

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE INGENIERÍA

Computación Gráfica

Proyecto Final

Profesor:

Ing. Carlos Aldair Román

- **Grupo: 04**
- Guadarrama Flores Edgar Alejandro.
 - Delgado Romo Ximena
 - Valenzuela Rangel Marisol

Semestre 2019-2



ÍNDICE

	PÁG.
■ OBJETIVOS.....	3
■ INTRODUCCIÓN.....	3
■ IMÁGENES DE REFERENCIA.....	3
■ CAPTURAS DEL ESPACIO VIRTUAL	5
■ DIAGRAMA DE GANTT.....	8
■ ANÁLISIS DE COSTO DEL PROYECTO.....	9
■ CONCLUSIONES.....	9

PROYECTO FINAL

Objetivos

- Obtener y reforzar los conocimientos adquiridos en clase, así como desarrollar nuestra creatividad, ingenio y habilidad verbal.
- Elaborar réplicas de dos habitaciones conocidas y brindar una experiencia grata la cual haga transportarnos a los cuartos originales.

Introducción.

Este proyecto final es realizado para presentar una propuesta de negocio el cual tiene como fin la elaboración y recorrido de dos cuartos virtuales que son diseñados como réplicas caricaturescas ya conocidas, realizadas lo mayormente cercanas a las habitaciones originales.

Lo que se busca es innovar y mostrar ingenio en el mercado elaborando estas propuestas las cuales contienen animaciones llamativas, mostrando una gran variedad de objetos realizados en Visual Studio.

El presente proyecto, se llevó a cabo a través de un plan de trabajo y un diagnóstico detallado, el cual nos proporcionó la información necesaria para su elaboración.

El desarrollo del mismo, nos permitió aplicar los conocimientos adquiridos en la materia de Computación Gráfica, experimentando cada uno de los procesos en los que se dividió la metodología utilizada y de alguna u otra manera ayudar a nuestra formación para la vida laboral mediante propuestas de negocio que permitirá ofrecer nuestro trabajo en un costo calculado minuciosamente.

En la información que se presenta a continuación, se recogen todos los resultados y procedimientos característicos, que dieron lugar al proyecto concluido.

Imágenes de referencia

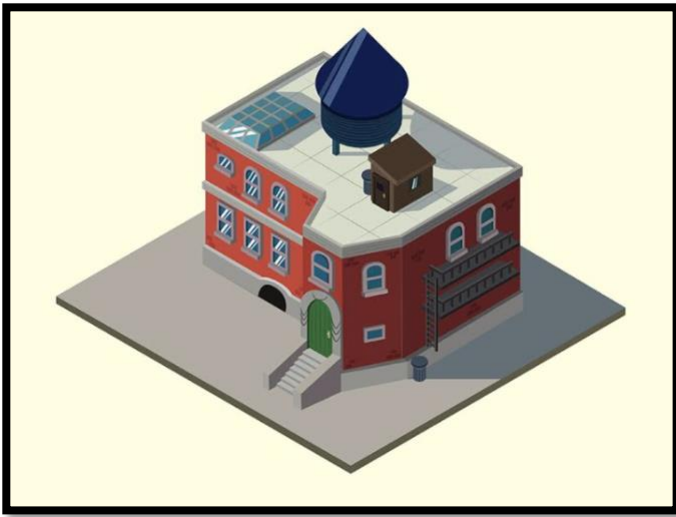
Tomamos en cuenta dos habitaciones que son bastante conocidas, la primera nace de una creación del estudio cinematográfico Pixar, la cual hace referencia a la habitación de Andy en la película de Toy Story.





La segunda nace de una serie televisiva de Nickelodeon llamada “¡Oye Arnold!” de la cual tomamos su habitacion y la fachada como referencia.

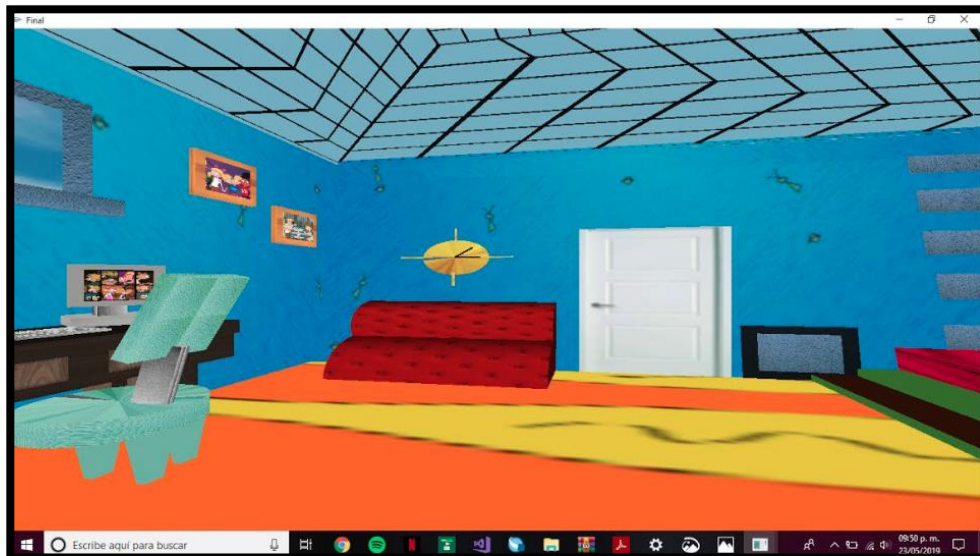
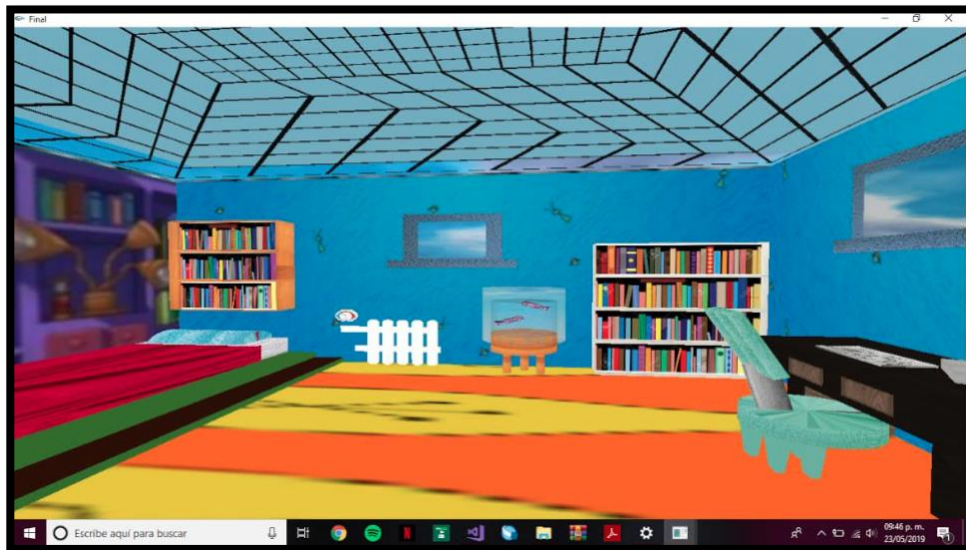
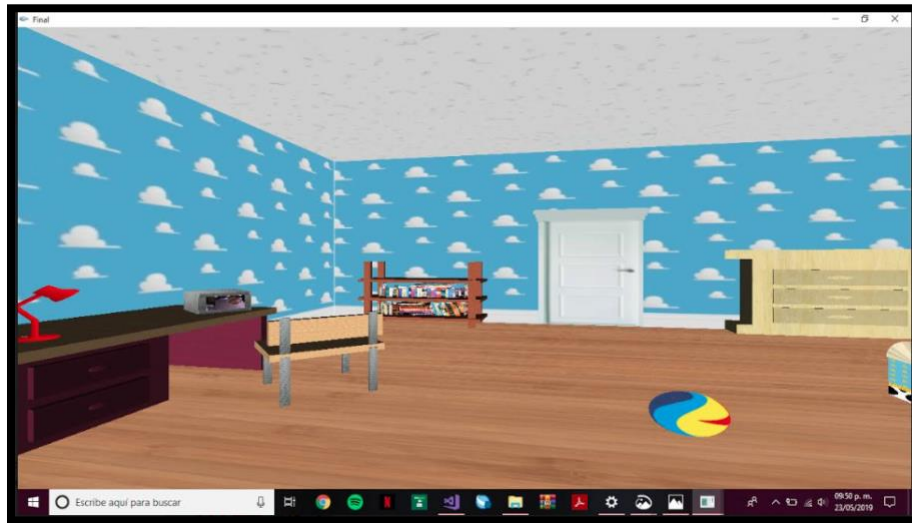


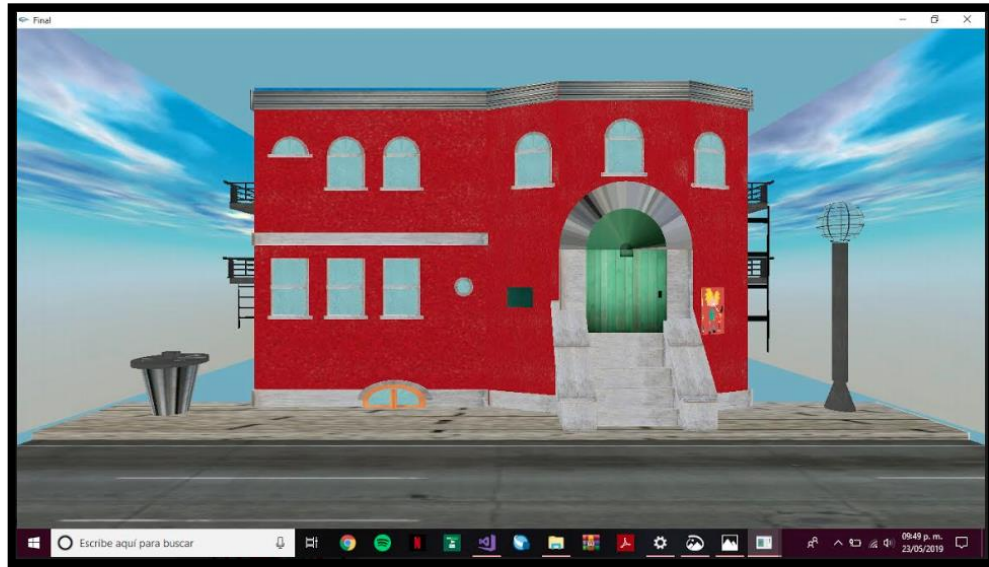


Capturas del espacio virtual

Buscamos realizar la réplica lo mayormente cercana a las imágenes de referencia mostradas anteriormente, y este fue el resultado.







Nos enfocamos en realizar los objetos mas caracteristicos de las habitaciones originales, haciendo uso de prismas sencillos como lo son: cono, cubo, rectángulo, cilindro, esfera, etc.

El listado lo mostraremos a continuación especificando el cuarto donde se encuentra cada objeto.

- Pelota (cuarto de Andy)
- Escritorios (cuarto de Andy y de Arnold)
- Computadora (cuarto de Arnold)
- Televisión (cuarto de Andy)
- Libreros (cuarto de Andy y Arnold)
- Sofá (cuarto de Arnold)
- Lámparas (cuarto de Andy y Arnold)
- Pecera (cuarto de Arnold)
- Cajonera (cuarto de Andy)
- Camas (cuarto de Andy y Arnold)
- Bote de basura (fachada)
- Cuadros (cuarto de Andy y Arnold)
- Reloj de pared (cuarto de Arnold)
- Alumbrado público (fachada)
- Escaleras de emergencia (fachada)

Manual de Usuario

Movimientos de cámara

Para mover la cámara de posición se deben oprimir las siguientes teclas:

- W: Mover hacia adelante sin mover el ángulo de visión
- S: Mover hacia atrás sin mover el ángulo de visión
- A: Mover hacia el lado izquierdo sin mover el ángulo de visión
- D: Mover hacia el lado derecho sin mover el ángulo de visión

Para mover la cámara girando el ángulo de visión se deben oprimir las siguientes teclas:

- ←: Mover el ángulo de visión hacia la derecha
- ↑: Mover el ángulo de visión hacia arriba
- →: Mover el ángulo de visión hacia la izquierda
- ↓: Mover el ángulo de visión hacia abajo

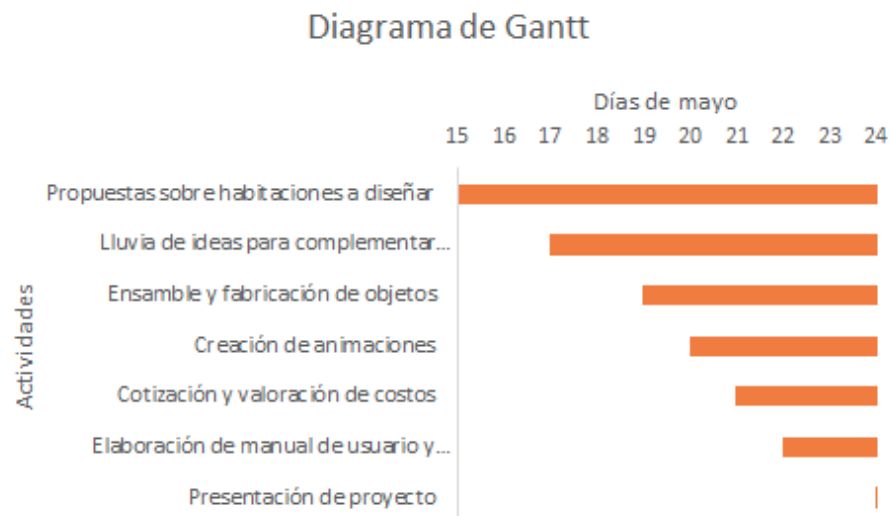
Para ascender y descender la cámara se deben oprimir las siguientes teclas:

- RePag: Movimiento de ascenso
- AvPag: Movimiento de descenso

Para activar animaciones:

- L: Movimiento de la pelota
- O: Movimiento de lámpara (cuarto de Andy)

Diagrama de Gantt

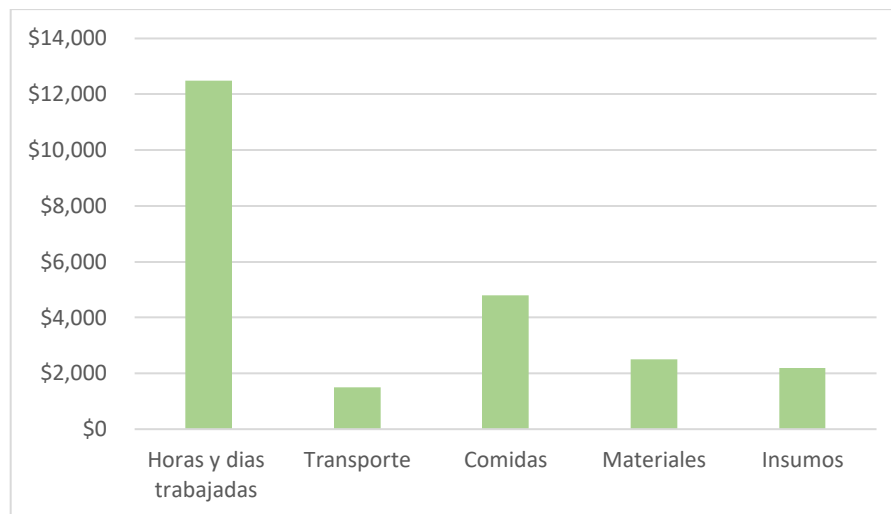


Herramientas utilizadas:

- Microsoft Visual Studio (entorno de desarrollo)
- Plataforma Git Hub

Análisis de costos del proyecto

Concepto	Costo
Horas y dias trabajadas (8 horas diarias durante 8 dias)	\$65 por hora, \$520 por dia c/u --\$4,160 x 3 = \$12,480
Transporte	\$1,500
Comidas	\$4,800
Materiales: Tarjeta de video	\$2,500
Insumos: Internet, luz y renta local	\$2,200
	Total = \$23,480



Conclusiones

El proyecto que realizamos ha contribuido de manera muy importante para identificar y resaltar los puntos que hay que cubrir y considerar para llevar a cabo una implementación exitosa a la hora de realizar este tipo de trabajos. Nos deja muchas cosas importantes que reflexionar y muchas otras las ha reforzado.

Dentro de los puntos que consideramos tienen más importancia dentro de un proyecto de esta naturaleza son el detectar cuáles son las necesidades reales del cliente y sobre de ello abordar los requerimientos de manera tal que podamos llegar a complacer las necesidades requeridas.

Aprendimos a valorar costos de proyecto pues es a lo que realmente nos enfrentaremos en la vida diaria pues definimos de manera clara y lo más tangible posible las necesidades económicas, laborales, y de cualquier otra índole que se requirieron para realizar el proyecto, de manera que le pusimos un costo específico a nuestro trabajo sin contar los gastos externos.

Como mencionamos a lo largo de este documento una de los objetivos más importantes es lograr la correcta implementación de los conceptos vistos en clase además de lograr que el resultado del proyecto haya sido el esperado por el equipo.