

Fecha de entrega: 4 de julio de 2021

Como se había mencionado en la propuesta anterior se realizará un ambiente grafico de parte principal de la Facultad de ingeniería de la Universidad Nacional Autónoma de México. Los tipos de texturizado serán de tipo moderno para mobiliario, vegetación, detalles, etc. Los edificios tendrán texturizado de tipo voxel art ambientado en el videojuego de Minecraft.

La manera en las se cumplirán los requisitos de este proyecto final es la siguiente.

Presentación del proyecto: Aunque este apartado es implícito, se realizara un video con y sin voz mostrando todo el ambiente gráfico. Se añadirá el ejecutable y todos los archivos del proyecto (código, texturas, modelos, etc.)

Modelado: El modelado dentro del proyecto será totalmente realizado por mi con el software de Blender. Algunos de los modelos a realizar son; edificios, mobiliario, vegetación, personas, vehículos y otros modelos extras para mejorar el ambiente. Cada modelo tendrá su textura propia y se realizara un análisis para mantener la misma paleta de colores que tiene la facultad en la vida real.


Animaciones: Las animaciones que se realizarán serán las siguientes: estacionamiento de vehículos, un drone que estará volando sobre la facultad, algunos alumnos moviéndose por los edificios, con movimiento en piernas, movimiento de aire sobre los arboles y algunas animaciones extra. También se ara alguna con Keyframes, pero al momento de realizar este documento aun no hay conocimiento previo.

Manual de usuario: Se creará un manual de usuario tipo folleto, donde tendrá la ejecución del programa, como moverse sobre el ambiente grafico y teclas especiales por si existe movimiento o activación de algunas cosas por teclado.


Elementos adicionales: El ambiente grafico tendrá algunos detalles sobre la facultad, se modelará el vagón del tren, se colocará textura traslucida en las ventanas etc.

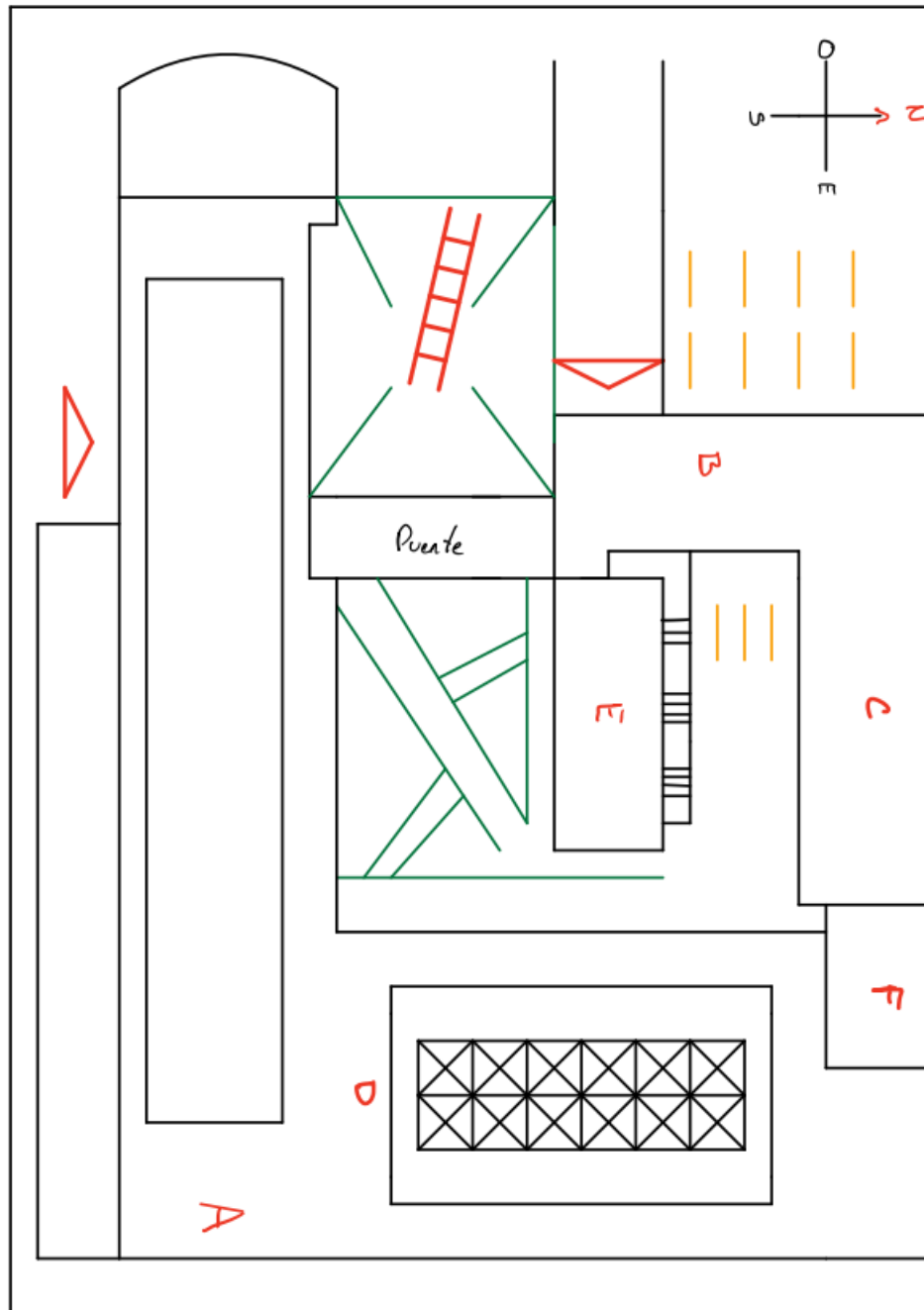
A continuación, se deja un boceto del ambiente grafico de la Facultad de Ingeniería. Contiene simbología simple y orientación geográfica.

A,B,C,D,E - Letras de los edificios

 - Accesos y Salidas

 - Area verde

 - Estacionamiento



También se presenta un organigrama en un diagrama de Gantt. Con las fechas y actividades a realizar.

