

El quinto trabajo práctico de la materia sufrió muchos cambios desde la primera idea que tuvimos. Fuimos iterando el concepto basándonos en lo que pudimos investigar varias veces. Comenzó con una idea de un juego para niños situado en la luna. Luego, un juego educativo para niños en la luna. Bajo recomendaciones del profesor e investigaciones nuestras decidimos que la luna no sería el mejor *setting* para niños, y optamos por un escenario *low-poly* que se asemejara a los dibujitos animados que miran los chicos hoy en día. Nuestro juego ya no sería en la luna, sino en una pradera con árboles y elementos conocidos para que ellos no se sientan tan fuera de lugar en el mundo virtual. La parte educativa del juego consistiría en mejorar su habilidad motriz de precisión mediante una actividad de arco y flecha. Por lo tanto decidimos implementar la escena que en un futuro sería el ambiente en el que se desarrollaría el juego que tenemos en mente.

En cuanto a los conocimientos aplicados de luminotecnia, quisimos darle un efecto real a pesar de haber creado un mundo *low-poly*. Por eso, implementamos un Rotating Sun algorithm que permite no solo el movimiento de la fuente de luz direccional con el paso del tiempo simulando al sol, sino que también permite usar un multiplicador para observar el efecto de manera rápida. Asimismo, es posible determinar a la hora en la que se encuentra el mundo cuando se comienza el juego. Todos estos valores pueden modificarse desde el inspector del GameObject 'Sunlight'.

Por otra parte, hicimos uso de raytracing inspiradas por escenas que encontramos en nuestra investigación como la que se puede ver más abajo. Lo elegimos porque nos pareció interesante la tecnología y entender el proceso de setup que implica al mismo tiempo que sus requisitos. Además, creemos que le daba un estilo más elegante y distintivo a la escena.

El grupo de trabajo está conformado por Bianca



Ritorto y Clara Guzzetti. Clara se encargó de configurar correctamente el paquete HDR y configurar correctamente el proyecto con raytracing, mientras que Bianca se enfocó más en la parte de modelado de los objetos y de el posicionamiento de los elementos que hacen a la escena, así como en el script que hace que se mueva el sol.