



**UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA
FACULTAD DE INGENIERÍA**

COMPUTACION GRAFICA

Omar Giovanni Beltrán Rúgeles, u6000327@unimilitar.edu.co
David Rubiano, u6000214@unimilitar.edu.co

PROYECTO 2019 - I

RESUMEN

En el desarrollo del proyecto dirigido a el manejo de la biblioteca grafica three js y JavaScript aplicando diferentes temáticas vistas en clase con respecto a Computación Gráfica, De igual manera busca aplicar conceptos y temáticas vistas previamente en materias de programación y diseño. Desarrollaremos un video clip de un 1 min en donde mostraremos una escena de una película animada, en nuestro caso una escena tomada de la película Toy Story 2.

Palabras Clave: Video, diseño gráfico, Escena.

ABSTRACT

In the development of the project aimed at the management of the graphic library three js and JavaScript, applying different topics seen in class with respect to Graphic Computing, likewise seeks to apply concepts and themes previously seen in programming and design matters. We will develop a 1-minute video clip where we will show a scene from an animated film, in our case a scene taken from the movie Toy Story 2.

Keywords: Video, graphic design, Scene.

INTRODUCCIÓN

En este proyecto se logra implementar lo aprendido a lo largo de la carrera, lo visto en computación grafica implementando lo aprendido en el mundo gráfico con sus diferentes lenguajes.

Diseñaremos un algoritmo que nos permita reproducir una escena de un minuto de duración en un programa de formato .HTML manejando la biblioteca three js en la que nos estamos enfocando.

TOY STORY

Película de animación generada por ordenador de Pixar y Walt Disney Pictures en el año de 1999 en los estados unidos de américa.



IMAGEN 1. Tomada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Toy_Story_2

MARCO TEORICO

Computación Grafica:

Es el campo de la informática visual en el que utilizando computadores para generar imágenes visuales.

La computación grafica abarca un campo muy grande de desarrollo unas de estas son la traficación en 2 D y en 3D de computadora.

En este ámbito tenemos términos como:

Bit, Pixel, Resolución, Anti-aliasing, animación, patrón de color entre muchos otros términos.

En el desarrollo de nuestro proyecto vamos a manipular Modelado 3D y 2 D en los diferentes escenarios que vamos a presentar, dentro de esto tenemos temas como curvas de Bézier, polígonos, booleanos.

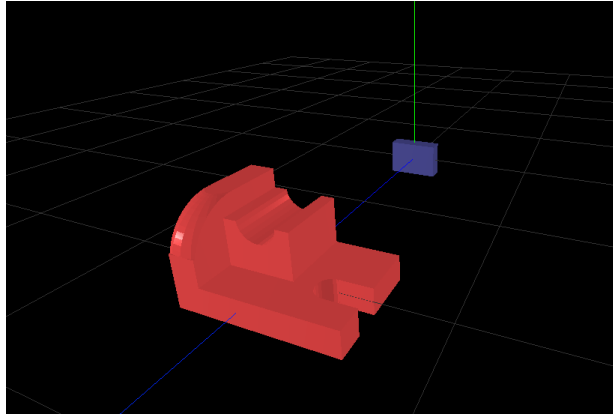


Imagen 2. Concepto teórico.

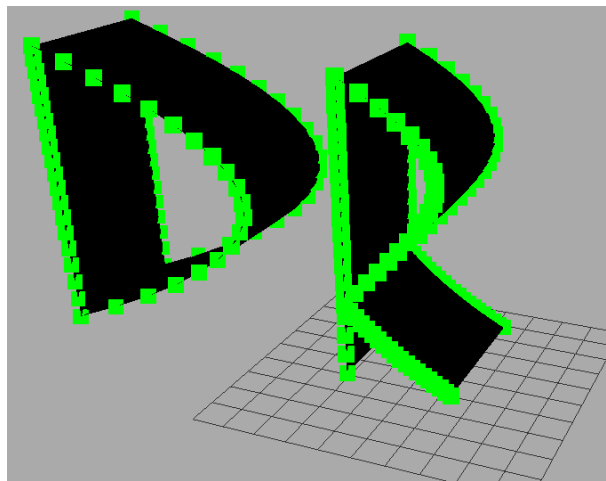


Imagen 3. Concepto teórico.

CONCEPTOS VISUALES

A continuación, les vamos a mostrar escenas realizadas en three js y la escena real del video de la película:



Imagen 3. escena película.

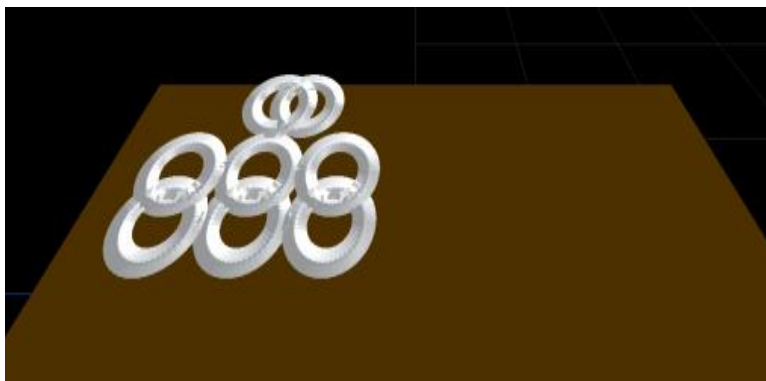


Imagen 3. Escena three js.



Imagen 4. Escena Pelicula.



Imagen 4. Escena three js.