

Proyecto Final

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA
ING. CARLOS ALDAIR ROMAN BALBUENA

Fechas de entrega:

Grupo 04: 11 de mayo 2022
Grupo 08: 13 de mayo 2022
Grupo 09: 11 de mayo 2022
Grupo 12: 13 de mayo 2022

Objetivo

El alumno deberá aplicar y demostrar los conocimientos adquiridos durante todo el curso.

Descripción

El alumno deberá seleccionar una fachada y un espacio que pueden ser reales o ficticios y presentar imágenes de referencia de dichos espacios para su recreación 3D en OpenGL.

En la imagen de referencia se debe visualizar 7 objetos que el alumno va a recrear virtualmente y donde dichos objetos deben ser lo más parecido a su imagen de referencia, así como su ambientación.

Se debe subir un documento pdf donde muestre claramente su fachada y el cuarto a recrear, así como también un listado de los 7 objetos que se van a desarrollar dentro de dicho. Este documento se debe subir antes del 14 de marzo.

Consideraciones

- El proyecto se debe entregar **de forma individual**, con un manual de usuario en donde se explique cada interacción dentro del ambiente virtual recreado y un manual técnico que contenga la documentación del proyecto que incluya objetivos, diagrama de Gantt, alcance del proyecto, limitantes y la documentación del código (no solo es copiar y pegar código y comentar algunas líneas de él).

- Sin el documento de referencia se tendrá un puntaje 0 en realismo.
- La documentación del proyecto debe ser entregada tanto en español como en inglés sin ocupar en su totalidad Google translate.
- Se debe compartir la liga de su proyecto en un repositorio en GitHub y se debe subir en la plataforma de classroom a más tardar a las 11:59 pm del martes para el grupo 04 y 09 y del día jueves para el grupo 08 y 12 para que el profesor pueda descargar el proyecto para su evaluación.
- **Proyectos con evaluaciones menores a 5, se considerarán proyectos deficientes y por lo tanto serán sancionados con 1 o 2 puntos menos en su calificación final del curso.**
 - **Si el alumno obtiene una calificación de 0 a 2.9 se le restaran 2 puntos en su calificación final del curso.**
 - **Si el alumno obtiene una calificación entre 3.1 a 4.9 se le restara 1 punto sobre su calificación final del curso.**
- Los objetos recreados repetidamente se contarán como un objeto dentro de la evaluación.
- Puertas y ventanas no se cuentan como objetos ya que se debe recrear obligatoriamente ya que son parte de la ambientación
- Se debe ocupar el código base visto durante el curso y otorgado por el profesor en caso contrario se anulará el proyecto y el alumno no acreditará el laboratorio.
- Queda prohibido recrear cualquier espacio perteneciente a la UNAM, con temática de los Simpson, Rick and Morty, Bob esponja y la casa de Kamehouse de Dragon Ball.
- Las animaciones realizadas deben de tener contexto es decir no puede estar rotando un objeto nada más para cumplir con la rúbrica, tienen que ir acorde con el contexto del espacio recreado.
- Para que una animación sea compleja no tiene que ser lineal es decir no solo basta con que se haga una transformación básica en el objeto.

Evaluación

Los puntos a evaluar son los siguientes:

- Manual técnico y de usuario (20 puntos)→Redacción, ortografía
- Proyecto en repositorio con una visualización de cambios y avances durante el semestre (30 puntos)
- Realismo del espacio virtual contra la foto de referencia (40 puntos)

- Archivo Ejecutable→ Existe, Abre y Funciona (5 puntos)
- Modelado (mínimo 7 elementos ya especificados en el pdf donde se colocaron las imágenes de referencia)→Texturizado correcto, geometría de los muebles y de los edificios (40 puntos)
- Animaciones→ Deben ser 5 animaciones donde sean 3 sencillas y 2 complejas (30 puntos)
- Manejo de cámara (5 puntos)

Total, del proyecto: 170 puntos → 10 Calif.