

Nombre de integrantes:
Pérez Duarte Ana Patricia
Ramírez Viramontes Josue Yafte

Escenario:

El escenario que implementaremos se desarrolló en blender, asignando texturas a los objetos dentro del mismo. De igual forma los objetos que no tendrán ninguna función se adaptarán al escenario con sus texturas correspondientes, posteriormente se exportará como un archivo tipo .obj el cual se utilizará en OpenGL.

Elementos:

Algunos elementos se descargaron, como lo fueron los árboles (a excepción de los 4 principales), los corazones, el murciélago, el sombrero, el conejo y los huevos de pascua, etc. En los modelos que se trabajaron en blender fueron los platillos de comida (tacos, quesadillas y pozole), la mascota de Jack, los 4 árboles principales y Jack.

Recorrido:

El recorrido iniciará con nuestro personaje principal en una orilla del mapa con una cámara aérea, dándole al usuario la oportunidad de visualizar todo el escenario y decidir en qué dirección se va a desplazar, una vez situado en el lugar que desee se podrá pasar a una cámara en tercera persona para el cambio de perspectiva.

Iluminación:

Se implementarán luces tipo spotlight en los modelos de la mascota de Jack y en los objetos alrededor de los árboles principales, donde con alguna tecla se podrá prender o apagar los objetos que se deseen, para la luz puntual utilizaremos una luz direccional que se sitúe en alguna esquina superior simulando así la luz de la luna.

Animación:

Con la herramienta mixamo planeamos hacer las animaciones básicas que corresponderían a la caminata de Jack por el escenario y al movimiento de la mascota de Jack (flotar), en cuanto a la animación compleja consideramos el aleteo de los murciélagos y traslación en YZ simulando que vuelan en círculos.