



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

NOMBRE COMPLETO: Colón Palacios Emmanuel

Roldán Sánchez Alexis

Nº de Cuenta:

317254523

317193301

GRUPO DE TEORÍA: 04

SEMESTRE 2023-1

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 12/01/2023

CALIFICACIÓN: _____

Propuesta de proyecto

Introducción

Con fines didácticos y de mostrar los conocimientos aprendidos durante todo el curso realizaremos un proyecto final con una temática personalizada. Parte de lo que es la primera entrega del proyecto se centrará en cubrir los elementos dentro del escenario a cubrir.

Personajes a incluir

Personajes principales: Danny Phantom y Pingüino Jet Pack.

Temática

Danny Phantom abrió un portal que por una falla en su generador lo terminó llevando a la dimensión de Club Penguin a través de una cabina telefónica de la estación pingüí-fónica.

- Elementos a incluir dentro del escenario:**

- Geometría**

Todos y cada uno de los elementos dentro del proyecto deberán estar correctamente texturizados. En este caso, incluiremos elementos propios de los escenarios, dentro de los que se encuentra

Fachada seleccionada:



Cuarto seleccionado:



Lista de los 7 elementos a recrear.

1. Sillas



2. Teléfonos



3. Monitores



4. Teléfonos gigantes



5. Cabina de teléfono



6. Máquina expendedora



7. Escritorios



8. Portal



Este elemento también pertenece a la parte de la animación y será parte del escenario.

- Avatar

Danny Phantom será quien pueda cruzar el portal porque él es un fantasma. Él será el personaje principal. También tendremos un pingüino rojo con un JetPack en la puerta de la estación Pingüi-Fónica, sin embargo, este no será interactuable.

- Danny Phantom:



- Pingüino Jet-Pack



- Ambos personajes



- **Recorrido**

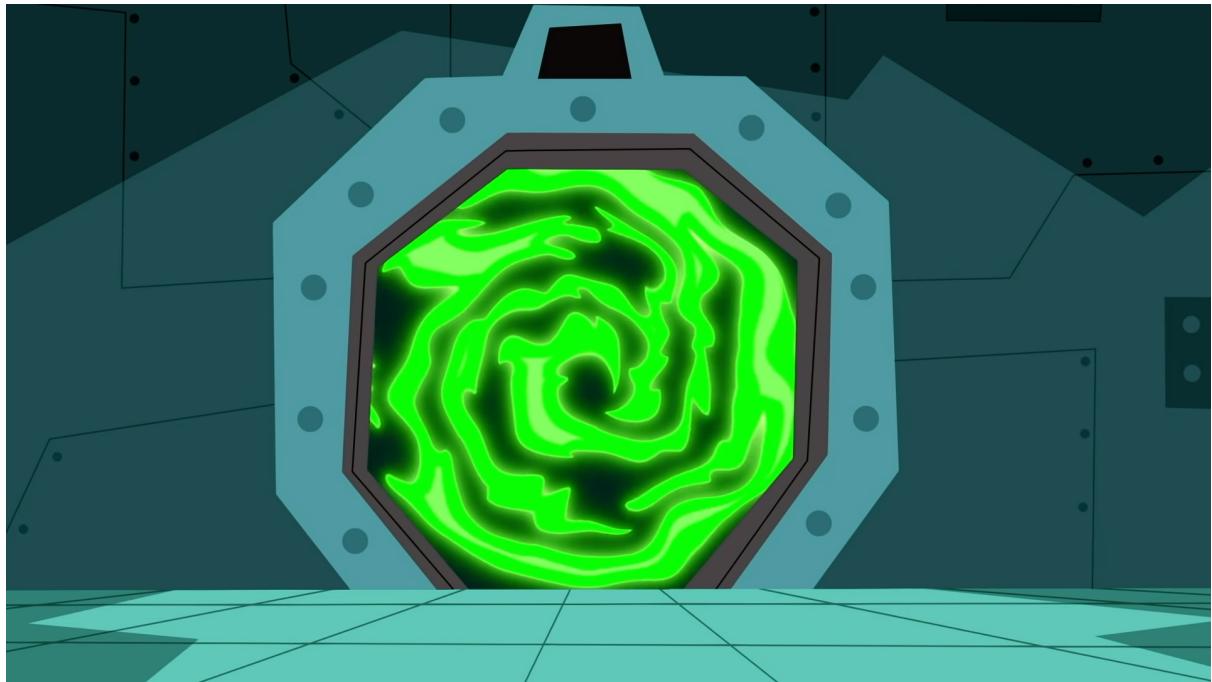
Se podrá recorrer el escenario en 3a persona moviendo a Danny Phantom a través del portal que cruza hacia la Estación Pingüí Fónica.

- **Iluminación**

Luces de sirena de emergencias en la cabina telefónica, luces de la Estación y del laboratorio que pueden ser encendidas por teclado. Además de la iluminación que simulará focos dentro de ambos anteriores que serán encendidas por una única tecla.

- Animación

En animaciones incluiremos el portal de la serie de Danny Phantom, ya que creemos que es un elemento que se puede animar y quedar acorde al contexto.

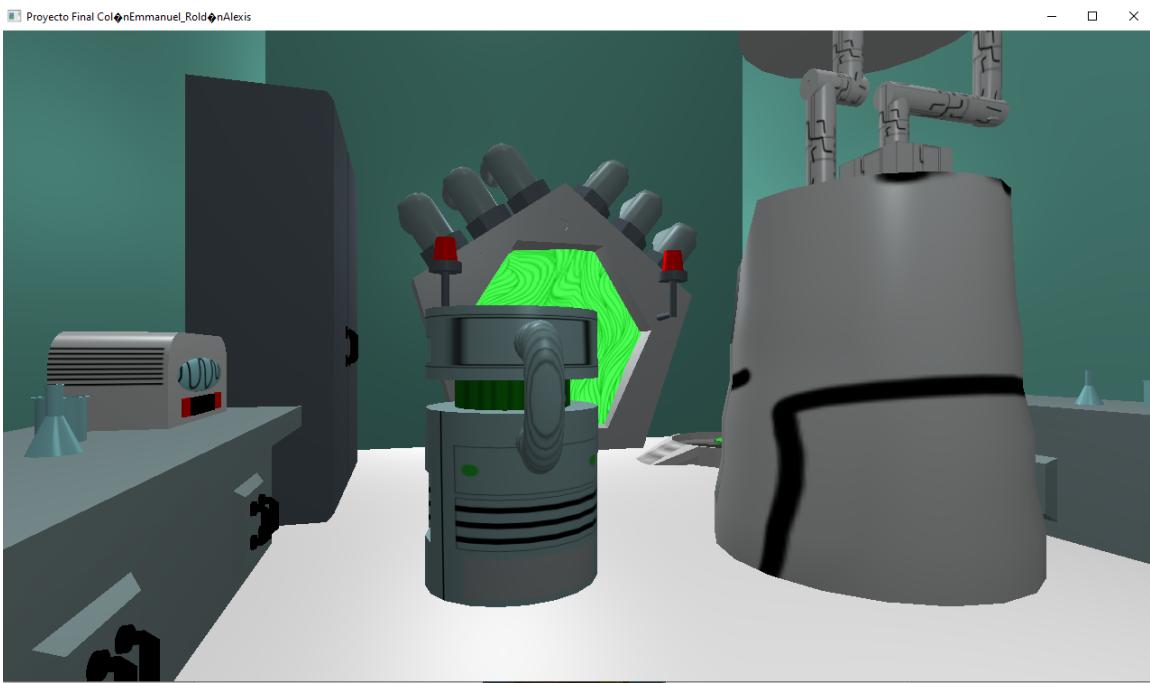


Además de la imagen de referencia que tenemos, por el contexto de cruzar el portal agregaremos un par de luces rojas que harán un ciclo de encendido y apagado con una de las teclas, esa será otra animación.

- Luces apagadas en el laboratorio de Danny Phantom



- Luces encendidas en el laboratorio de Danny Phantom.



- Luces apagadas en la estación Pingüi-Fónica



- Luces prendidas en la estación Pingüi-Fónica



- **Elementos propios**

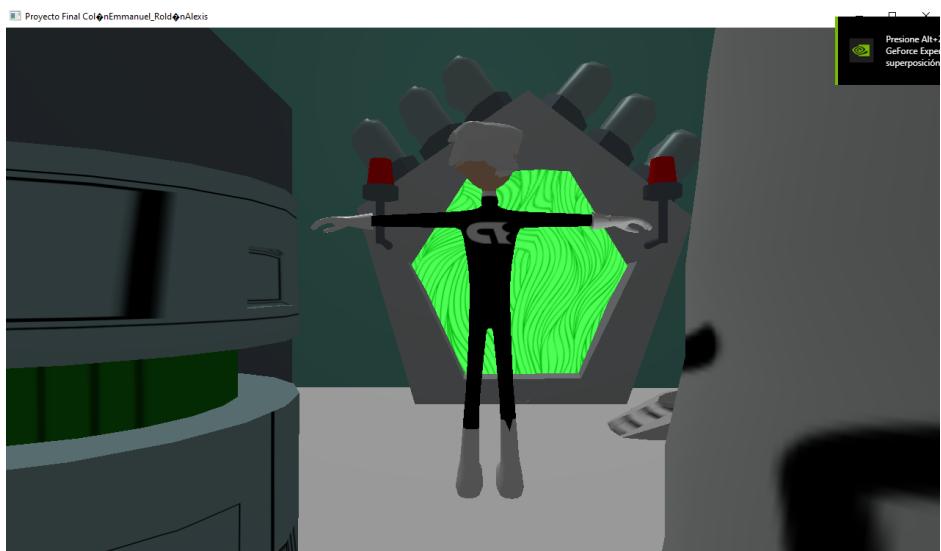
“A consideración del profesor”...

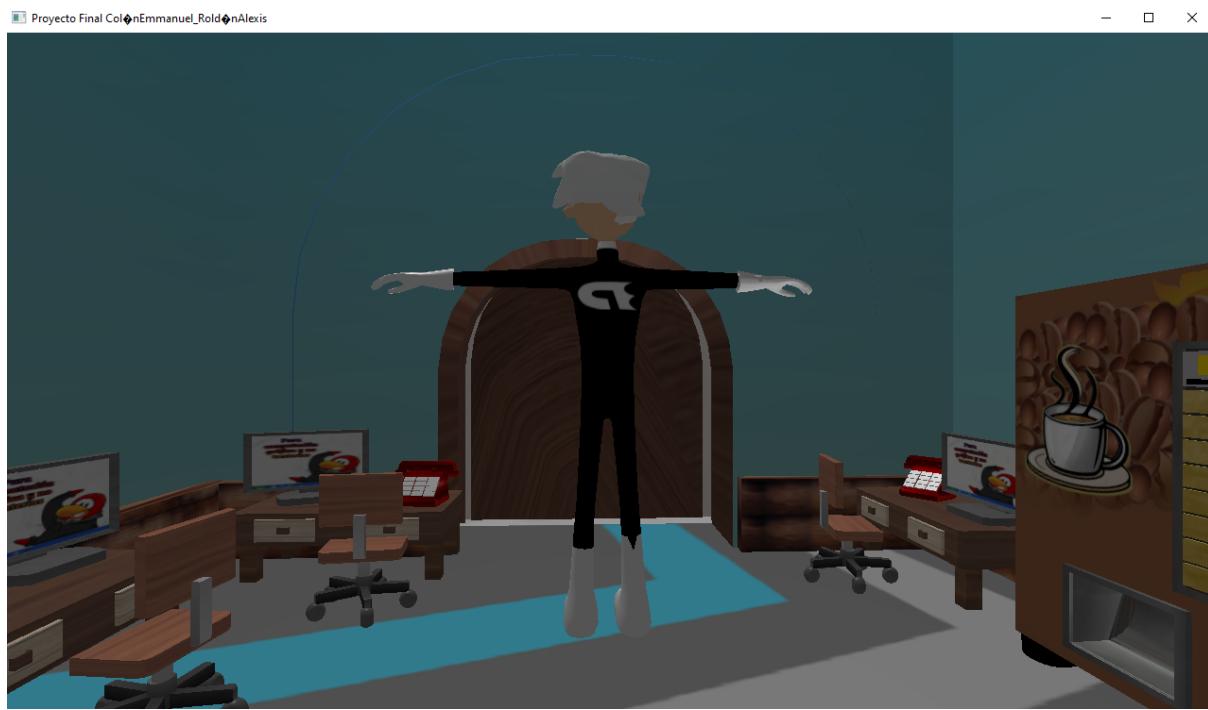
1. Máquina de café que debe servir un café.



La máquina de café con un botón tendrá que empezar a preparar un café.

2. Danny Phantom debe cruzar el portal





En conjunto con la animación del portal que cruza a la estación Pingüi-Fónica desde el laboratorio de Danny Phantom, el modelo de Danny debe pasar por dicho portal y llegar al lugar en cuestión.

- Croquis

