

# Trabajo Cámara en perspectiva

El objetivo del trabajo es utilizar el material que se ha compartido en los cuadernos de computación gráfica: Primitivas gráficas y transformaciones geométricas, para construir una escena y generar una animación.

El trabajo consta de los siguientes elementos:

## 1. Construir una escena: plano y elementos sobre el plano (2 pts)

La escena consta de un plano de 20 segmentos, y las líneas de una serie de primitivas gráficas de diferente color (como cubo, pirámide, cono, cilindro, esfera, toroide, etc) el diseño de la escena es libre y los elementos se pueden repetir. El objetivo es recorrer los diferentes elementos de la escena

## 2. Construir una cámara en perspectiva y generar un recorrido de la cámara en primera persona (2 pts)

El programador debe diseñar un recorrido suave de la cámara en primera persona que se mueva sobre el plano y pase al lado de los objetos. Todo el tiempo se debe controlar la posición y hacia donde está mirando la cámara. Si un triángulo del objeto queda detrás de la cámara no se debe pintar.

## 3. Producir una animación. (1 pts)

La animación se mueve todo el tiempo, no debe quedar la escena en blanco en ningún momento y debe tener al menos 200 cuadros.