

Proyecto Final

Curso: Lab. Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Semestre 2020-1

November 11, 2019

Objetivo:

- El alumno presentará en su proyecto final las técnicas de graficación para la visualización de un ambiente tridimensional que consiste en la representación y animaciones de festividades en México.

Fecha de Entrega: 27 de Noviembre del 2019.

Especificaciones:

1. El proyecto se debe entregar individualmente o en equipos como máximo de dos personas.
2. Se deben modelar dos casas con diferentes temáticas, una casa del terror y una casa navideña.
3. La casa del terror debe contener una ofrenda, calabazas, una vela alumbrando a la ofrenda, pan de muerto, flores, calaberas, otros tipos de adornos y multiples animaciones de esta temática.
4. La otra casa debe enfocarse a las tradiciones navideñas, se debe ambientar con luces navideñas, con un árbol de navidad, piñatas, rosca de reyes, nacimiento (colocar pesebre, ladera rodeado de agua), regalos, dulces, otros objetos y colocar las animaciones referentes a estas fechas.
5. Colocar un evento que simule que tocan el timbre de la casa del terror, cuando suceda la camara debe dejar el control normal, tiene que ir por una canasta de ducles, e ir a la entrada para entregar dulces al personaje que tocó, se debe colocar un tipo de luz spot-light y la canasta se debe colocar a lado.

Puntos a evaluar:

1. Elementos en 3D (**1 Punto cada casa**)
2. Cada cuarto de la casa debe estar iluminado de manera independiente, se deben prender cuando se entre a cada cuarto (**1 Punto cada casa**), la ofrenda debe contener velas (Luces posicionales) (**1 Punto**), para la casa de ambiente navideño colocar luces (animaciones, colores) para el arbol de navidad y para el nacimiento (**1 Punto por cada uno**).
3. Buena ambientación por cada casa (texturas, dimensiones, piso). (**1 Punto cada casa**)

Proyecto Final

Curso: Lab. Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Semestre 2020-1

November 11, 2019

4. Colocar 3 animaciones por cada casa, (al menos una por keyframes). **(2 Puntos por cada casa)**, si se agregan dos animaciones extras por cada casa **(1 Punto por cada casa)**
5. Manejar seis cámaras, una cámara libres por cada casa, una cámara que realiza un recorrido automático por cada casa, una camara que se coloca en la ofrenda y otra en el nacimiento **(2 Puntos cada casa)**.
6. Agregar una librería de audio espacial para ambientar cada casa **(1 Punto por cada casa)**
7. No tiene valor en las rubros de evaluación el proyecto debe correr a 30FPS, imprimir en pantalla el Frame rate.

La calificación del proyecto es 10 que corresponde a un total de 18 puntos, se puede alcanzar un máximo de 20 puntos.

Entrega:

1. Se debe crear manual de usuario en el que se explique como moverse, como enfocar, mover, controlar algún objeto dentro de su mundo virtual.
2. Reporte del proyecto, donde explique lo que hicieron, los puntos de que desarrollaron, rutas de git, modelos jerarquico, animaciones, problemas que surgieron durante el desarrollo del proyecto, conclusiones (individuales y por equipo) y trabajo a futuro.
3. El código debe subirse a la cuenta de git de cada uno de los integrantes, la solución del proyecto solo debe contener el proyecto, no se aceptan los proyectos que estén dentro del repositorio de la práctica.
4. Dentro de un directorio ProyectoFINALCGeIHC-NOMBREQUIPO colocar lo siguiente:
 - Duplicado del código que se encuentra el GIT.
 - Manual de usuario.
 - Reporte.
 - Archivo Ejecutable, donde coloquen los archivos para la ejecución. (solo debe contener archivos necesarios).
 - Video donde se muestre la ejecución, elementos, funcionalidades y desarrollo de su proyecto.