

Final Efectos Visuales

Se deberá realizar una serie de shaders aplicados a una escena que correspondan a las siguientes categorías, la escena en cuestión puede estar relacionada al Seminario Final o ser original, pero no se aceptará bajo ningún concepto una escena con assets sueltos o primitivas:

- ❖ 2 Shaders opacos.
- ❖ 2 Shaders que hagan uso de opacidad.
- ❖ 2 Unlit Shaders.
- ❖ 2 Shaders de post-proceso.
- ❖ 2 Shaders que hagan uso de local vertex offset (con sus respectivas normales).

Deben cumplirse las siguientes condiciones:

- ❖ 2 Shaders tienen que usar nodos de trigonometría (por ejemplo: Sin, Cos, Tan, etc).
 - ❖ 2 Shaders deben hacer uso de cálculos vectoriales (por ejemplo: Obtener dirección entre 2 vectores, uso de Dot, Cross, etc).
-
- Esto último puede aplicarse sobre un mismo shader (es decir que pueden cumplir con ambas condiciones).
 - Los shaders (a excepción de los Unlit y los post procesos) deben utilizar los típicos mapas PBR (Albedo, Normal, Roughness/Smoothness, Metallic).
 - Está terminantemente prohibido entregar shaders realizados en la cursada.
 - La consigna deberá resolverse de forma individual.