



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e
INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA



PROPUESTA DE PROYECTO ACTUALIZADA

NOMBRES COMPLETOS - N° de Cuenta:

Arroyo Quiroz José Miguel - 317016136

Hernández Hernández Cristian - 317000234

GRUPOS DE LABORATORIO: 01

GRUPOS DE TEORÍA: 04

SEMESTRE 2023-2

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 18 de mayo, 2023

CALIFICACIÓN: _____

Propuesta Actualizada de proyecto: Diorama de la vida cotidiana basado en personajes (Lucario y Mordecai).

Rubros:

La propuesta es representar una pequeña ciudad parecida a los juegos clásicos de pokémon con algunos edificios emblemáticos y pokemones dispersos a lo largo del escenario, en el centro de la ciudad se tendrá el parque que aparece en la serie de un show más, pero con una escala mucho menor.

En este parque como figura central se encuentra la casa principal, además, a su alrededor se encuentran otras estructuras dentro del parque. Se plantea que el personaje principal pueda recorrer tanto la ciudad como el parque por las diferentes estructuras.

Geometría:

Para las geometrías de este personaje se pretende incluir los edificios más característicos del juego tales como: el centro pokémon, la tienda pokémon, algunas casas, un gimnasio, el laboratorio del profesor Oak, la torre lavanda y el centro comercial de azulona.

Además, se incluyen algunos pokemones pero con unas geometrías más simples que el personaje principal, con el fin de darle más vida al entorno.



Para las geometrías dentro del parque al ser de una escala mucho menor sólo contará con algunos espacios como:

a) Casa principal



b) Fuente



c) Área de dulcería

- Sillas y mesas
- Botes de basura
- Alacena



d) Área infantil

- Tobogán
- Columpios
- Rampa sube y baja

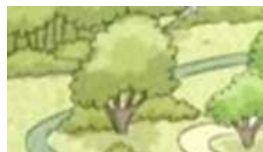


Otros:

- Reja
- entrada
- puente de jardín

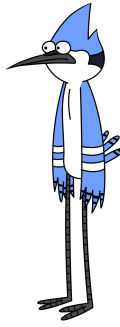


Tanto en la representación de la ciudad y el parque, en ambos se encontrarán algunos árboles, arbustos y algunas rocas.



También se contarán con modelos de elementos que iluminarán el entorno.

Personaje secundario mordecai:



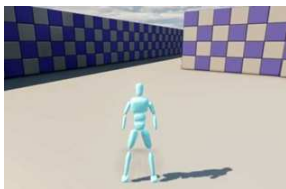
Avatar:

El avatar principal, al cual va a seguir la cámara en tercera persona será lucario, este avatar va a recorrer la ciudad a fin de mostrar los diferentes edificios así como las estructuras del parque, podrá interactuar con algunas luces del escenario, además posee animación, la cual consiste en el movimiento de sus extremidades mientras va haciendo el recorrido.



Recorrido:

La cámara por defecto será la de tercera persona y esta seguirá al personaje principal cuando este sea movido por el escenario en el plano XZ, siempre mostrándolo en el área visible. Por otra parte, con una tecla en específico del teclado, se podrá cambiar la cámara de tercera persona por una isométrica mostrando así todo el escenario, en este caso el parque y la ciudad. Además, con el ratón se podrá desplazar y con dos botones se permitirá acercar o alejar.



3ra Persona



Isométrica

Iluminación:

La idea principal, es tener iluminación en algunos de los edificios, con el fin de iluminar la escena en el momento en el cual se haga de noche, aunque otra posible aplicación sería colocar algunas farolas, como en el caso del parque, las cuales se encargarán de distribuir la iluminación a lo largo de la escena.



Existirán luces de tipo spotlight que con la activación del teclado iluminarán un cierto sector del parque y luces reflectoras que iluminaran paredes de algunas edificaciones.



Animación

Animación básica:

Para cubrir este apartado, los elementos que tendrán animación al momento de usar el teclado será:

1. Movimiento de la rampa sube y baja
2. Movimiento de los columpios
3. Movimiento de un Pokémon

Animación Compleja:

1. Movimiento una pelota alrededor de la fuente
2. Alguna textura con movimiento
3. Movimiento de un Pokémon en bucle

Animación por Keyframes:

1. Hojas de árbol cayendo al suelo

Comentarios:

Arroyo Quiroz José Miguel: Dentro de la propuesta, es posible que se tengan algunos ligeros cambios, en función de la forma como se vaya desarrollando el proyecto, y las dificultades que vayan surgiendo, la idea es integrar de la mejor manera posible los universos, conservando su esencia.

Hernández Hernández Cristian: La propuesta une elementos de dos proyectos diferentes tomando como escenario principal la ciudad de estilo pokémon ya que se basa en elementos de la vida del personaje principal, y el apartado central contendrá el parque que representará el entorno del personaje secundario. Hubo elementos que se descartaron ya que suponía el tener muchos elementos en escena por lo que se perdería la esencia del diorama.

Referencias:

- Pokemon Wiki. (s. f.). *Pueblo Lavanda*. Pokemon Wiki. Recuperado de:
https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Pueblo_Lavanda
- Pokemon Wiki. (s. f.). *Pueblo Paleta*. Pokemon Wiki. Recuperado de:
https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Pueblo_Paleta
- What is keyframing? (s.f). Adobe. Recuperado de:
<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/keyframing.html>
- Parque. (s.f). Un Show Más Wiki. Recuperado de:
<https://regularshow.fandom.com/es/wiki/Parque>