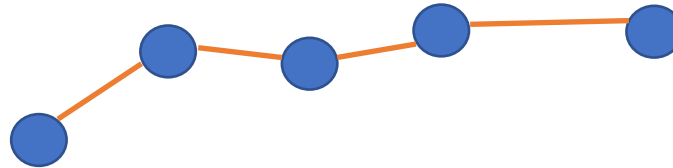
 Universidad <b>AUTÓNOMA</b> de Occidente	UNIVERSIDAD AUTONOMA DE OCCIDENTE			
	FACULTAD DE INGENIERIA DEPARTAMENTO DE OPERACIONES Y SISTEMAS		Computación Gráfica	
Taller Elementos en escenarios 3D				

Para la creación de estos escenarios es necesario que cuenta con lo siguiente:

1. Un escenario tipo playa con palmeras. Debe contar con mar.
2. Un escenario que cuenta solo con un lago, rodeado de montañas y una casa en donde un avatar pueda entrar.
3. Botones para controlar los tiempos en los escenarios. Por ejemplo: para el escenario del lago se puede hacer nevar o realizar una tormenta de arena. Para el escenario de la playa se puede hacer llover y cambiar a la noche para tener una fogata en la playa.
4. Para el escenario playa, la ubicación de las palmeras debe ser leída desde un archivo de texto. Usted puede leer el archivo y utilizar una lista para almacenar las posiciones y posteriormente posarle estas a las palmeras. No pueden ser menos de 10 palmeras con colisiones.
5. En el escenario del tipo lago, se deben almacenar todas las posiciones por donde pase el avatar en un archivo. Usted decide cada cuanto se almacena una posición. Antes de salir, oprimiendo un botón, se debe mostrar en la escena 3D el recorrido que hizo el avatar, algo así:



**NOTA:** para almacenar las posiciones, mientras esta ejecutando, lo puede hacer en una lista o un arreglo.

6. por último, se va a utilizar la funcionalidad de rayo para mostrar información dando clic a uno de los objetos en la escena, por ejemplo, puedo dar clic a una palmera y mostrar las coordenadas de donde estoy e información de la playa. Algo así:



Esperan un tiempo y el mensaje se quita, hasta dar nuevamente clic.