

# Descripción del proyecto final (T3\_2)

**Objetivo:** emplear los conocimientos principales obtenidos en el curso diseñando un escenario en el cual considere lo siguiente:

1. Múltiples objetos
2. Múltiples luces
3. Luces y objetos en movimiento
4. Texturas
5. Normal map
6. Reflexión y refracción
7. Agua
8. Transparencias
9. Texturas combinadas (puede aplicarse el efecto ir atenuando una textura y mostrando la otra)
10. Clipping de colores (descartar colores)
11. Cube map
12. Cube map dinámico para al menos 2 objetos
13. Un espejo empleando directx o shaders
14. Texturas animadas (como el fuego)
15. Texturas procedurales (como el esqueleto que cambiaba con respecto del tiempo)
16. Emplear multiples shaders (para diferentes objetos): Opción de cambiar con teclas los shaders para algunos objetos y todo el escenario.
17. Implementar al menos 2 shaders basados en MeshLab (descargar MeshLab, importar un modelo y aplicar los shaders, aparecerá el código de los shaders )
18. Agregar las mismas opciones de teclas del proyecto anterior (wireframe, luces)
19. Opcional (sombras)

**Para elaborar puede facilitar mucho:**

Crear un archivo .hlsl con las estructuras básicas de iluminación (como un .h)

Completar el .h de las estructuras si fuese necesario

Mirar los ejemplos de shaders del libro.