



**Universidad Nacional Autónoma de
México**



Facultad de Ingeniería

Lab. De Computación gráfica

**PROYECTO FINAL
RECORRIDO HALLOWEN**

**Salgado Salazar Carlos Eduardo
Martinez Jarquin Ricardo Eduardo**

Grupo 1

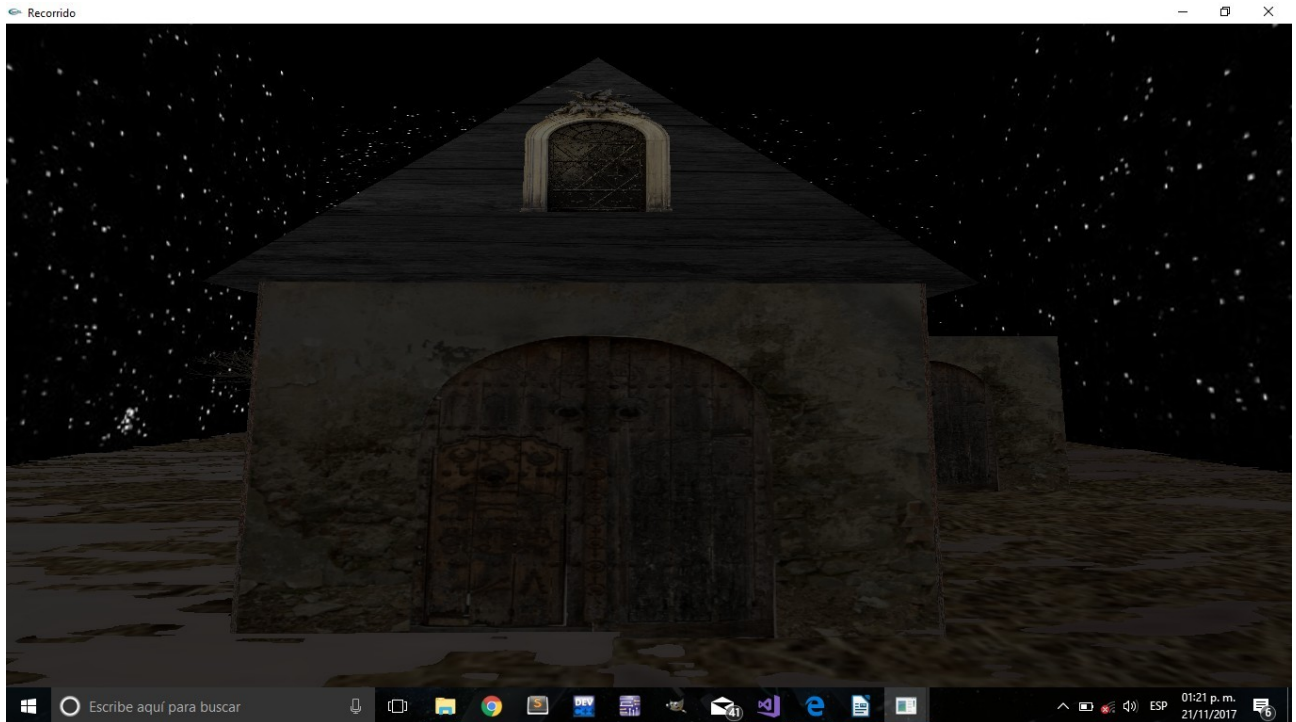
Fecha: 21 de Noviembre del 2017

Desarrollo.

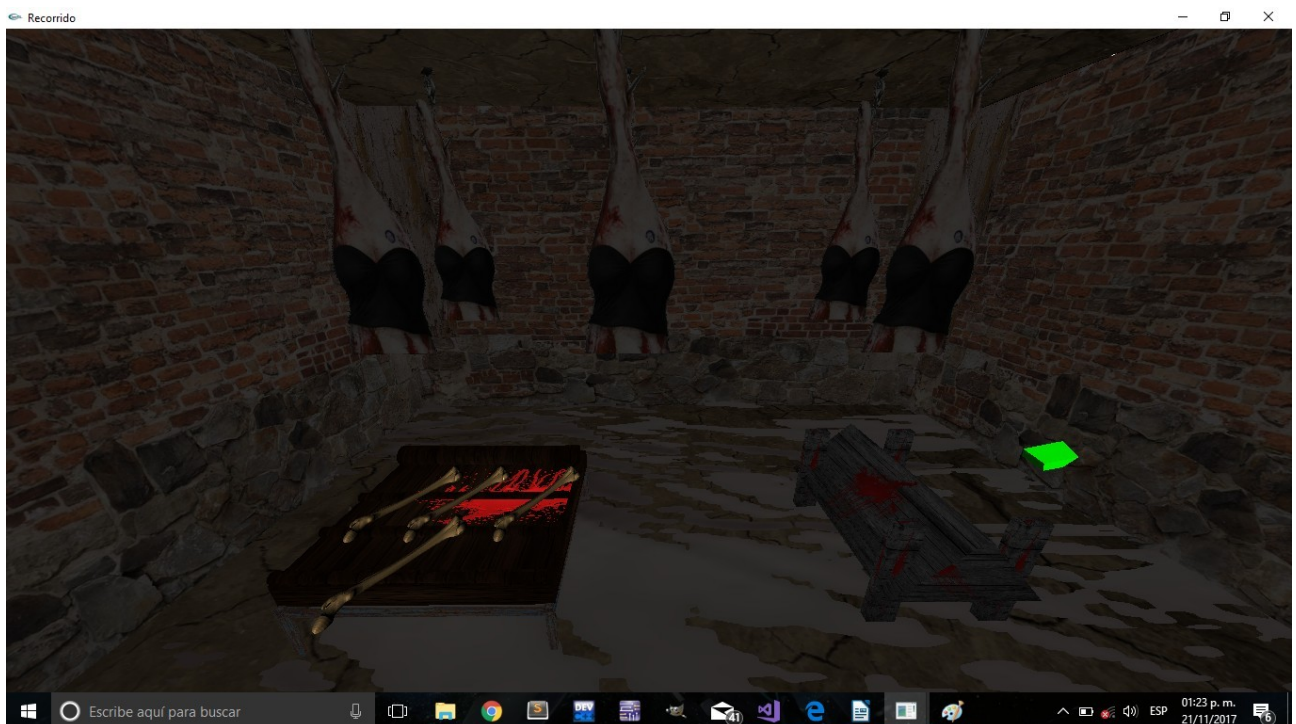
Se creo un escenario con primitivas de Opengl y primitivas geométricas con temática de un cementerio y de una casa de terror.

Se crearon para conformar el escenario:

Iglesia.



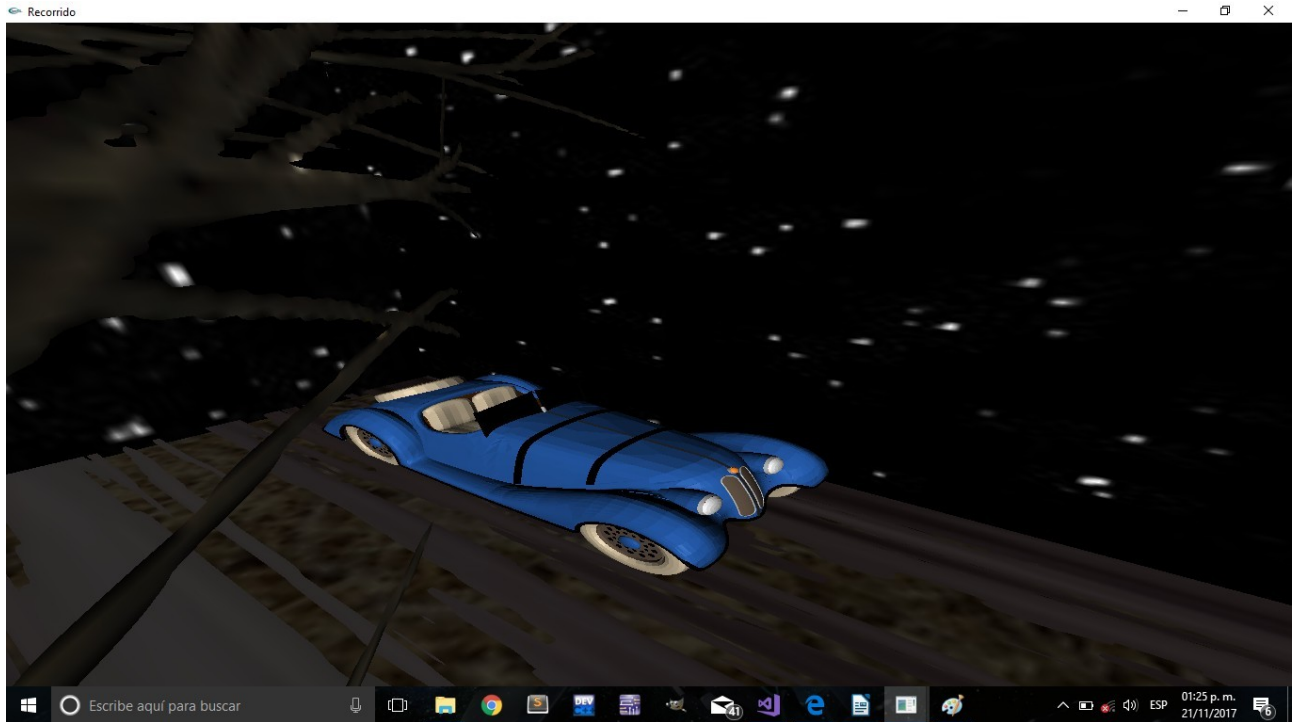
Cuarto de Tortura:



Para las animaciones se crearon:

Carroza: se implemento un modelo de una auto el cual realiza un recorrido al rededor de escenario.

La tecla de activación de la animación es la tecla “1”



Brujita Veloz:

Se realizo un modelos de una bruja a la cual se le puso transparencias y se le dio un recorrido en el escenario.

La tecla de activación es la tecla del numero “2”

Muñeco:

Se realizo una animación de key frame con un modelo de monito. Se crearon 5 estados y la tecla de activación de la animación es la tecla “L”

