProyectoFinal\\_computacionGrafica](https://github.com/MarioCastelan/ProyectoFinal_computacionGrafica)



+ Agregar o crear

Volver a enviar



Comentarios privados

[Agregar un comentario a Carlos Aldair Roman Balbuena](#)



# Proyecto Final

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA  
ING. CARLOS ALDAIR ROMAN BALBUENA

Fechas de entrega:

**Grupo 04: 28 de julio 2021**  
**Grupo 08: 30 de julio 2021**  
**Grupo 09: 28 de julio 2021**  
**Grupo 12: 30 de julio 2021**

## Objetivo

El alumno deberá aplicar y demostrar los conocimientos adquiridos durante todo el curso.

## Descripción

El alumno deberá seleccionar una fachada y un espacio que pueden ser reales o ficticios y presentar imágenes de referencia de dichos espacios para su recreación 3D en OpenGL.

En la imagen de referencia se debe visualizar 7 objetos que el alumno va a recrear virtualmente y donde dichos objetos deben ser lo más parecido a su imagen de referencia, así como su ambientación.

## Consideraciones

- El proyecto se debe entregar de forma individual, con un manual de usuario donde se explique cada interacción dentro del ambiente virtual recreado y un manual técnico que contenga la documentación del proyecto que incluya objetivos, diagrama de Gantt, alcance del proyecto, limitantes y la documentación del código.
- Se debe compartir la liga de su proyecto en un repositorio en GitHub y se debe subir en la plataforma de classroom a más tardar a las 11:59 pm del martes para el grupo 04 y 09 y del día jueves para el grupo 08 y 12 para que el profesor pueda descargar el proyecto para su evaluación.

- Proyectos con evaluaciones menores a 5, se considerarán proyectos deficientes y por lo tanto serán sancionados con 1 o 2 puntos menos en su calificación final.
- Los objetos recreados repetidamente se contarán como un objeto dentro de la evaluación.
- Se debe ocupar el código base visto durante el curso y otorgado por el profesor en caso contrario se anulará el proyecto y el alumno no acreditará el laboratorio.
- Queda prohibido recrear cualquier espacio perteneciente a la UNAM y con temática de los Simpson.
- Las animaciones realizadas deben de tener contexto es decir no puede estar rotando un objeto nada más para cumplir con la rúbrica, tienen que ir acorde con el contexto del espacio recreado.

## **Evaluación**

Los puntos a evaluar son los siguientes:

- Presentación del proyecto → Se evaluará la presentación del manual de usuario y técnico (10 puntos o -10 puntos)
- Proyecto en repositorio → 20 puntos o -20
- Realismo del espacio virtual contra la foto de referencia (40 puntos o -20 puntos)
- Archivo Ejecutable → Existe, Abre y Funciona (5 puntos o -5 puntos)
- Modelado (mínimo 7 elementos ya especificados en el pdf donde se colocaron las imágenes de referencia) → Texturizado, geometría de los muebles y de los edificios (40 puntos)
- Animaciones → Deben ser 5 animaciones donde sean 3 sencillas y 2 complejas (30 puntos o -30 puntos)
- Manejo de cámara (5 puntos)
- Elementos extra (15 puntos)

Total, del proyecto: 150 puntos → 10 Calif.