



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA  
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN  
COMPUTACIÓN GRÁFICA e INTERACCIÓN HUMANO  
COMPUTADORA



**Documento de Propuesta de Proyecto**

**INTEGRANTES:**

Espino de Horta Joaquín Gustavo

315104271

Grupo 04

**SEMESTRE 2023-1**

**FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 12 enero 2023**

**CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_**

## Imagen de referencia

Se propone la Casa del personaje Shrek

Elementos Creados por los integrantes

1. Mesa del comedor
2. Silla
3. Sillón
4. La fogata
5. El Ataúd de Cristal
6. El Baño Afuera
7. El letrero “Cuidado Con el Ogro”



Interior





Se implementará la Canción ALL STARS al transcurrir la animación principal  
Así como el audio correspondiente a la escena y una ambientación de naturaleza  
con antorchas de fondo.

Avatar Principal: Shrek

Movimientos complejos Todos hechos por KeyFrames:

Pateando la puerta del baño y estirarse

Caminando. Moviendo Brazos y Piernas en ciclo.

Golpear el ataúd y sentarse en la silla.

Movimientos Básicos:

La Puerta del baño tendrá una trayectoria de despedida rotando en su propio eje

Ataúd Despedido junto con la silla.

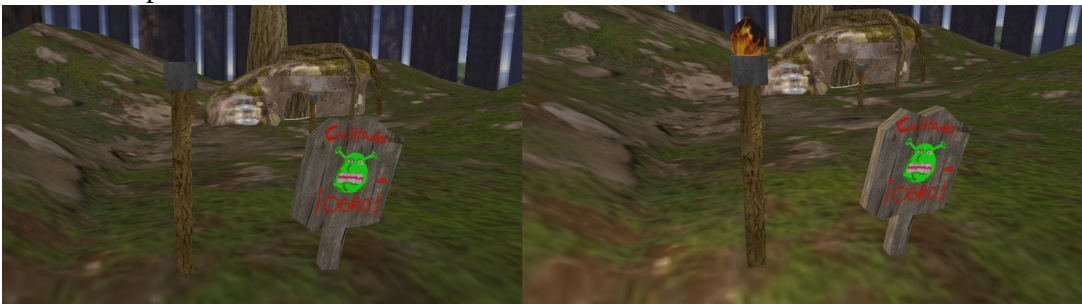


Luces:

El fuego del interior de la casa será una luz puntual



Se complementarán 3 antorchas en el exterior



Estas estarán sujetas a distintos controladores

Se implementarán 2 luces de tipo SpotLight en estos faros





Se posicionará uno en la casa y otro en el baño.

La Luz Direccional utilizada como el sol en simulación con el día y la noche.



Repositorio Principal:

[https://github.com/BaudolinoII/CGI\\_2022\\_ShrekSWAP\\_Proyecto\\_Final.git](https://github.com/BaudolinoII/CGI_2022_ShrekSWAP_Proyecto_Final.git)

Organización del proyecto:

<https://trello.com/invite/b/Ajw5fqQu/ATTI9d7a5ec44ba9918545c5e5cb6d6e335154F9B81A/organizacion-proyecto-cgi2022>

