

PROYECTO FINAL

El proyecto final consiste en realizar la versión 2.0 del juego hecho en gráficas I. Para ello deberán crear:

1. Un video (tráiler) de la nueva versión del juego, con una duración de 15 seg. a 30 seg. **(20 pto)**

Referencias

<http://www.youtube.com/watch?v=N374okq8SWY>

<http://www.youtube.com/watch?v=umWR5kCvWPc>

2. Un juego usando OGRE. **(25 pto)**

Especificaciones:

1. Deberán crear un mundo que tendrá lo siguiente:
 - a. Un “start” y un “finish”
 - b. 3 curvas mínimo.
 - c. Un túnel mínimo.
 - d. Y un espacio donde el carro pueda volar.
 - e. Puede tener las rectas que ustedes quieran.

Son libres de crear el escenario como quieran, sin embargo, demasiada simpleza afectara su calificación.

Debe notarse en el escenario que trabajaron en el modelado de los elementos que decorarán su escenario.

Ejm: El escenario de gráficas I sería un ejemplo de algo simple.

Traten de inspirarse en mundos cartoon, en ocasiones el modelado cartoon puede ser sencillo, no piensen en cosas realistas ya que eso les puede complicar el render en el caso del video y la cantidad de polígonos en el caso del juego en OGRE.

Referencias





2. En el mapa deberá haber 3 secciones con obstáculos o retos para el jugador, son libres de elegir los obstáculos, **uno de los obstáculos debe ser modelado por ustedes los otros dos pueden ser descargados de internet o modelado también por ustedes.**

3. En el área donde el carro vuela debe haber algún obstáculo o reto, es decir, no debe ser una vía libre.
4. El orden de cómo crean el mapa es libre. Ej:
 - a. Start – recta – curva – túnel – curva – recta – espacio libre – recta – curva – finish.
 - b. Start - túnel – recta - curva – recta - curva – recta – curva – espacio libre finish.

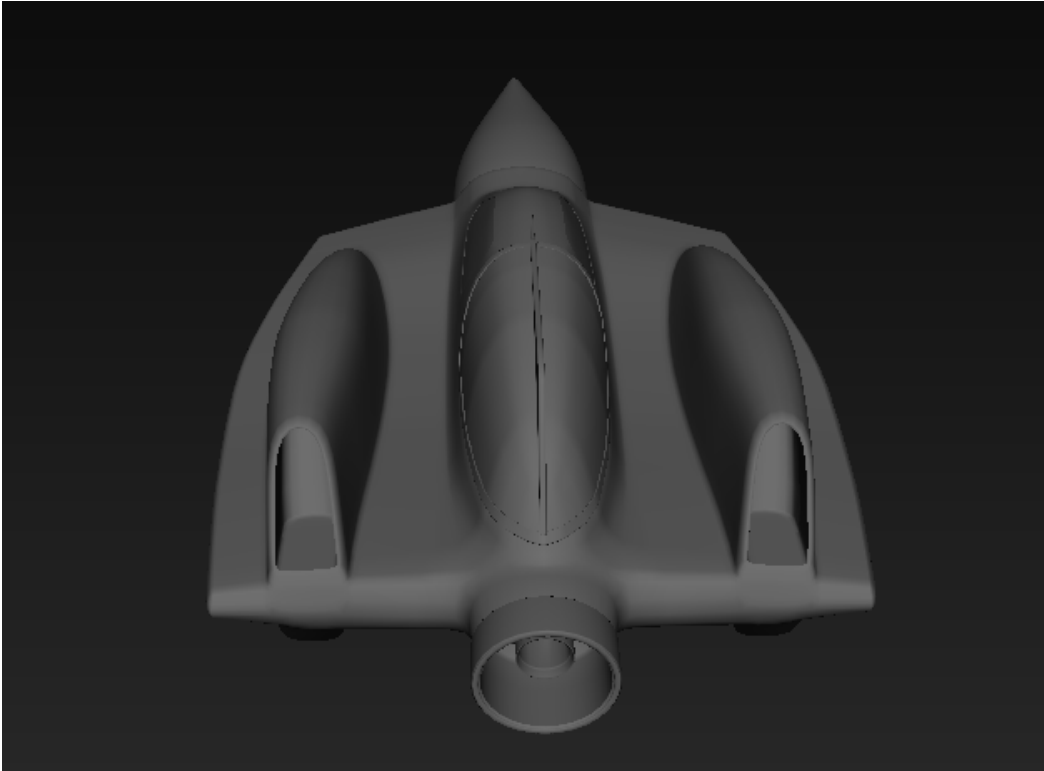
Ustedes eligen como armar el mapa y donde ubican las secciones con obstáculos.

El túnel no necesariamente puede ser algo angosto, pueden ser originales en este aspecto.

5. Al igual que en la versión 1.0, deberán colocar monedas que el jugador deberá recolectar.
6. Los obstáculos deben hacerle algo al carro, ya sea frenarlo o disminuirle la velocidad.
7. Debe haber elementos secundarios moviéndose en la escena, estos modelos pueden ser objetos bajados de internet.

Vehículo:

1. El vehículo para este juego es diferente:



El vehículo tiene 3 turbinas, la turbina del centro deberá emitir partículas (tanto en el trailer como en el juego), de tal manera de dar una sensación de impulso.

Cuando el vehículo este volando deberá encender las 3 turbinas usando partículas.

Créditos del vehículo:

<http://www.creativecrash.com/3d-model/turbo-sonic-concept-car-free-sample-model-3d-model>

Iluminación:

1. Para el video pueden usar la iluminación que ustedes quieran.
2. Para el juego en OGRE deberán quemar la iluminación en maya, de tal manera de NO utilizar luces en OGRE sino puras texturas, así mejoramos el rendimiento y evitamos problemas de sombras.

Texturas:

1. El juego se puede trabajar con colores sólidos o degradados, también pueden usar texturas madera, hielo, etc.

Cabe mencionar que siempre van a tener que crear una textura, ya que hay que hacer el quemado de luce en una textura. Pero pueden trabajar con colores sólidos, siempre y cuando el escenario tenga cierta estética agradable o que combine.

Colisiones:

1. Deberán trabajar las colisiones tal cual como la versión 1.0 del juego.

Especificaciones del Video:

1. Pueden crear el video con elementos, efectos visuales, que no necesariamente tengan que estar en el juego en OGRE.
 - a. Por ejemplo, pueden añadir más obstáculos (siempre y cuando en el juego en OGRE respeten los 3 mínimo).
 - b. Añadir más animación secundaria de otros elementos.
 - c. Si es OBLIGADO añadir en el video competidores, en el juego solo será el carro del jugador, pero en el video tienen que mostrar el sentido de competencia. Pueden usar otros modelos bajado de internet, o el mismo carro con diferentes colores.
 - d. Tengan en cuenta que el tráiler no debe ser 100% un Gameplay, sean creativos, pueden poner en Google o Youtube "Cinematic Trailer Games", y luego "Gameplay Trailer Game" para que vean la diferencia, si pueden en el video mezclar, es decir, mostrar parte de lo que sería la forma de jugar el juego, pero no 100% Gameplay.
 - e. El video deberá tener una resolución mínimo de 800x600 o 960x540.

NOTA:

1. Voy a permitir que el modelado del escenario pueda ser un 30% modelos bajados de internet, el resto tienen que ser modelos hechos por ustedes.

Sin embargo, tengan cuidado, es probable que los modelos gratuitos vengan sin textura y sin UV por lo tanto ustedes deberán crearlos.

En internet hay varios sitios que ofrecen modelos gratis, un ejemplo es esta página:

<http://www.cgtrader.com/3d-models/space/spacecraft-sci-fi>

Entrega:

1. Ambos proyectos son para entregar en el último día de clase de semana 12.
2. Es en pareja, por favor eviten trabajar individual, esto requiere de trabajo en equipo.
3. Cada grupo presentará, el tráiler del juego y luego deberán mostrar su juego en OGRE.
4. LA entrega de los archivos lo haremos vía google drive.