



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN
COMPUTACIÓN GRÁFICA e INTERACCIÓN HUMANO
COMPUTADORA



CROQUIS/BOCETO DE PINBALL

NOMBRE COMPLETO: Aurelio Rojas Eng

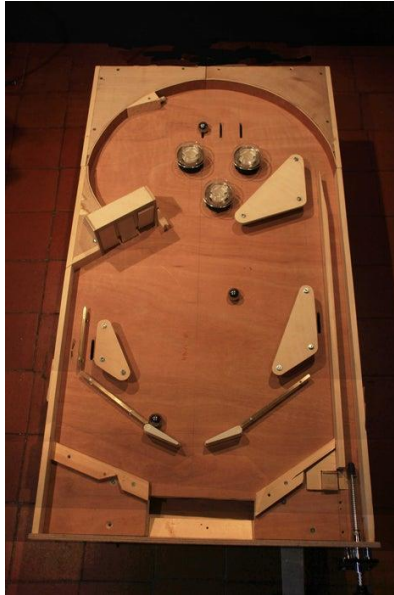
Nº de Cuenta: 419240480

GRUPO DE LABORATORIO: 2

GRUPO DE TEORÍA: 6

SEMESTRE 2024-1

El pinball se va a hacer en un estilo copiado del artículo que hace un pinball DIY. El modelo base es el siguiente:



En donde se va a tener una estructura básica de ese mismo tablero, formándolo de la siguiente manera:



Las estructuras de color verde son los bumpers redondos, las estructuras azules son bumpers en triángulo y las paletas o flippers están mostrados en amarillo. La figura naranja es un comodín y será un elemento del universo de Pokémon, que este animado para darle vida al pinball. También estará encapsulado con elementos

de textura relacionados al universo y que se vean reflejados en los bumpers, flippers, canica, tablero, etc.

La ubicación del pinball será en un plano 2D sencillo en donde se pueda adornar de distintas formas dependiendo de lo que se requiera mostrar. El pinball será mostrado en el centro de este plano y sobre el se mostrará un pidove, el cual estará moviéndose y haciendo sonidos con frecuencia y tendrá su propia animación con la que se pueda interactuar con él.



Para la parte interna del tablero se espera contar con luces de decoración y un recorrido de la pelota, así como animaciones que puedan hacer la interacción más inmersiva. Se tendrá un scoreboard con el que se pueda ver el marcador reflejado cada que se pase por los distintos obstáculos y sonidos que ambienten todo lo mencionado anteriormente.

Referencias

- Asker, G.(2020). *Make a Pinball Machine*. Recuperado de <https://www.instructables.com/Making-a-Pinball-Machine/>
- nguyenlouis32. (2022). Pidove. Recuperado de <https://sketchfab.com/3d-models/pidove-6083670b853a48308dc1f62bc8d194fa>