



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



Propuesta de proyecto

Alumno	No. de cuenta
Barrios López Francisco	317082555
Mendoza Anaya Aldair Israel	317222049
Páez López Didier Marcelo	317224108

GRUPO DE TEORÍA: 04

SEMESTRE 2023-2

CALIFICACIÓN: _____

PROPUESTA DE PROYECTO

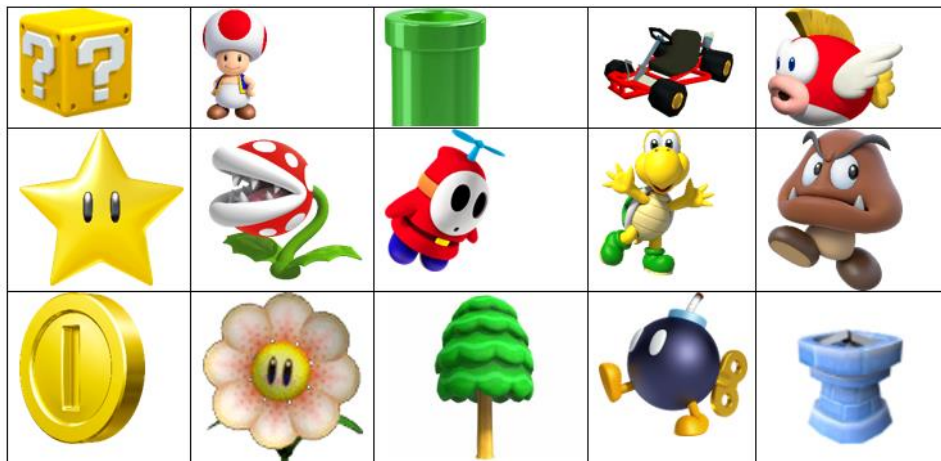
CASTILLO DE PEACH

Imagen de referencia:



Geometría:

Elementos para agregar:



Avatar:



Recorrido:

Utilizando el koopa Clown, Bowser podrá moverse con libertad por todo el mapa, incluso podría estar en el aire, y al estar en un vehículo aéreo, sus rotaciones no serán tan rápidas, dando tiempo a la cámara a hacer la rotación.

Iluminación:

Para este apartado, se considera la existencia de dos ambientes distintos: el día y la noche. Inspirándose en Super Mario Maker 2.

Objetos con iluminación:



Animación

Animación Básica:

- Goomba caminando
- Flores bailando:
- Fly Guy volando de un lado a otro
- Estrella rotando
- Toad saludando
- Planta Piraña mordiendo
- Bob-omb marchando
- Toads brincando
- Koopas esperando su hamburguesa

Animación Compleja:

- Toad moviendo sus brazos
- Paratroopa volando dentro y fuera del cuadro
- Champiñón dentro del bloque
- Mario Tanooki volando
- Luigi jugando con una Nintendo Switch
- Chilly Willy escapando de Chain Chomp
- Cheep Cheep nadando
- Princesa Peach bailando con las monedas
- Puro Huesos haciendo hamburguesas
- Conduciendo un kart

Animación por keyframes

- **La espada maestra**, la espada se elevará desde su posición inicial para iniciar un recorrido en forma de círculo alrededor de la piedra.