VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO

AGENDA DE TRABAJO.

1- COMPONENTES DE GRUPO

1: Saúl Pacheco Trilles

2: Jesús Jimenez Montero

2- IDENTIFICACIÓN DEL EDIFICIO

Videojuego de referencia: Baldur's Gate III

Tipo de edificio: Templo de la Mano Abierta

Localización: Rivington, Baldur's Gate, Costa de la Espada, Faerûn, Toril, Reinos Olvidados

BIBLIOGRAFÍA

Todas las imágenes las hemos realizado nosotros mismos desde dentro del juego en la mayoría de casos con la ayuda del mod BG3Cam.exe para extraer mejor las imágenes e intentar suavizar esa perspectiva que nos molesta a la hora de realizar la planimetría.

3.1- IMÁGENES DE REFERENCIA

VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO

VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO

VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO

VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO

VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO

VJ1212 - CURSO 2023-2024

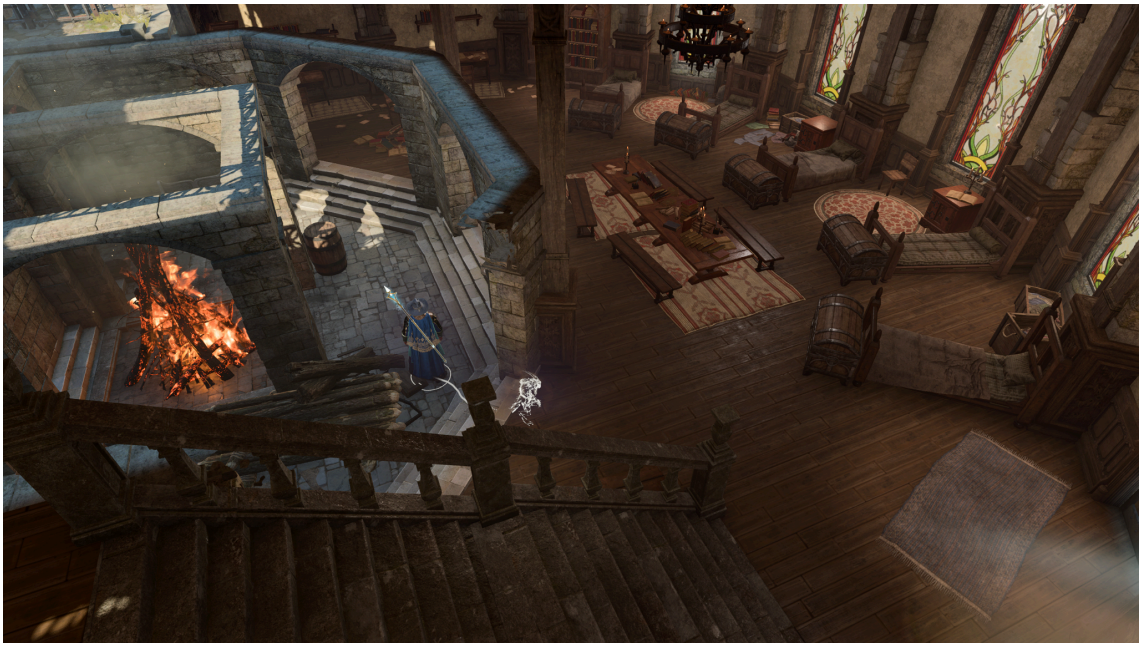
TRABAJO DE CURSO

VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO

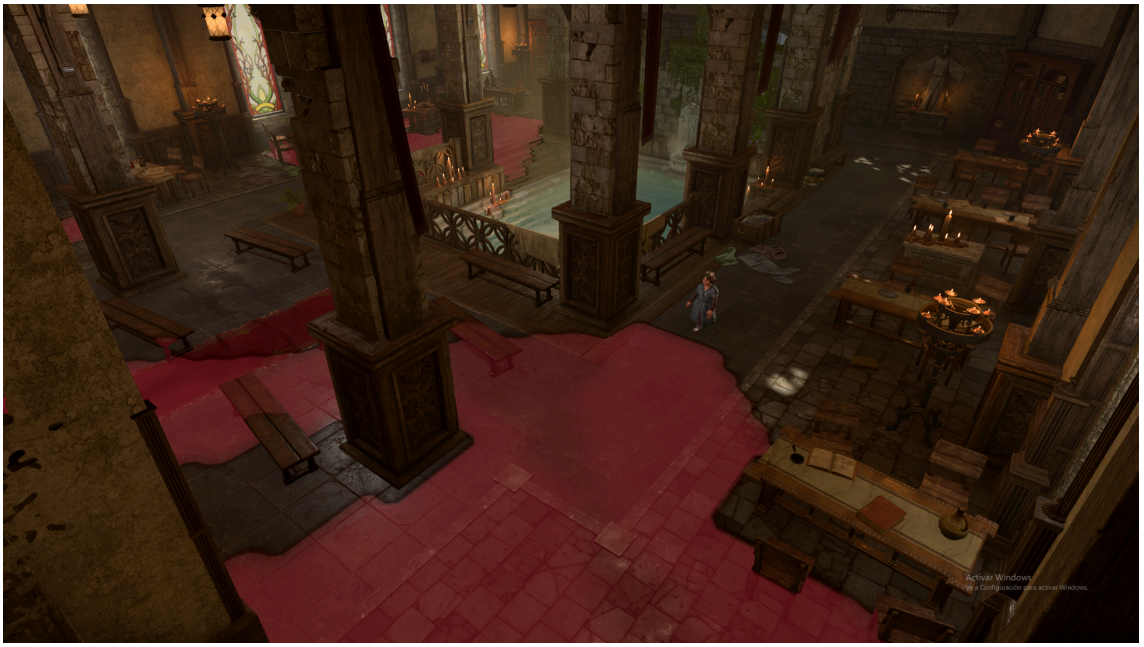
VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO



VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO

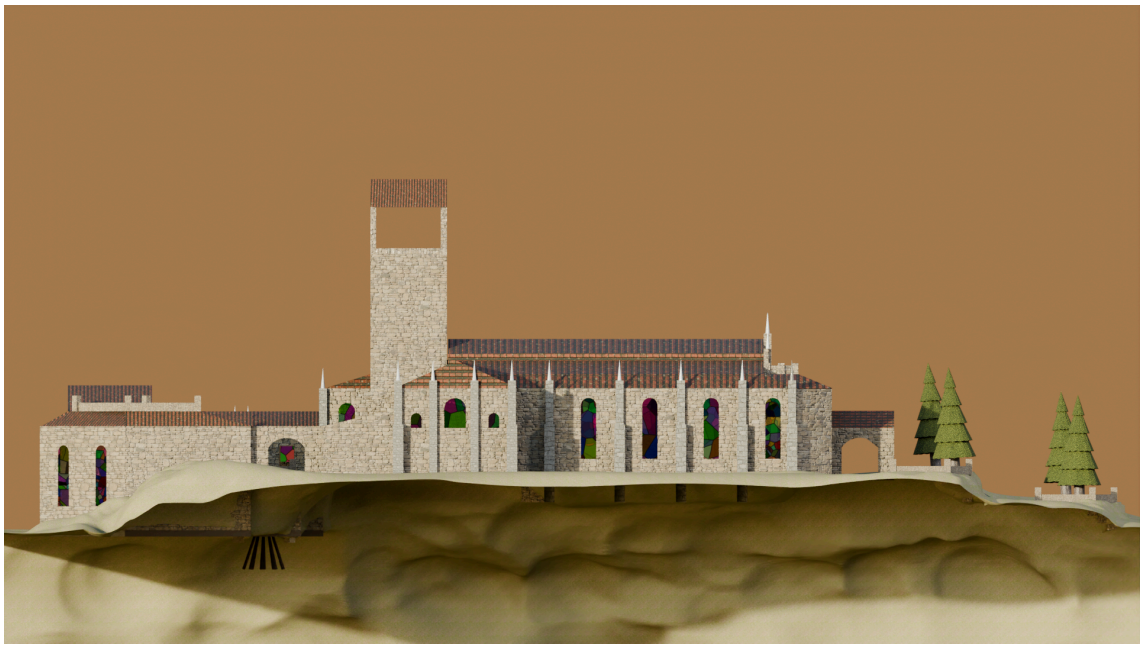


3.2- IMÁGENES DIÉDRICAS

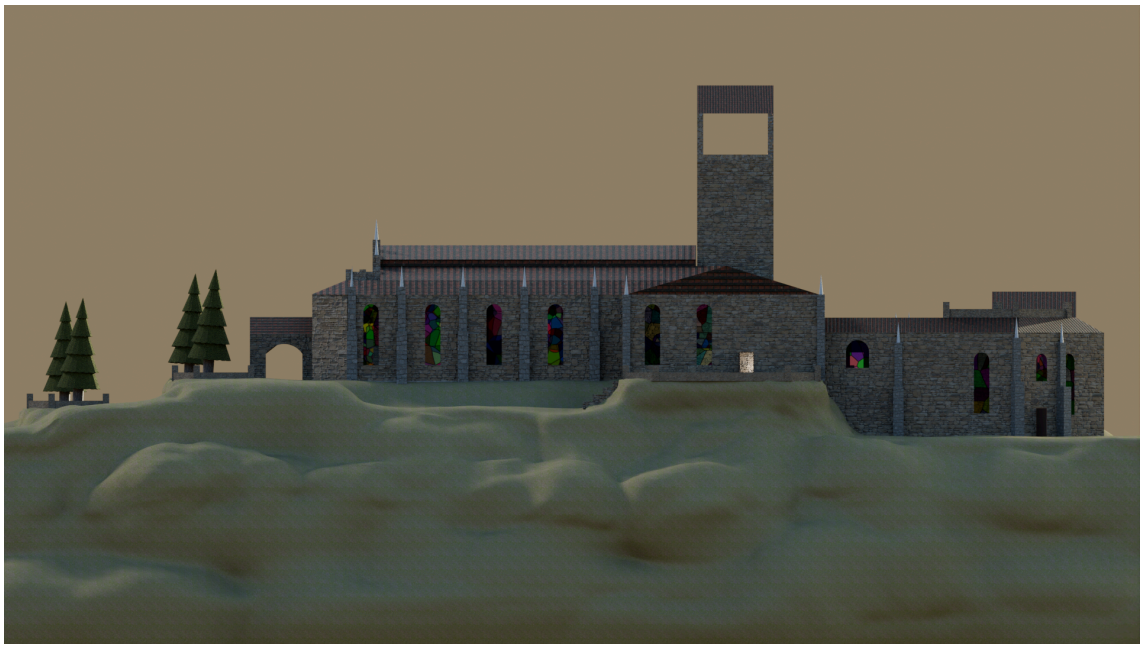
Alzado Frontal

Alzado Posterior

Alzado Derecho



Alzado Izquierda



4- DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO

- Saúl Pacheco Trilles:
    - AutoCAD:
        - Añadir las imágenes y referencias
        - Planta baja, planta primera y planta sótano
        - Diseño de contrafuertes
        - Alzado derecho y alzado izquierdo
        - Alzado frontal
        - Composición de las partes y ordenación
        - Correcciones 2º Pre-entrega
            - Escalado (con ayuda del profesor)
            - Corrección de los elementos en las capas
        - Correcciones del alzado Posteriores
        - Correcciones AutoCAD para la migración a Blender
    - Blender:
        - Suelo
        - Añadir y modificar los contrafuertes (más pináculos)
        - Correcciones 3º Pre-entrega
            - División de los pilares en distintos objetos
            - Distintas ventanas
        - Terreno exterior (Elementos externos), árboles, etc.
        - Iluminación (más Hoguera), Cámara
        - Materiales
        - Modificación de ventanas

- Jesús Jiménez Montero:
    - AutoCAD:
        - Entrada principal
        - Cubiertas y la mini azotea de estas
        - Torre planta tercera, cuarta y cubierta
        - Inicios del alzado posterior
        - Sección
    - Blender:
        - Migración de AutoCAD a Blender
        - Planta baja, planta primera y planta sótano
        - Alzado derecho, izquierdo, frontal y posterior
        - Contrafuertes (también pináculos)
        - Modificación de los materiales e iluminación
        - Modificación de la hoguera (fuego procedural)
        - Acabar la cámara

Si consideras que te hace falta más información puedes acceder a nuestro GitHub: Commits TemploDeLaManoAbierta (github.com) aunque esta información carezca de calidad y a veces de coherencia, se puede ver perfectamente detallado en cada uno de los commits (guardados) los avances que ha realizado cada alumno.

5- COMENTARIOS

Hay muy poca información sobre este edificio en internet, puesto que lo mejor para documentarlos es jugar el juego nosotros mismos.

Cuando estábamos haciendo los materiales a la hora de guardar no hice (Saúl) lo del el "Pack Resources" ha sido una experiencia porque tuve que borrar todos los materiales desde el "Asset Browser" y volverlos a hacer todos, esto lo supe gracias a la ayuda mi compañero Jesús.

Creo que AutoCAD se nos hizo más pesado, pero ahora con Blender lo hemos disfrutado muchísimo, un gustazo trabajar con esto.

VJ1212 - CURSO 2023-2024

TRABAJO DE CURSO