

SWEET
DREAMS
BABY!



ENTORNOS VIRTUALES Y
EXPERIENCIAS INMERSIVAS

PROYECTO FINAL

IGNACIA VERGARA MORALES

PROFESORES: ALEJANDRO GANDARILLAS
PABLO MUÑOZ
II SEMESTRE / 2020
UNIVERSIDAD ADOLFO IBÁÑEZ

PROCESO

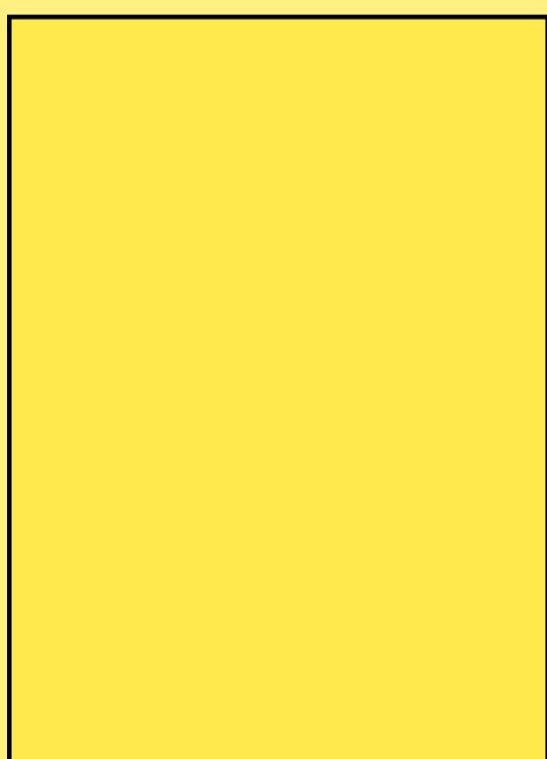
PROGRAMA 1: RHINOCEROS

Utilizado para calcar el cuadro de Pop Art escogido, del artista Roy Lichtenstein, para vectorizarlo y luego poder ilustrarlo.

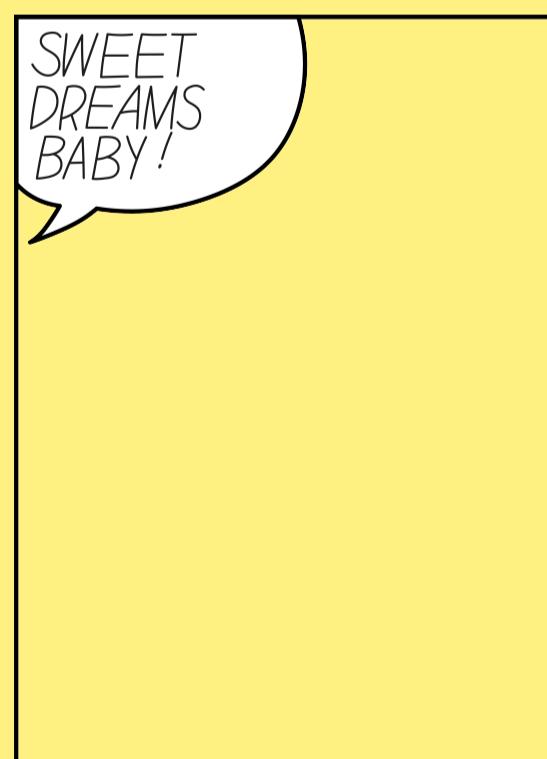


PROGRAMA 2: ILLUSTRATOR

Con los vectores realizados en Rhinoceros, se ilustró el cuadro Pop Art y se separó en capas, para ser pasado al programa Spark AR.



CAPA 1



CAPA 2

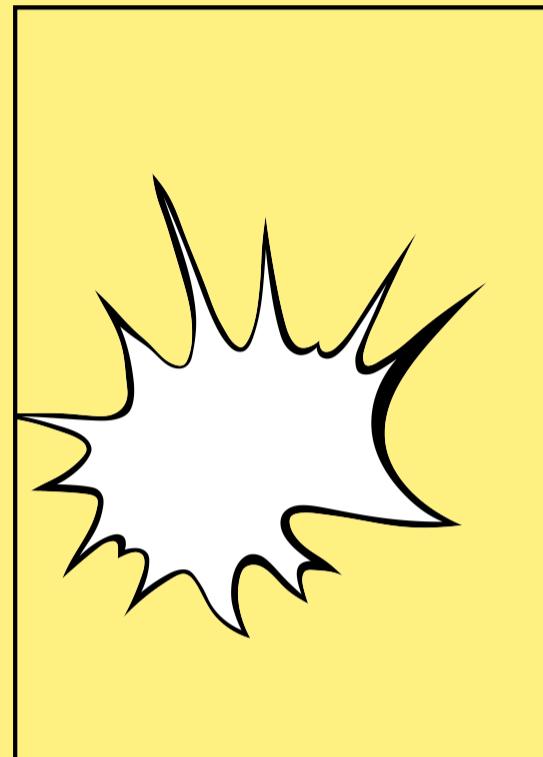
PROCESO

PROGRAMA 2: ILLUSTRATOR

Con los vectores realizados en Rhinoceros, se ilustró el cuadro Pop Art y se separó en capas, para ser pasado al programa Spark AR.



CAPA 3



CAPA 4



CAPA 5



CAPA 6

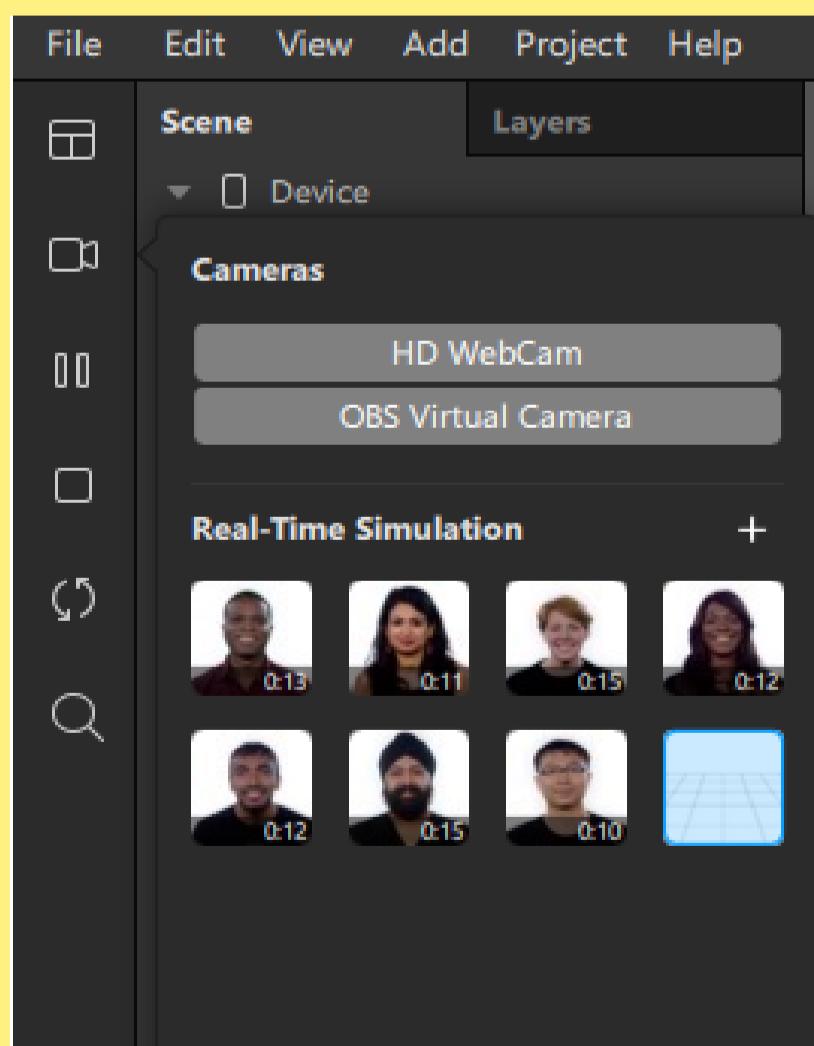
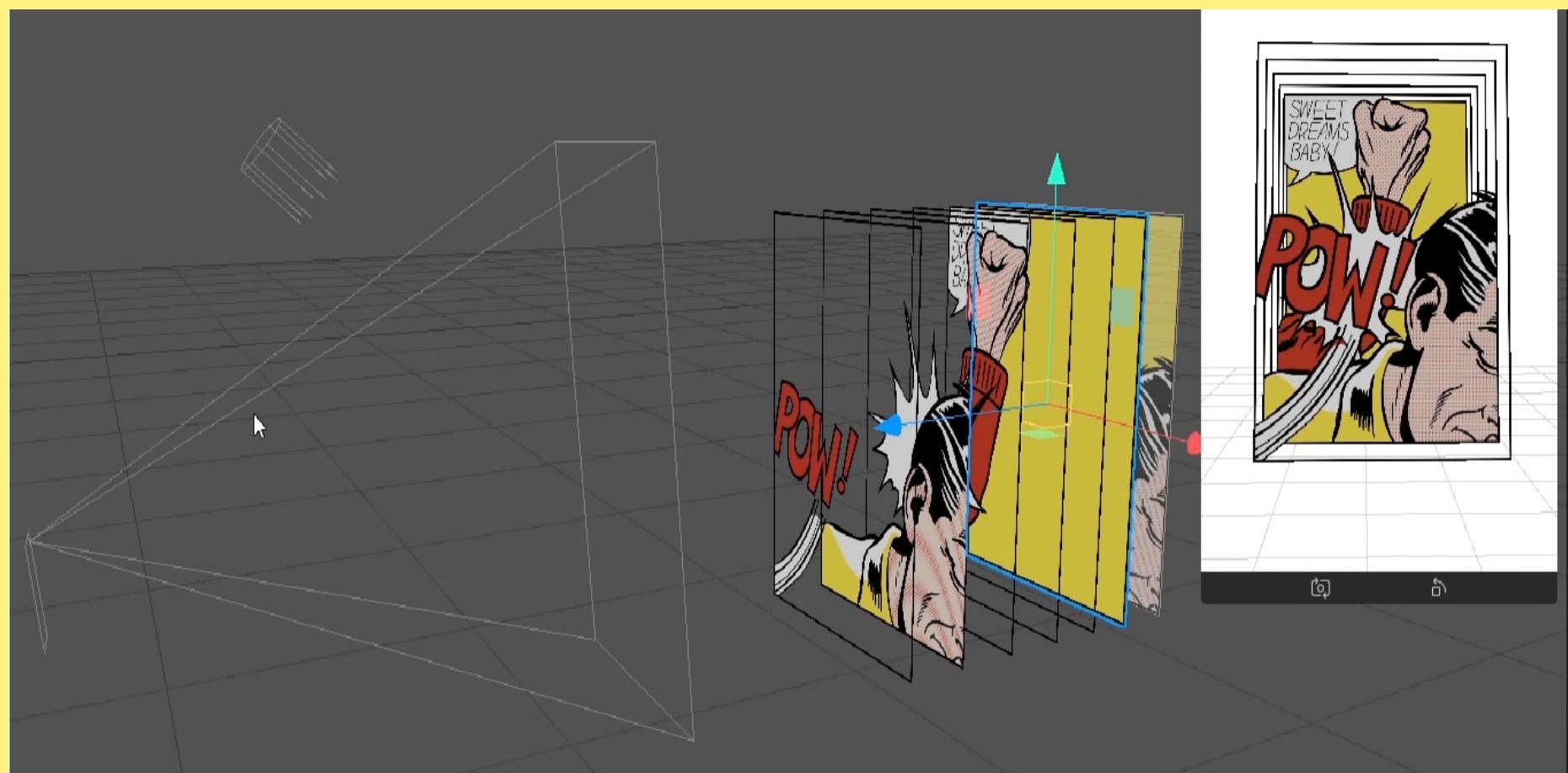
ILUSTRACIÓN TERMINADA



PROCESO

PROGRAMA 3: SPARK AR

Este programa se utiliza para crear filtros en la plataforma de Instagram y cuenta con herramientas que usan realidad aumentada, para realizar efectos tridimensionales en la creación de tus propios efectos. En este caso, se utilizará para generar la sensación de tridimensionalidad de un cuadro, mediante la separación de este cuadro en 6 distintas capas, que tienen distinta profundidad.



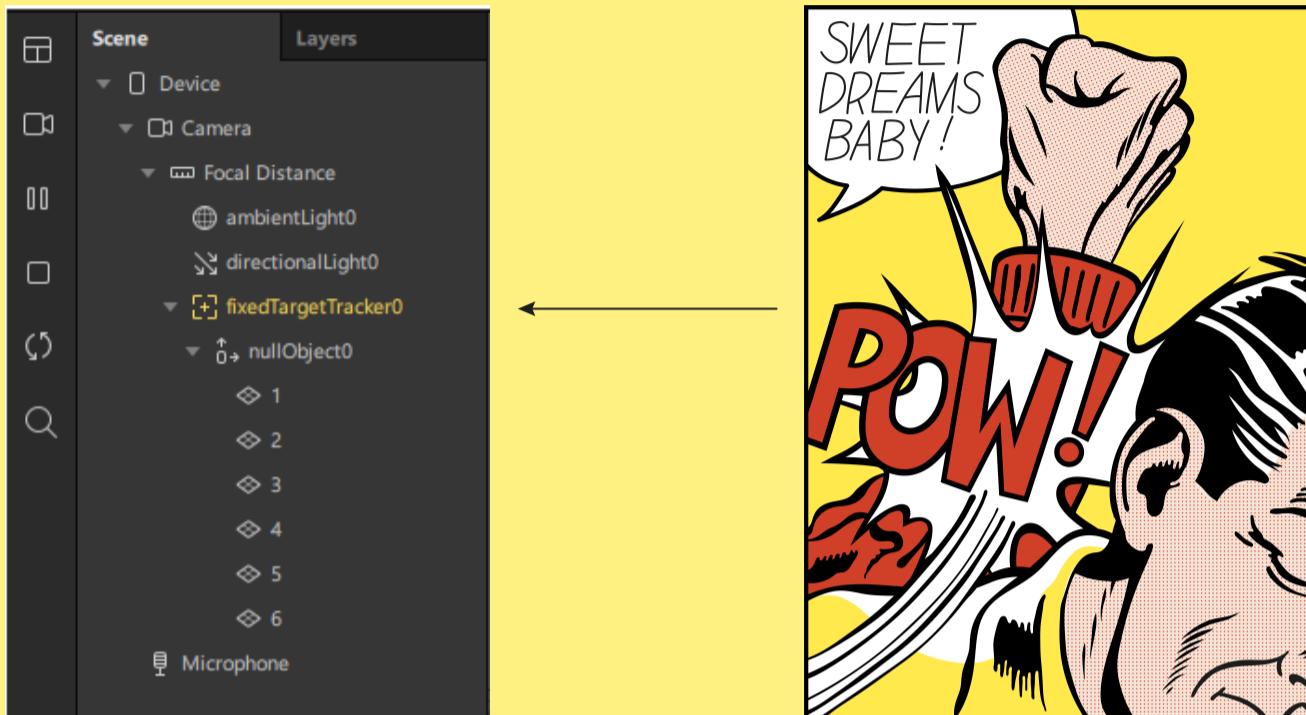
PASO 1

Trabajar sobre un “plane tracker”, ya que tiene que reconocer un elemento, no un rostro.

PROCESO

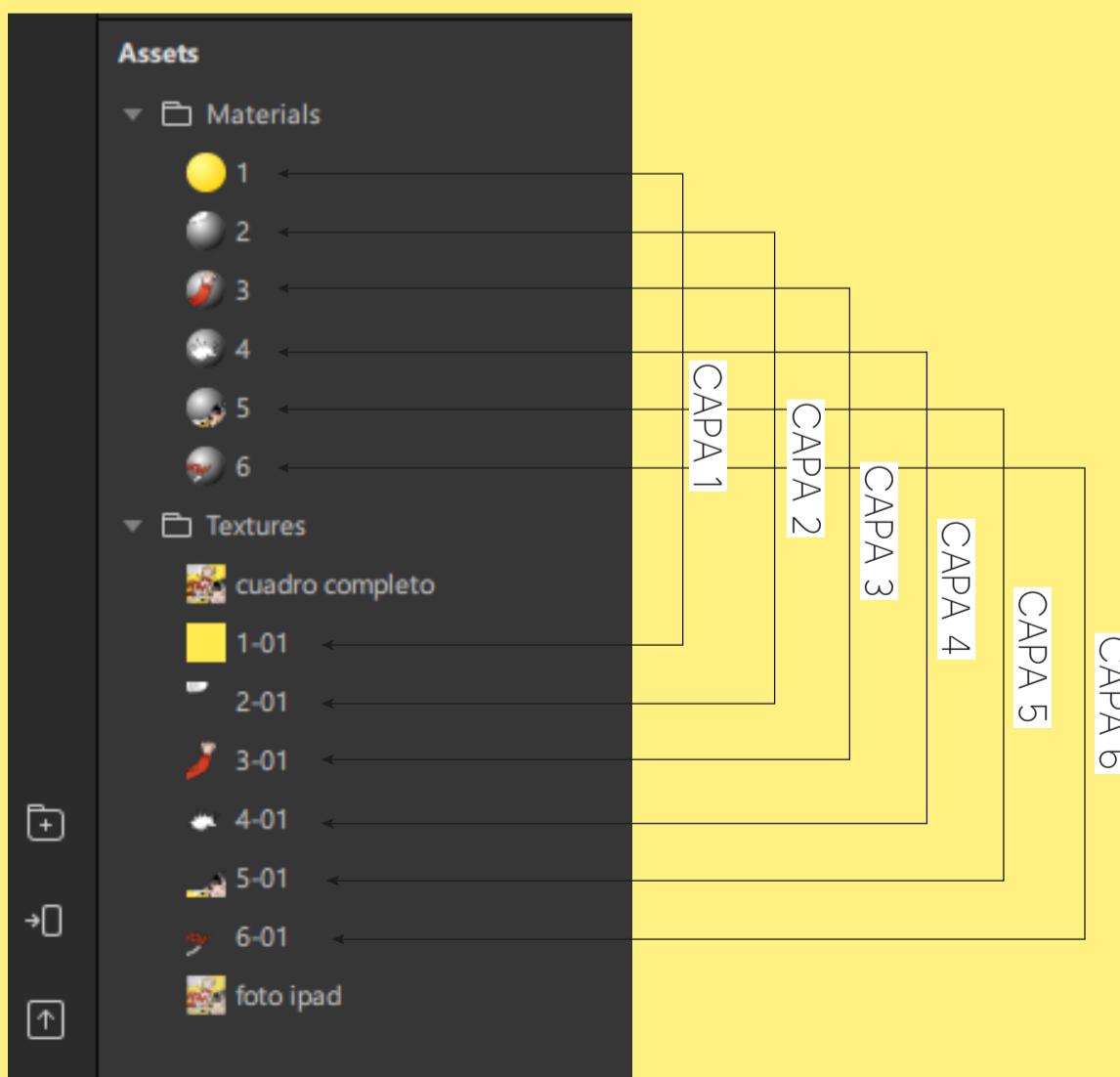
PASO 2

Seleccionar “fixed target tracker” para asignarle la imagen que tiene que reconocer para que el filtro se active.



PASO 3

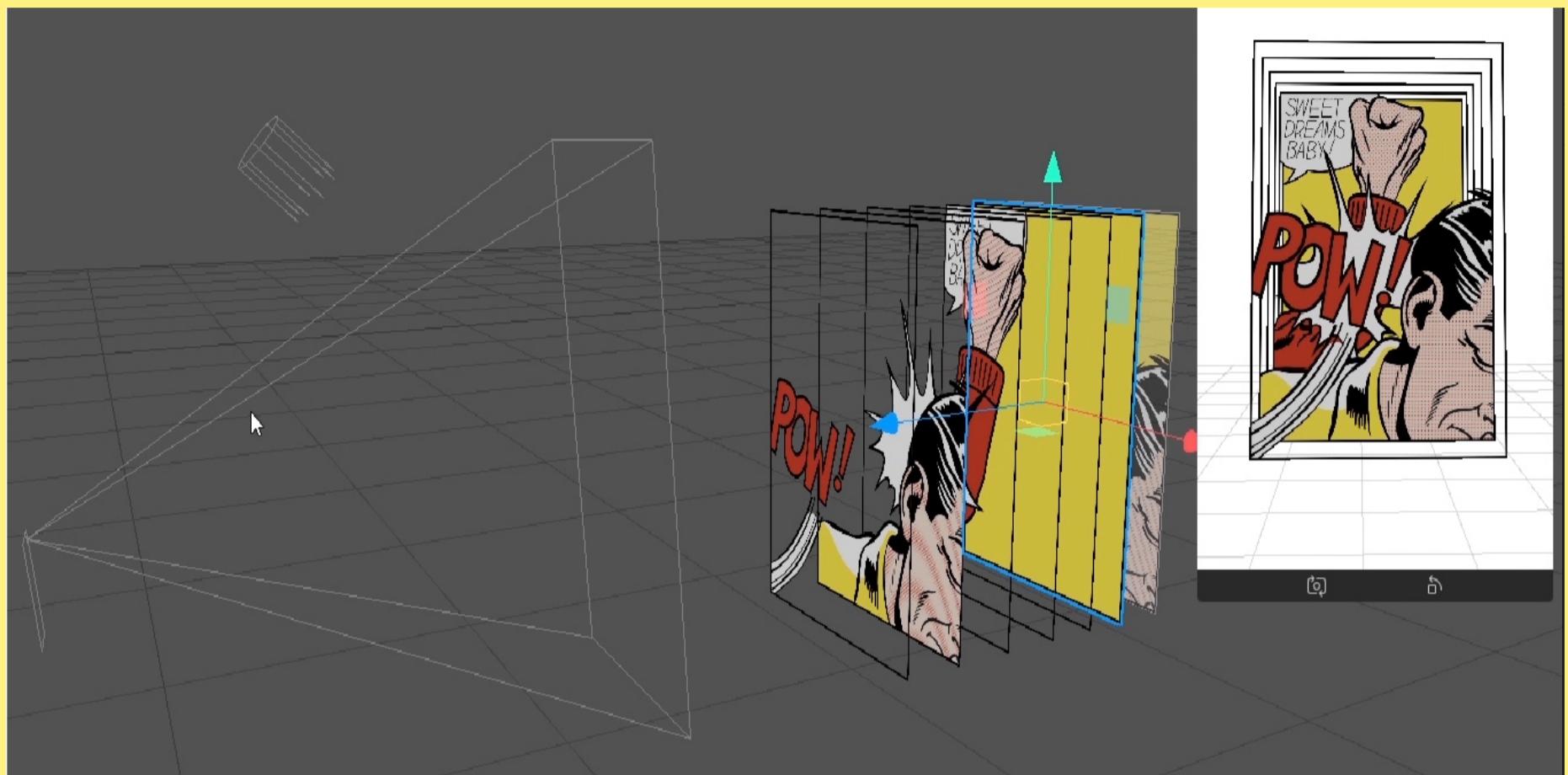
Generar planos (6), los cuales tienen materiales, para asignarles una textura a cada uno, correspondiente a cada capa ilustrada, que en conjunto conforman el cuadro en su totalidad.



PROCESO

PASO 4

Separar las capas, para dar profundidad y así generar tridimensionalidad.



PASO 5

Exportar el filtro de prueba en Instagram y testearlo para realizar las últimas modificaciones para que el filtro quede a gusto.

