



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN
HUMANO-COMPUTADORA



PROPUESTA DE PROYECTO FINAL

INTEGRANTES:

**Espinoza de los Monteros Camarillo Pamela
Gonzalez Alamilla Abraham Alexis
Bravo Zárate Erik Javier**

GRUPO DE LABORATORIO: 01

SEMESTRE 2023-1

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 19 de octubre del 2022

AMBIENTE VIRTUAL INTERACTIVO: CAMPO DE COMIDA NACIONAL E INTERNACIONAL

Geometría:

Para este apartado se proponen los siguientes puestos y camiones.

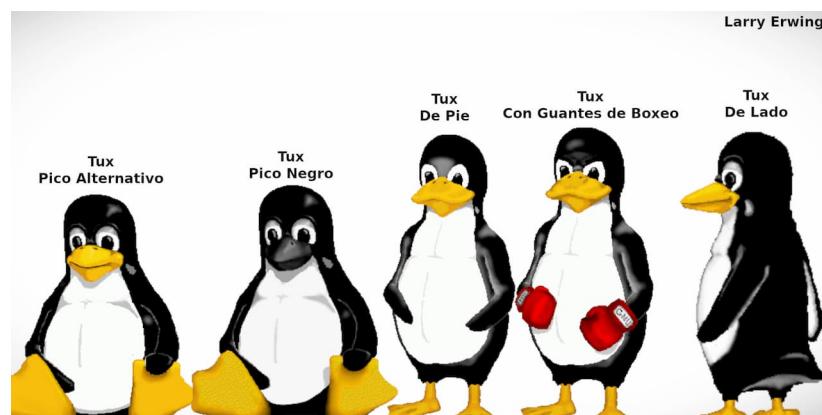
4 puestos de comida nacionales de cada universo:

- Puesto de tortas
- Puesto de tacos con trompo de pastor
- Puesto de garnachas
- Puesto de bebidas y aguas frescas

4 Food Trucks, los productos a vender son

- Comida asiática
- Hot Dogs y Hamburguesas
- Comida italiana
- Comida Arabe

Avatar elegido: El avatar a utilizar será el pingüino Tux, para este se deberán implementar los movimientos en los brazos así como en los pies al momento de caminar. Es aquí donde usaremos el concepto de jerarquía para aplicar animaciones por separado a los brazos y pies.



TUX originalmente está sentado, sin embargo nosotros debemos implementarlo de forma que este pueda caminar y moverse de forma natural.

Tipo de escenario: Abierto, utilizando un skybox que nos permita simular un espacio ilimitado aunque este en realidad estará limitado a un plano de dimensiones limitadas. El escenario está basado en una calle de un solo carril, en la cual tendremos ambas banquetas laterales, en un lado se tendrán todos los puestos de comida nacional con una separación, mientras que en el otro lado se tendrán los camiones que corresponderá a los food trucks.

Como elementos extras para hacer uso de iluminación tendremos 4 o más postes de luz que se encargaran de alumbrar los puestos, así como un área de estadio conformada por varias mesas junto a sus correspondientes sillas donde las personas podrían consumir sus alimentos.

Como colocación de cada uno de los elementos se propone la siguiente:



Los elementos que conformarán nuestra ambiente virtual serán:

- Escenario con luces: En este se contará con 3 luces, las cuales iluminan el escenario.
- Botes de basura: Se contará con 3 botes de basura, de los cuales 2 estarán ubicados a los extremos del escenario, mientras que el tercero estará cerca del área de baños.
- Food Trucks.
- Puestos de comida nacional.
- Área con mesas para consumo de alimentos: Estas mesas corresponden al área en que los asistentes podrán consumir sus alimentos, esta estará a una distancia considerablemente mediana de los baños.
- Baños: Se contará con 2 baños portátiles, los cuales estarán acompañados de un bote de basura por fuera.

Recorrido: El avatar se podrá mover entre los puestos de manera libre pero sin poder atravesarlos, sin embargo, se plantea que los puestos puedan ser accedidos por el centro de la calle o por la parte trasera de estos.

El recorrido podrá ser de forma natural, es decir, moviéndose pegado al plano xz, sin embargo, tal y como se nos pide, se podrá cambiar a una cámara aérea con más libertad.

Iluminación: No se ha revisado con mucho detalle este tema en las clases de teoría/laboratorio, sin embargo, se propone que en cada puesto se tenga su propia iluminación, así como también el uso de postes que sostendrán tiras de focos estilo serie navideña, los cuales nos servirán para alumbrar los espacios en que no habrá puestos/food trucks. Como se nos pide que se implemente tanto luz de día y luz de noche, se deberá tener las respectivas texturas para esto, así como controlar en qué momento las lámparas estarán prendidas, así como estar apagadas. Además, tendremos las luces que corresponden al escenario, las cuales simularán un ritmo de colores estilo discoteca, las cuales también se deberán implementar.

Animaciones Básicas:

Animación 1:

Se planea tener una máquina dispensadora de refresco, al oprimir uno de los botones, este se iluminará y se verá la caída del refresco.

Animación 2:

Un taquero estará con un cuchillo cortando del trompo de carne al pastor. La animación será con el movimiento del brazo con el cuchillo de tal forma que se vea que se está cortando la carne y que esta caiga.

Animación 3:

Señor tocando la guitarra sobre el andador.

Animación 4:

Una persona comiendo sobre las mesas.

Animación Compleja:

Animación 1:

Carro repartidor de carne.

Animación 2:

Banda de tortas (como las que están en el super en el área de cajas) que van a llegar a la persona que las recibe.

Animación 3:

Puesto que se irá cada cierto tiempo. Habrá un puesto en forma de auto que se marchará para cargar producto, y reaparecerá a los pocos minutos.

Comentarios:

- Bravo Zárate Erik Javier: En este documento se plasman nuestras ideas principales de todo lo que se implementara en el escenario solicitado, sin embargo, estos pueden estar sujetos a cambios, puesto que aún debemos hacer el bosquejo de cómo es que planeamos acomodar los elementos del entorno a crear.
- Gonzalez Alamilla Abraham Alexis: Considero que lo que planteamos como propuesta cubre de buena manera los puntos que revisamos y estaremos revisando en el laboratorio, aunque aún puede tener cambio, creo que es un buen reto y espero lograr ejecutarlo de manera correcta.
- Espinoza de los Monteros Camarillo Pamela:
Esta propuesta engloba lo solicitado por el profesor, sin embargo, está sujeto a cambios del mismo. El objetivo de esta propuesta es apegarnos a lo solicitado esperando así poder cubrir todos los puntos.

Bibliografía:

La Redacción, :. (2022, Octubre 15). Las Mascotas del Software Libre 01. Contenido de <https://www.laboratoriolinux.es/index.php/-noticias-mundo-linux-/software/26757-las-mascotas-del-software-libre-01.html>