

# Gráficas Computacionales

## Actividad 7 de Programación

Entregar a más tardar: Miércoles 30/Marzo 11:59pm

Dr. Moisés Alencastre Miranda

malencastre@itesm.mx



# Actividad 7 de Programación

- Equipos de 1 o 2 personas. Basándose en los ejemplos vistos en clase, hacer un programa en OpenGL y GLUT que haga:
  - Una escena tipo bosque. Incluir iluminación y materiales.
    - Crear una superficie grande (deben ser 1 o más superficies de Bezier o NURBs) que incluya al menos 4 montes o montañas y al menos 3 valles o depresiones del terreno.
    - Poner al menos 5 elementos 3D u objetos comunes en el campo cargados como archivos OBJ, por ejemplo árboles, puentes, casa de madera, animales, etc.
    - Incluir con curvas (debe ser Bezier o NURBS) un título en la escena.
    - Programarlo en clases en C++ (Al menos el main.cpp y 2 clases divididas en archivo .h y .cpp)
- Recuerden que el código debe estar indentado y documentado (incluir nombres y matrículas en los comentarios).