



Reporte semanal 4

1. Con el profesor Daniel Azofeifa empezamos a ver el sistema de partículas en Unity, creando un escenario donde se simulará que una granada al explotar moverá objetos y tuviera el efecto de la explosión. El martes, usando el mismo tema de partículas, creamos un efecto para el disparo de una pistola; que al momento de disparar mostrará fuego saliendo de la abertura, que al disparar a una pared se quedará un hueco de donde ocurrió el disparo. También ese mismo día comenzamos el tema de sonidos con un ejemplo y el viernes se vio el tema de filtros de audios, haciendo un pequeño ejemplo y un ejercicio aplicado a nuestro prototipo. Tenemos de tarea realizar la actividad de sonidos y minimundo como cierre de fases 1 y 2.
2. Con el profesor Sergio Ruiz el lunes trabajamos en una actividad que consistía en realizar distintos modelados de objetos en Unity tratando de observar su comportamiento (objeto sin brillo, con brillo opaco, con mucho brillo, que transmite luz y uno transparente). También el martes se hizo otra actividad de plugins siguiendo un tutorial para crear objetos con ProBuilder y una animación en Blender. El viernes vimos un tema que podemos considerar como opcional incorporar a nuestro proyecto de LoD y MipMaps. Tenemos como tarea realizar la actividad de personajes como cierre de la fase 3.
3. Con el profesor Alejandro Flores vimos el tema del modelado en los videojuegos (importancia de la estética y el arte y diseño), el diseño sonoro en videojuegos (tipos de sonidos) y la narrativa en los videojuegos (estructura de una historia, el viaje del héroe y los tipos de narrativas). También hicimos una actividad en donde teníamos que crear una historia solamente tomando 10 fotografías en un espacio del Campus. Debemos preguntarle la siguiente semana si está bien que nuestro proyecto como va el desarrollo tenerlo así o hacer cambios para respetar la clasificación ESRB.
4. Con el profesor Octavio Navarro nuevamente nos dio la clase para trabajar en nuestro Reto del videojuego, entrando en un momento a nuestro room para mostrarle el avance que llevamos con respecto al juego, solamente que tenemos que enfocarnos más en desarrollar las partes que ya debíamos tener para la siguiente semana (el modelo del personaje, animación y disparo, HUD, minimapa y otros elementos que estaremos trabajando estos días).
5. Con el profesor Mario Caudillo continuamos viendo las perspectivas de Lens a tomar en cuenta en nuestro videojuego, dándonos al final la tarea de que a la siguiente semana tenemos que presentarle nuestro prototipo respondiendo a las necesidades de los usuarios que van a jugar a nuestro videojuego sin necesariamente tener hecha una presentación para usar, simplemente exponiendo nuestros avances.