

PORTAFOLIO

Eduardo Camarena
Diseñador de Interacción y Animación

2019 - 2023

Índice

01

INTRODUCCIÓN

Un poco de mi	2
Tipos de Proyectos	3

02

Programación

P5.js: Libreria JavaScript	4
Unity	5

03

Animaciones

Animaciones 2D	6
Animaciones 3D	7
Efectos Especiales SFX	8

2. Un poco de mi

Diseñador apasionado en busca de ir mejorando constantemente, apasionado en UX/UI y Diseño Centrado en el Usuario. Siempre buscando desarrollar habilidades en interfaces intuitivas y atractivas.

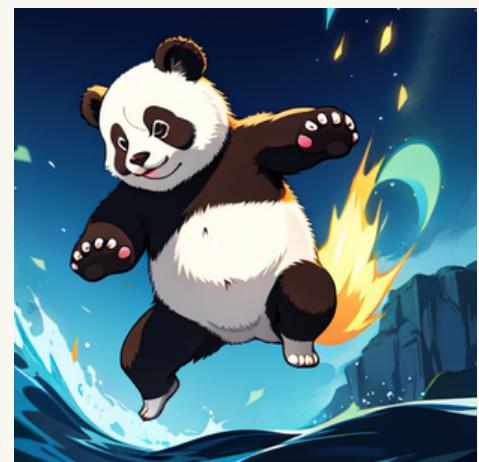
Interesado en 3D, modelado, programación en C y edición de video para lograr una comprensión integral del diseño. Mi formación académica sólida en diseño de interacción y psicología del usuario respalda mi deseo de contribuir a soluciones innovadoras.

3. Tipos de Proyectos

Programación



Animaciones



**UX y Diseño de
experiencia de usuario**



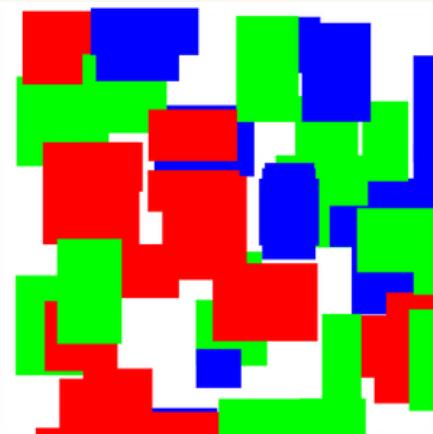
4. P5.js: Librería JavaScript

p5.js es una biblioteca de JavaScript especializada en codificación creativa, gráficos y proyectos interactivos, que ofrece un enfoque simplificado y fácil de usar para el desarrollo web.

Código Fill Random

```
1 var canvas;
2 var colors;
3
4 function setup() {
5   canvas = createCanvas(600, 600);
6   colors = [color(255, 0, 0), color(0, 255, 0), color(0, 0, 255)];
7   background(255);
8 }
9
10 function draw() {
11   noStroke();
12   fill(random(colors));
13   rect(random(width), random(height), random(50, 150), random(50, 150));
14 }
```

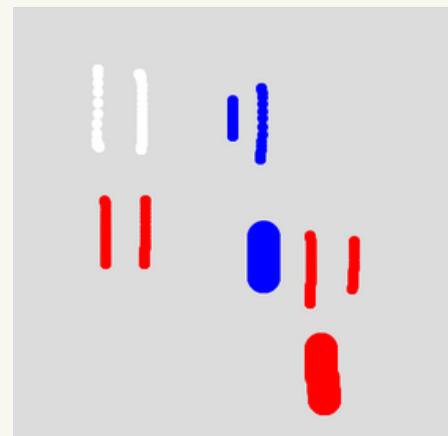
Imagen



Código Paint P5

```
1 var sz;
2
3 function setup(){
4 {
5   createCanvas(400, 400);
6   background(220);
7 }
8
9 function draw()
10{
11   sz = 10;
12
13   if(keyIsPressed)
14   {
15     if(key == "w")
16     {
17       fill(255,0,0);
18     }
19
20     if(key == "s")
21     {
22       fill(0,0,255);
23     }
24
25     if(key == "d")
26     {
27       sz=30;
28     }
29
30     if(key == "f")
31     {
32       sz=50;
33   }
```

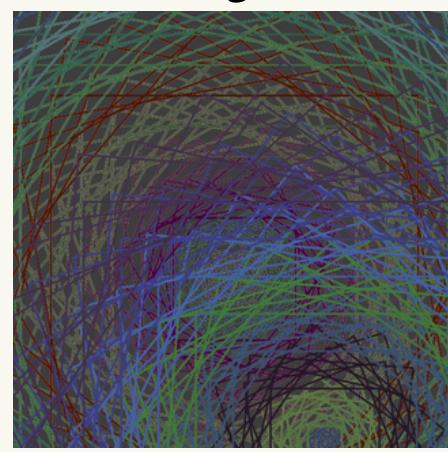
Imagen



Código Condicional

```
3 var x;
4 var y;
5 var sz;
6 var rot;
7 var col;
8 var velocidad;
9
10 function setup() {
11   createCanvas(windowWidth, windowHeight);
12   angleMode(DEGREES);
13
14   sz = 0;
15   rot = 0;
16   col = color(255,255,255);
17   velocidad = 40;
18   x = width/2;
19   y = height/2;
20 }
21
22 function draw() {
23   background(0,0,0,2);
24
25   push();
26   translate(x,y);
27   rotate(rot);
28   rectMode(CENTER);
29   strokeWeight(3);
30   noFill();
31   stroke(col);
32   rect(0,0,sz,sz);
33   pop();
34
35   sz+=10;
```

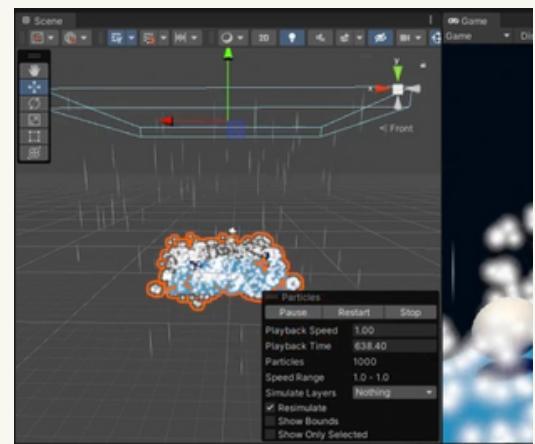
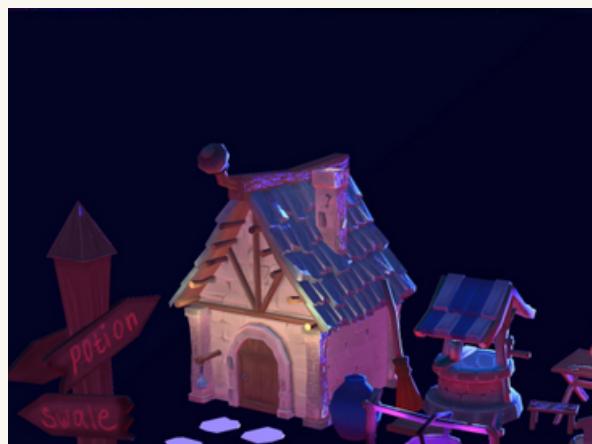
Imagen



5. Unity

Durante mi trayectoria como desarrollador en Unity, he liderado y contribuido a proyectos innovadores que incorporan tanto elementos 2D como 3D, aprovechando al máximo la versatilidad de la plataforma. Destacándome en la creación de experiencias visuales envolventes, he desarrollado mundos tridimensionales cautivadores y he dado vida a escenas en 2D con un enfoque creativo.

Partículas en Unity



Vuforia Engine

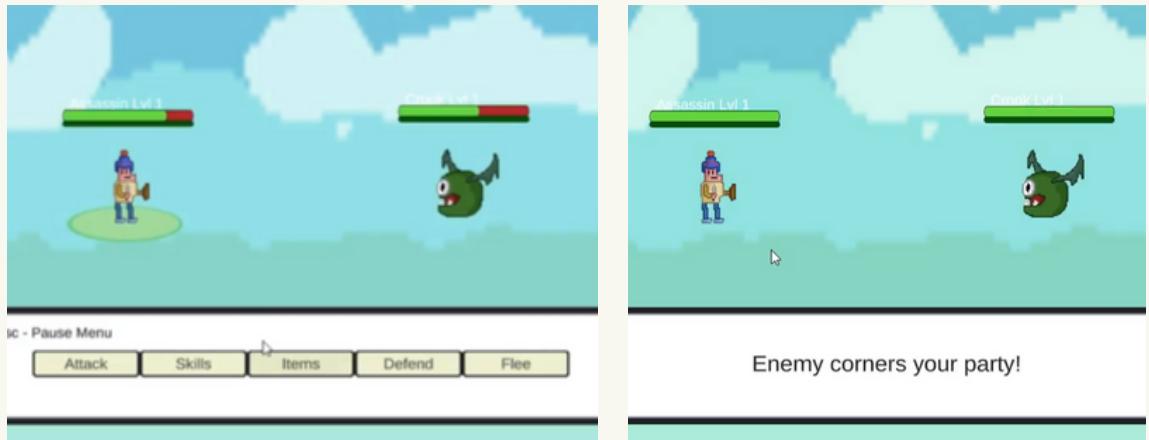
Cilindro



Ground Plane



Combate por turnos



Archivos Ejecutables de Juegos 2D

- Triggers (Mecanica de Triggers)
- Juego Froggy (Juego Estilo Dungeon)



- Abducted (Juego Plataforma 2D)



- Gobernador (Juego VR), (destinado a HTC VIVE y adaptado a Occulus)

6. Animaciones 2D

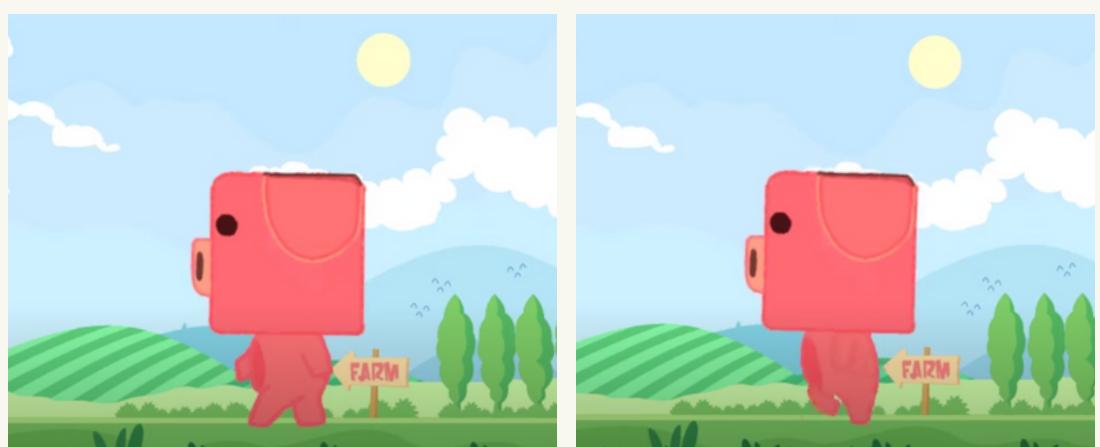
Movimiento Bandera



Movimiento Fuego



Marcha Puerco



6. Animaciones 2D

Lipsync



Storyboard

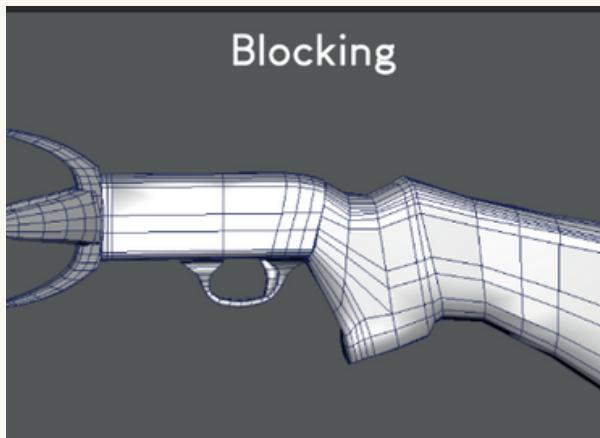


Diseño Sonoro (Creacion de Foley y Sonidos para video)

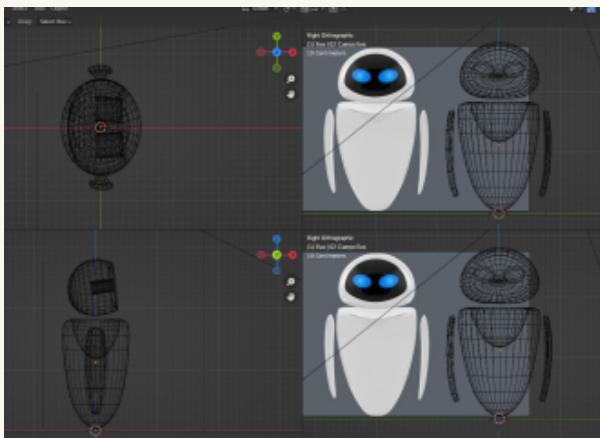


7. Modelos 3D

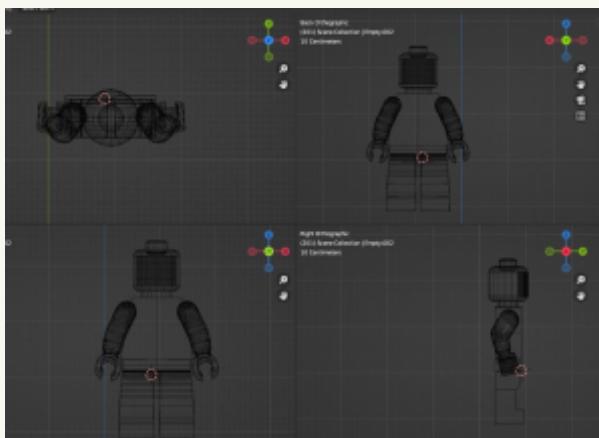
Modelado en Maya



EVE en Blender

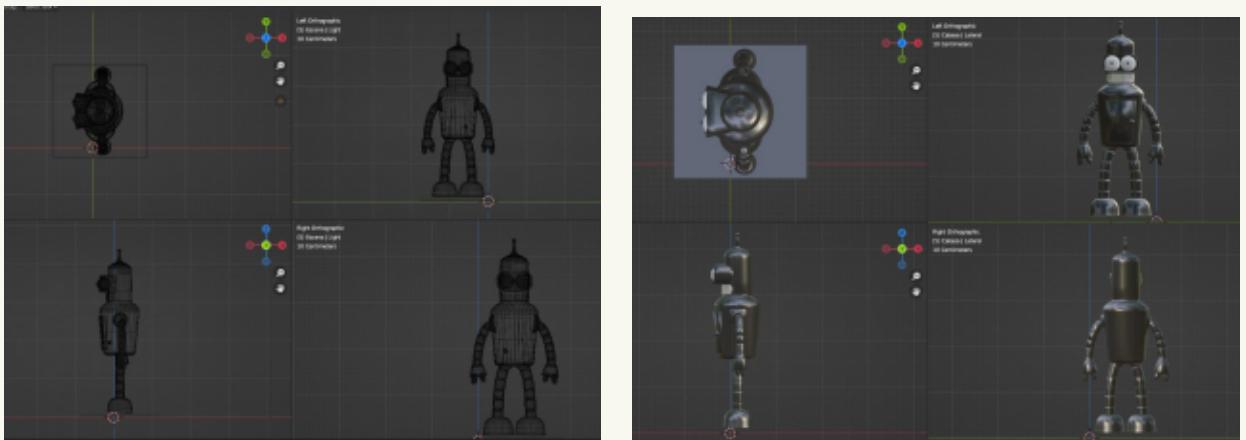


Lego en Blender

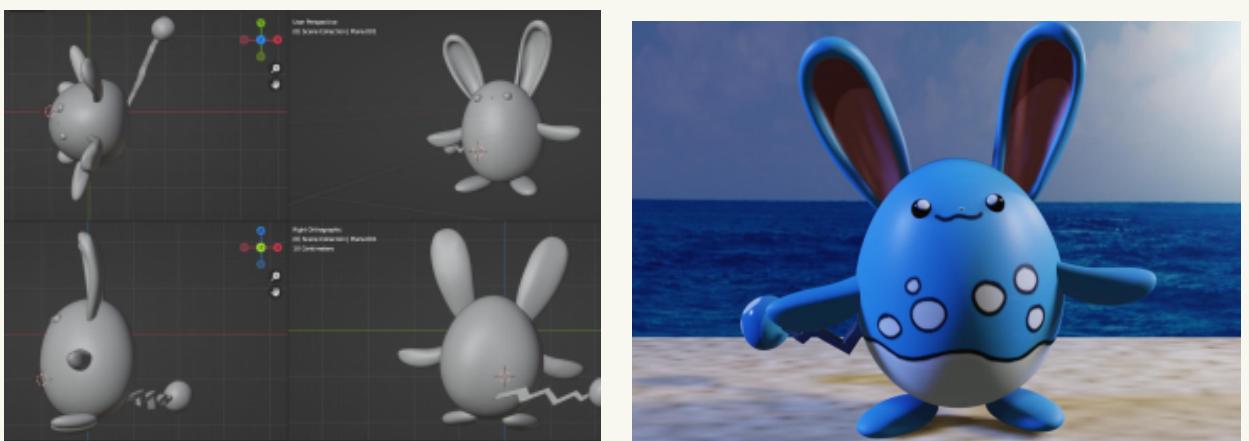


7. Modelos 3D (Blender)

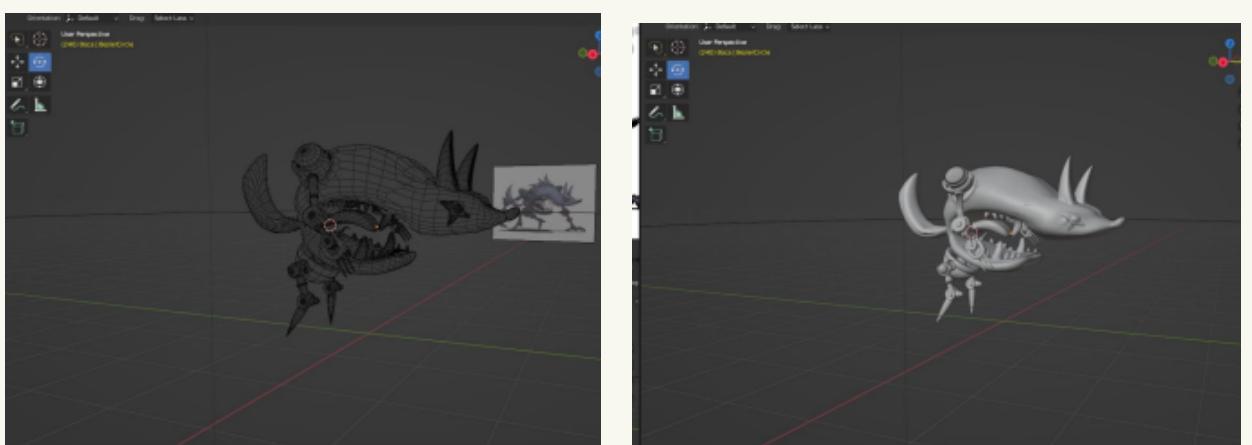
Bender en Blender



Pokemon Esculpido en Blender



Proyecto Lobo Robot en Blender

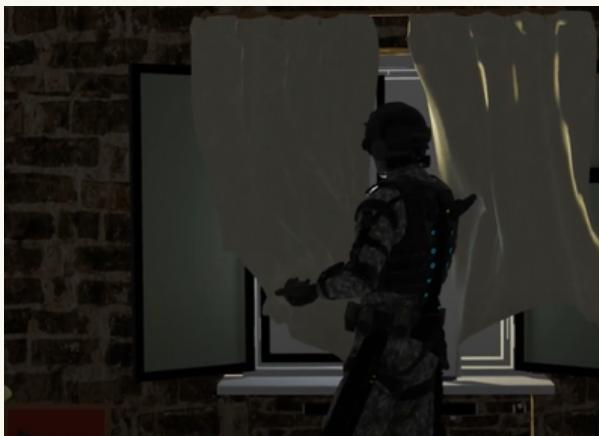


8. Efectos Especiales

Efectos Especiales 1: Luces y Desintegración



Tela, Viento y Colision



Animacion 3D Maya

