

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

**“Planificación Parque de diversiones”**

**Nombre:** José Ángel Jair Ramírez Hernández

**Materia:** Laboratorio de Computación Grafica

Ciudad de México, 24 de Octubre de 2018

1. Presentación

Se presentara una breve explicación de la funcionalidad del juego mecánico que se desarrollara. Desde cómo trabaja la forma física hasta la forma mecánica. Se creara una escenografía en la cual se pueda crear la estructura mecánica.

1. Archivo ejecutable

Se creara una archivo ejecutable que sea capaz de abrir y como su nombre lo dice ejecutar el programa

1. Modelado

Se tomara en cuenta la creación con ayuda de las herramientas de texturizado, aplicar figuras geométricas para la creación de estructuras.

1. Animaciones

Se crearan e implementaran las animaciones de las cuales formara parte los movimientos de los juegos mecánicos, en este caso se harán 5 animaciones distintas para el parque de diversiones.

1. Manual de usuario

Se hará un manual para que cualquier persona pueda manejar el programa, con una serie de indicaciones de que es lo que realiza y como manipularlo

1. Manejo de cámaras

Dentro de la ejecución del programa se creara un manejo de cámaras, el cual consistirá en moverse libremente dentro del parque de diversiones así como un movimiento automático.

1. Elementos adicionales