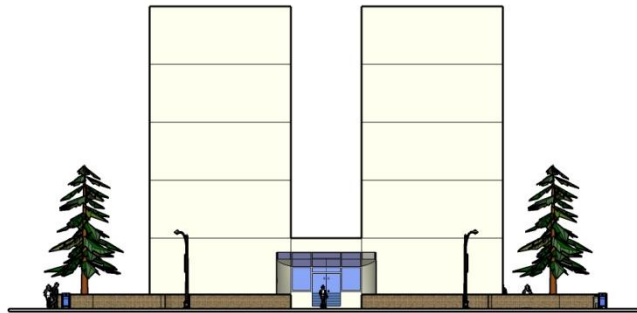
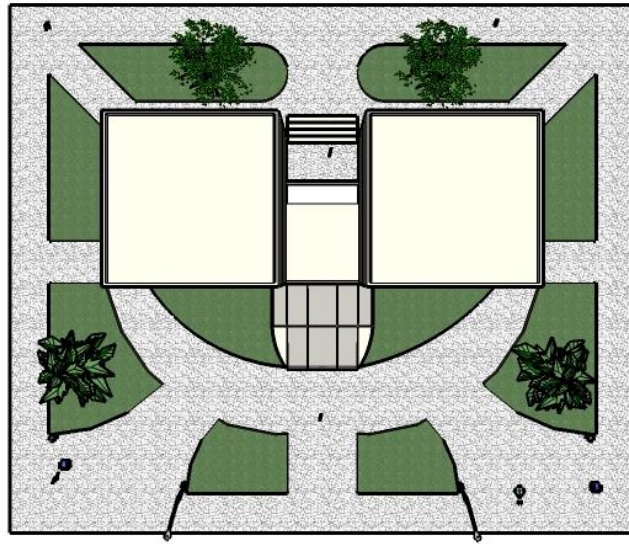


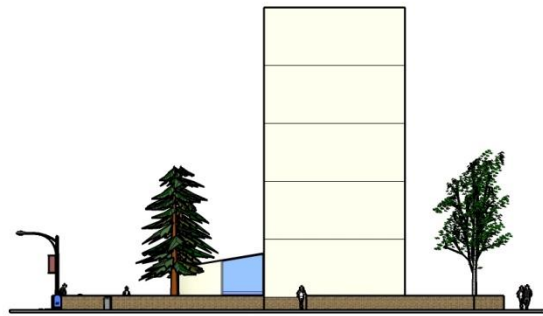
Proyecto Final.

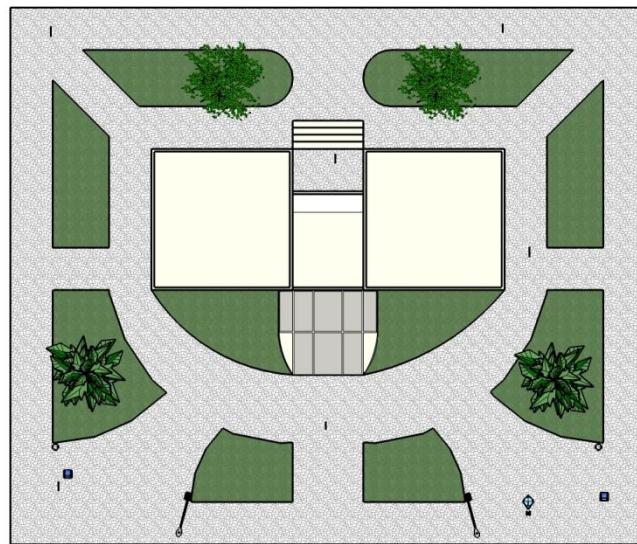
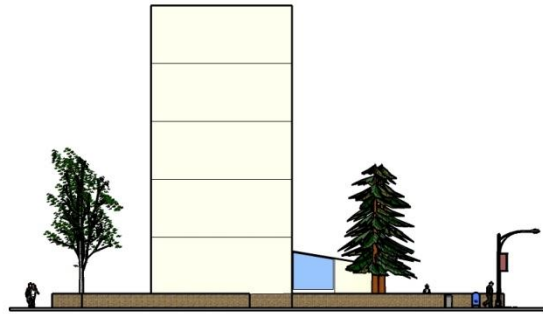
El alumno, presentará como proyecto final, un escenario tridimensional, el cual constará principalmente con:

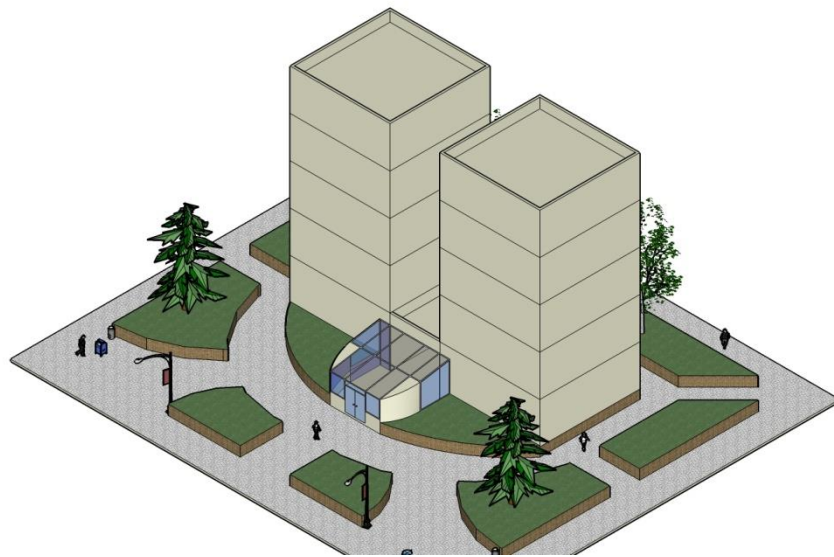
a) Edificio. El alumno creará la fachada del edificio ilustrado en las siguientes figuras, para ello, propondrá las dimensiones, apoyándose con las vistas proporcionadas.











b) Dentro de un piso del edificio, el alumno creará la reconstrucción del Laboratorio de Computación Gráfica de la Facultad de Ingeniería.

c) Dentro de un piso del edificio, el alumno creará la reconstrucción de un salón de la Facultad de Ingeniería.

Para estos elementos, el alumno utilizará las técnicas de modelado geométrico, modelado jerárquico y texturizado para construir los elementos en base a primitivas.

d) El alumno agregará al menos cinco (5) elementos con animaciones complejas diferentes. Al menos una de esas animaciones deberá ser por la técnica de KeyFrames. Queda a criterio del

alumno los objetos a animar, pero deben tener relación con el escenario que se está construyendo. **PROHIBIDO** ocupar las animaciones creadas durante las sesiones de laboratorio y teoría.

e) Incorporará una biblioteca de audio para agregar música de fondo, por lo que el alumno deberá de investigar una biblioteca compatible con OpenGL y GLUT. **(para la entrega de clase de Teoría)**

f) Junto con los archivos de código, modelos, texturas y de audio, que el alumno utilizó para crear el escenario, entregará un manual de uso de la aplicación.

g) Se deberá navegar el escenario mediante una implementación de la cámara sintética.

h) Con el uso de teclas, se deberá posicionar la cámara en: **(para la entrega de clase de Teoría)**

- Parte delantera del edificio.
- Dentro del Laboratorio de Computación Gráfica.
- En una vista isométrica del escenario.
- Dentro del salón de clase.

El alumno puede agregar elementos para formar un escenario más grande y complejo. Se otorgarán puntos extra dependiendo de la originalidad de los elementos.

Participantes:

- Podrán formar equipos hasta de 4 personas. Dichos integrantes pueden ser de diferentes grupos.
- Es responsabilidad del alumno la selección de integrantes del equipo, por lo que las acciones de alguno de los miembros del equipo repercute en todos los integrantes.
- Cualquier uso no autorizado de proyectos de semestres anteriores, o contenido generado por otro equipo llevará a, dependiendo la gravedad de la falta, una calificación de cero en el rubro de proyecto o a tener una calificación reprobatoria en la materia.

Cualquier otro punto no previsto en este documento será tratado entre el profesor y las personas involucradas.