

Currículum 3D Mina Martínez

Ideas

- Personaje como main focus de la atención, UI en el lado derecho. Cuando el user interactúa con distintas pestañas, el personaje adopta distintas poses y la cámara se coloca en diferentes ángulos. Inspirado por juegos como Zenless Zone Zero.



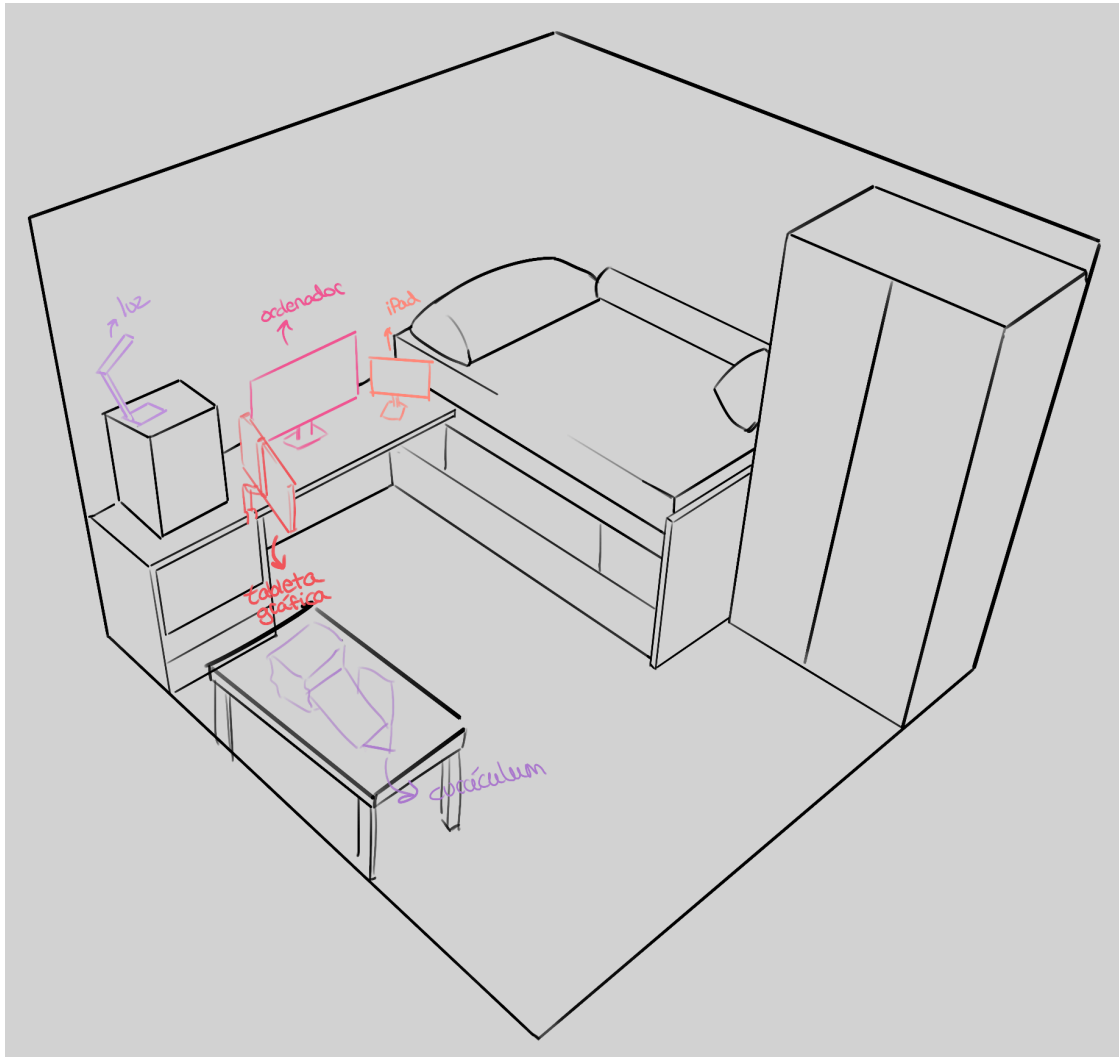
- Una habitación con cámara estática en perspectiva isométrica que no se puede mover (el user no puede rotar ni mover la habitación). El user puede interactuar con diferentes ítems para que la cámara los enfoque y muestre contenido.
- Algo con gatos.

Idea final

Una habitación con cámara estática en perspectiva isométrica que no se puede mover. El user mueve a un gato con point-and-click, clicando en el suelo y haciendo que el gato se desplace hasta allí. Cuando el gato está lo suficientemente cerca de un ítem interactuable, éste se resalta y el user puede clicarlo. Clicarlo lleva a que la cámara se acerque para enfocar completamente el contenido de éste. Hay distintos ítems interactivos que muestran contenido distinto:

- El ordenador de sobremesa muestra el portfolio que montamos en clase.

- La tableta gráfica, que actúa como segundo monitor, muestra la página de Steam con mis juegos favoritos.
- El iPad muestra algunos dibujos y bocetos.
- Los papeles sobre la mesa son fotocopias de mi currículum.
- La lámpara de escritorio apaga o enciende la luz.



Clicar encima de uno de esos ítems hará que la cámara se acerque hasta acercarse por completo de forma frontal. Hacer clic en cualquier espacio que no sea el ítem devolverá la cámara a su posición original.

Cosas que sé hacer

- Interacción con objetos y recorrido de cámara
- Iluminación

Cosas con las que tengo que experimentar

- Crear un “personaje jugable” (el gato)
- Importar animaciones
- Implementar una web funcional (el portfolio)