



UNIVERSIDAD TECNICA DE MANABÍ
FACULTAD DE CIENCIAS BASICAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

TEMA:

Proyecto de Gorila Guerrilla.

NOMBRE:

BARRIGA MEDINA MARLON ANDRES
MOREIRA MIRANDA MATEO
LUCAS LUCAS FREDDY ALEXIS

DOCENTE:

ING.ROBERTH ALCIVAR

GRADO:

TERCER SEMESTRE

PERIODO ACADEMICO:

SEPTIEMBRE 2023 - FEBRERO 2024

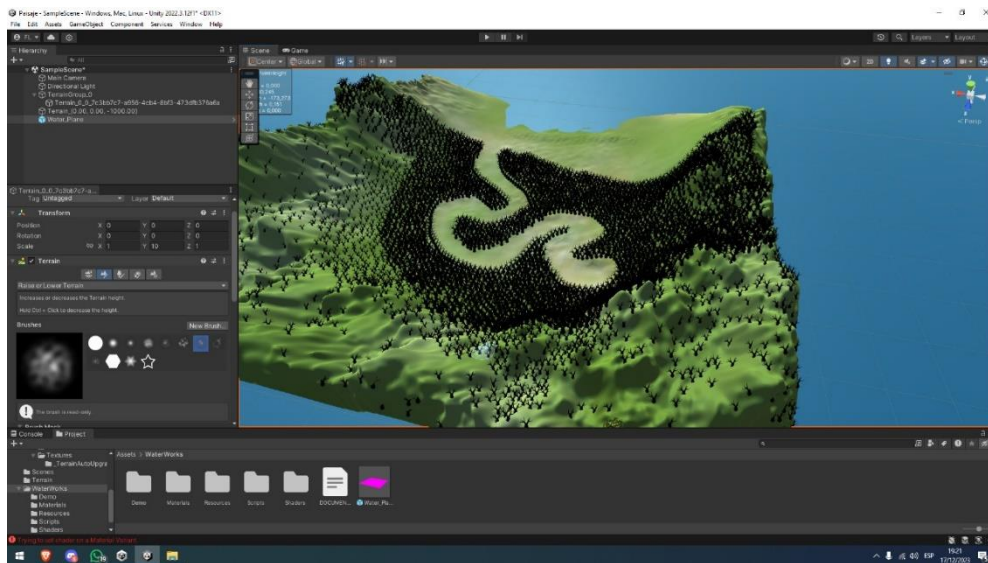


desde 1952

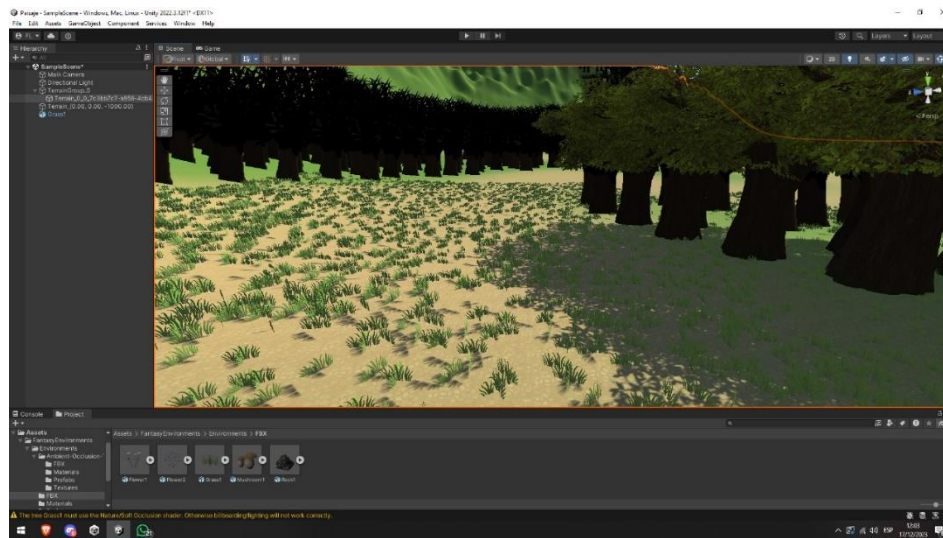


Escenarios y personajes gráficos:

Mapa de entorno



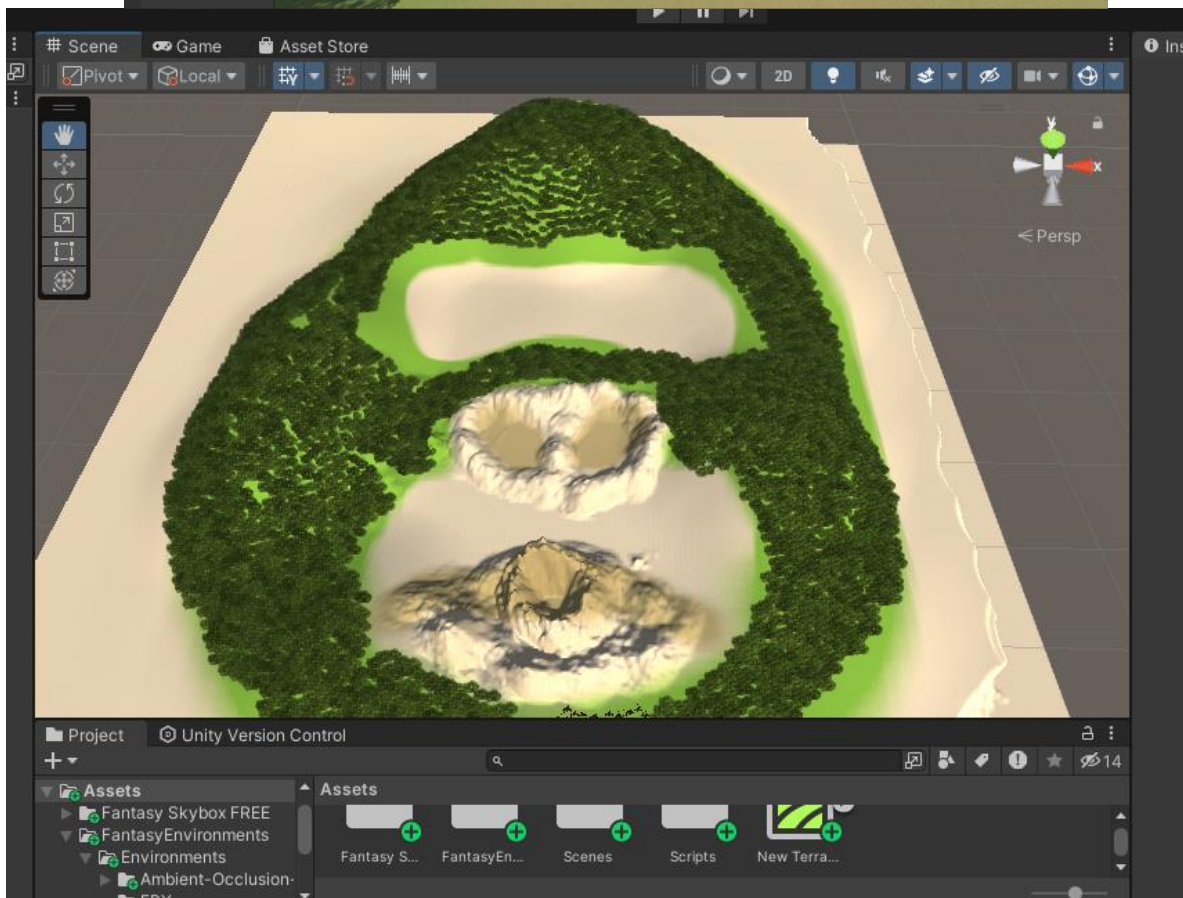
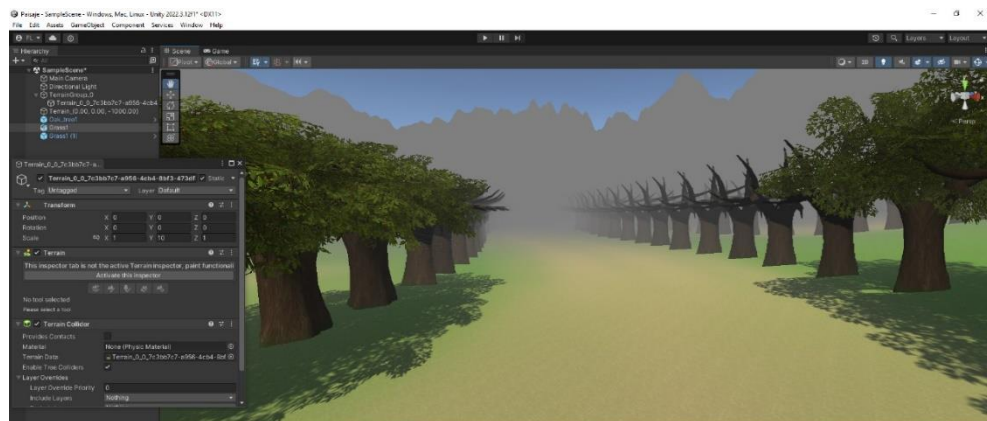
Un entorno gráfico se configura como el telón de fondo donde se despliega la narrativa del juego. En este caso, la temática se ambienta en una exuberante selva, con una densa vegetación de árboles que se intercalan con diversas colinas. En el diseño, se ha incorporado un sendero que se convierte en la ruta principal por la cual el personaje principal se aventurará.



Este camino ofrece la oportunidad de interactuar con una variedad de personajes secundarios dispuestos en el fondo del escenario. La combinación de la ambientación selvática, las colinas pintorescas y el sendero serpenteante crea un entorno visualmente atractivo que invita al jugador a explorar y participar en las interacciones dentro del juego.



desde 1952

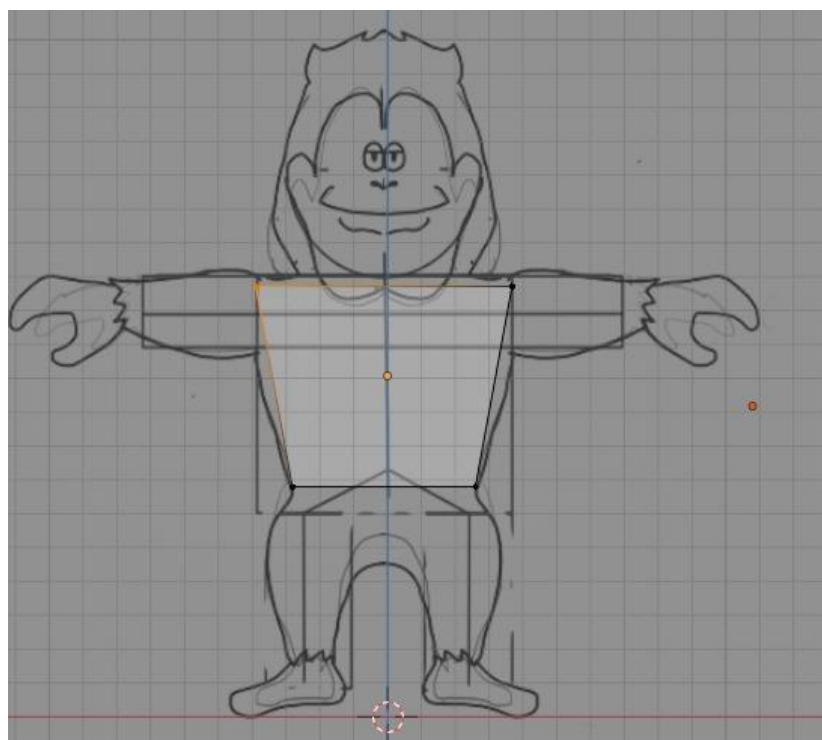




desde 1952



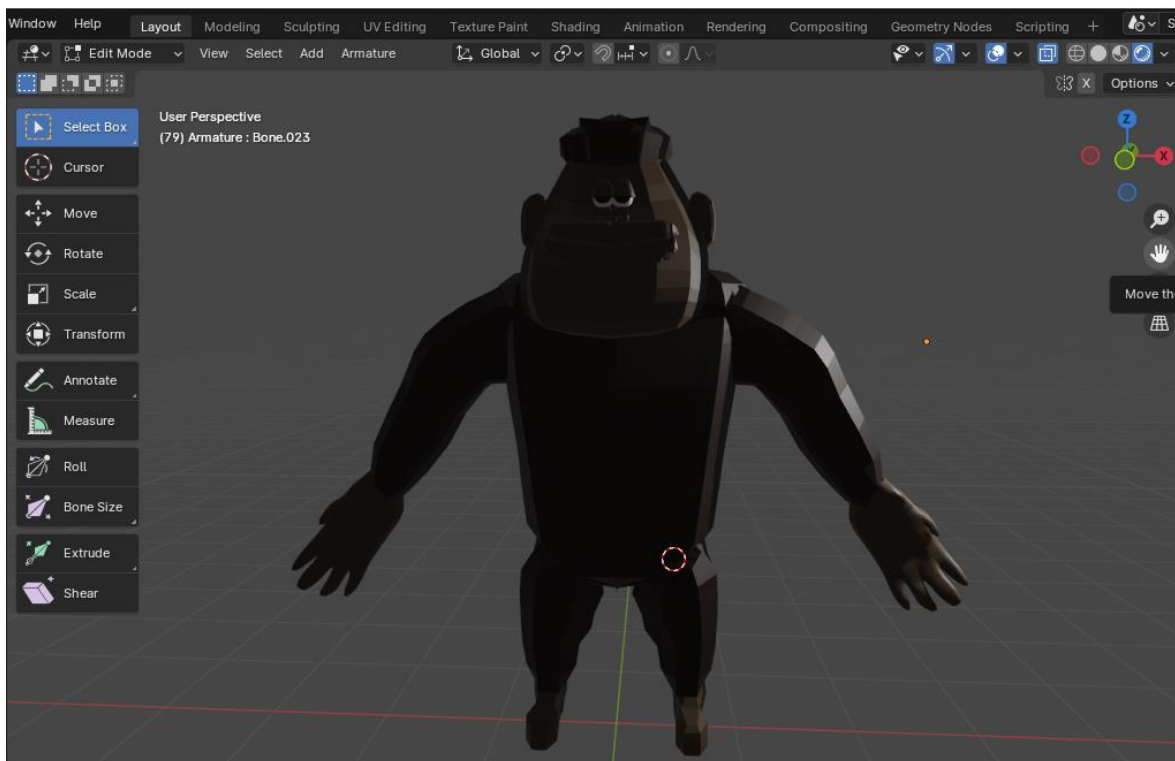
Creación de personajes (Boceto):



Se ha elaborado un bosquejo detallado de un gorila para representar al personaje principal del juego. Este esquema servirá como base para crear una versión tridimensional del gorila, utilizando técnicas de modelado que le otorgarán profundidad y realismo al personaje. Una vez completado el modelo 3D, se procederá a implementar un sistema de seguimiento de movimientos, permitiendo al usuario interactuar de manera más inmersiva con el videojuego.

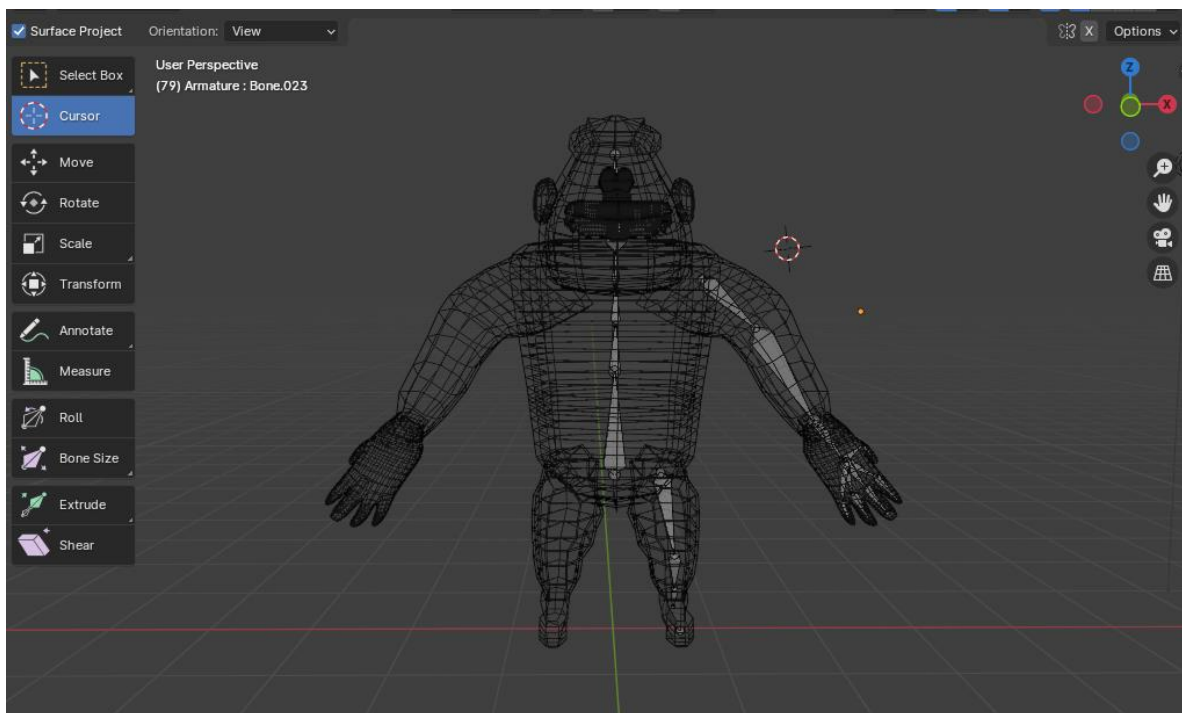
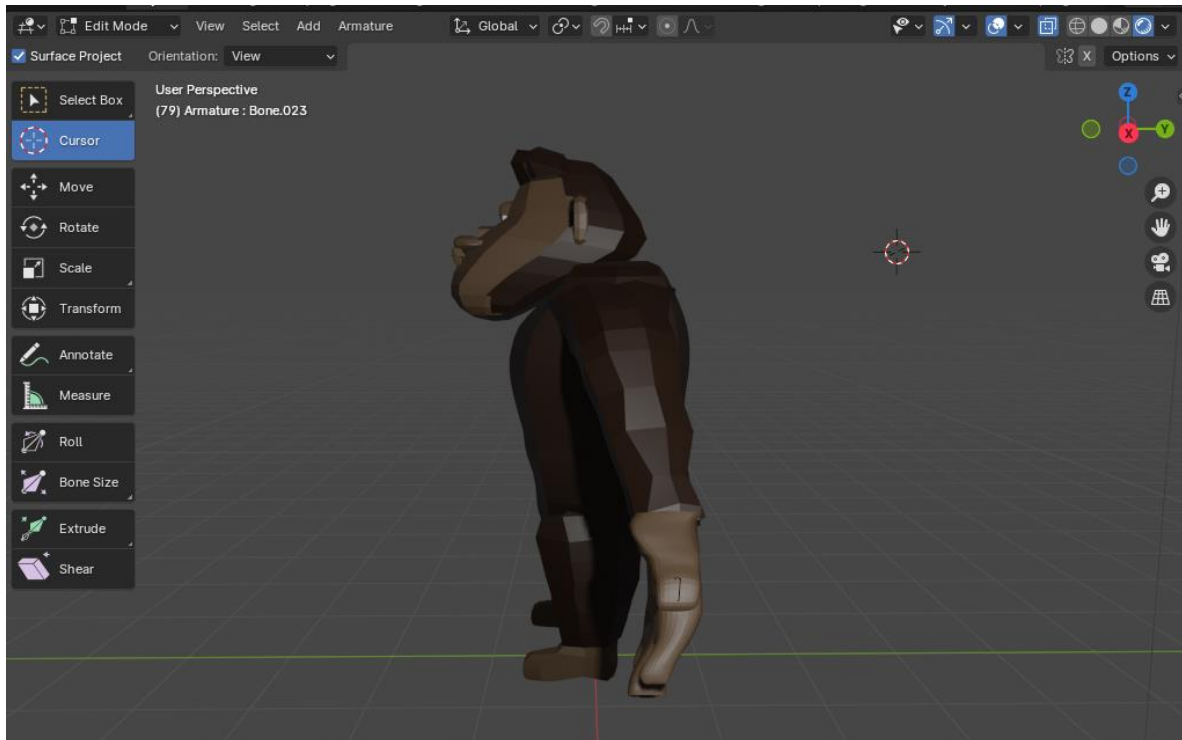
Este proceso implica la asignación de animaciones y comportamientos específicos al gorila tridimensional, asegurando que responda de manera coherente y natural a las acciones del jugador. En última instancia, la combinación del diseño detallado, la representación tridimensional y la interactividad mediante seguimiento de movimientos contribuirá a ofrecer una experiencia de juego envolvente y atractiva para los jugadores.

Modelo del jugador





desde 1952



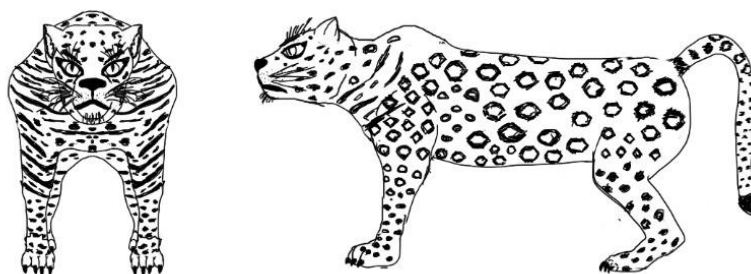
Rigging (En proceso)



desde 1952



Personajes de Ambiente (Boceto).



Del mismo modo que se ha elaborado un esquema detallado para el personaje principal, se han creado bocetos para los personajes secundarios que conformarán el fondo del juego. Estos también serán sometidos al proceso de modelado tridimensional para adquirir una forma más realista y tridimensional. Una vez completado el modelado, se les aplicará un seguimiento de movimientos individualizado para cada uno de estos personajes secundarios.

La finalidad de este proceso es integrarlos orgánicamente en el entorno del juego, permitiendo que interactúen de manera fluida y coherente con el protagonista y el usuario. Estos personajes secundarios desempeñarán roles específicos dentro de la ambientación, ofreciendo una experiencia de juego más rica y diversificada a medida que el jugador explora y se sumerge en la trama del videojuego.