



# JACKIE'S KITCHEN

**TALLER REALIDAD VIRTUAL**



Aiden Bugarín Carreira  
Adrián Martínez Quivén

# 1. Entorno

Nuestro entorno se encuentra en la escena de nombre Jackie's Kitchen.

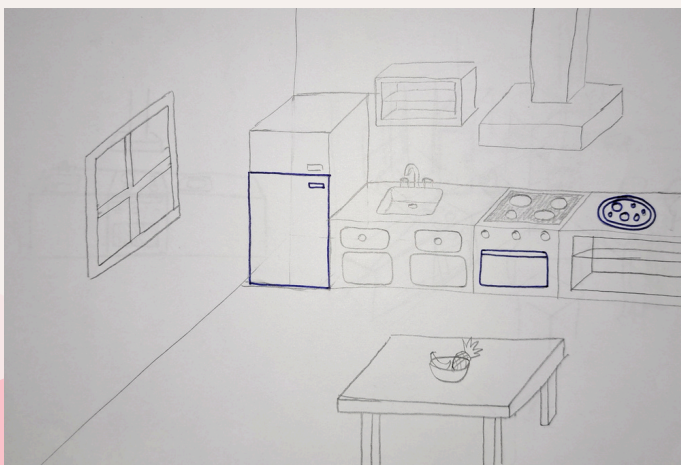
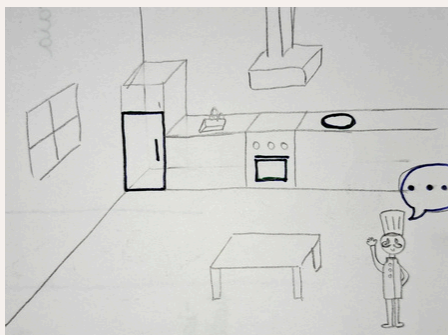
Nuestra idea inicial era hacer un juego de cocina. Esta idea se mantuvo hasta el final del proyecto, pero tuvimos que hacer una versión muy simplificada debido a las limitaciones de tiempo.

El entorno se trata de una cocina en la que encontramos diversos electrodomésticos e ingredientes con los que podremos interactuar. Concretamente, podremos hacer click tanto en la puerta del horno como la de la nevera para abrirlas. Además, dentro de la nevera encontraremos un pez que podemos agarrar, y también podremos agarrar la pizza que se encuentra en la encimera.

En una de las esquinas de la sala encontraremos a Jackie, el personaje que da nombre a nuestro entorno, saludándonos.

## 2. Bocetos

A continuación mostramos los bocetos que realizamos cuando estábamos decidiendo cómo iba a ser nuestro entorno. Incluimos primero el boceto general de la idea, y luego uno algo más elaborado. En ambos están resaltados los objetos con los que el usuario podrá interactuar.



### 3. Animaciones

Estas son las animaciones que incluye nuestro proyecto:

- Puerta del horno: se abre o se cierra cuando la disparamos.
- Puerta de nevera: al igual que la del horno, se abre o cierra al disparar sobre ella.
- Tostada: hay una tostada en la encimera que esta en pie verticalmente sobre el borde. Esta cae lentamente, emulando un popular meme de internet.
- Saludo de Jackie: nuestro personaje está situado en una esquina de la cocina. La hemos animado utilizando el movimiento de saludo que se encuentra en PoliformaT.



**Azul:** objetos a los que disparar

**Amarillo:** objetos que agarrar

**Verde:** animaciones constantes



## 4. Enlaces

Aquí ponemos los enlaces a los objetos utilizados en el proyecto:

- Entorno (cocina): [Unity asset store](#)
- Puerta: [Turbosquid](#)
- Ventana: [Turbosquid](#)
- Packs de comida:
  - [Unity asset store](#)
  - [Unity asset store](#)
  - [Unity asset store](#)
- Cactus: [Turbosquid](#)
- Personaje (Jackie): [Mixamo](#)

La puerta ha sido modelada en Blender por nosotros tomando como referencia la del enlace. La ventana la modificamos usando Blender y Gimp para cambiar su color.