



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE



PROYECTO FINAL  
COMPUTACIÓN GRÁFICA Y VISUAL

ESTUDIANTES

BURGOS, DIEGO (2-748-875)

CARREYÓ, LUIS (8-1067-2417)

CORTEZ, ROCIO (8-978-2407)

DE GRACIA, CHANTAL (8-971-1853)

GRUPO

1SF-141

PROFESOR

ALEXIS ESPINOSA

2023

### Idea inicial del proyecto

Nuestra idea inicial fue crear una representación en 3D de un juego de mesa (**con el que puede o no que dos personas del grupo estén obsesionadas**) llamado Root, este juego da lugar en un bosque, donde este tiene diferentes facciones que serán representadas, las cuales son: El Marquesado, El Nido de alquillas, La Alianza, El Vagabundo, El Culto Reptiliano, La Compañía del Río, El Ducado subterráneo y La Conspiración Córdida.

Cada una de estas facciones cuenta con objetos que tenemos pensado materializar en Blender, y a su vez hacer el mapa del bosque en el que colocaremos dichos objetos para que se vea como una representación en 3D del juego de mesa.

### ¿Por qué lo hicieron?

Decidimos hacer esto ya que no nos poníamos de acuerdo en un ejemplo de Diorama existente, y el que le gustaba a uno, no le convenía a los demás. Luego, un día entre bromas y en serio, hablamos sobre la posibilidad de hacer un mapa en miniatura de un juego de mesa que a todos los del grupo nos gustaba y a todos nos pareció una buena idea. Nos imaginamos muchos escenarios en los que podríamos recrear los tableros, visualizábamos cada mapa en los que se podía jugar, qué facciones estarían y qué objetos estaríamos implementando, entre otros.

**Referencias visuales** (fotos, documentos escritos, videos, etc.) que utilizaron para lograr crear el proyecto.

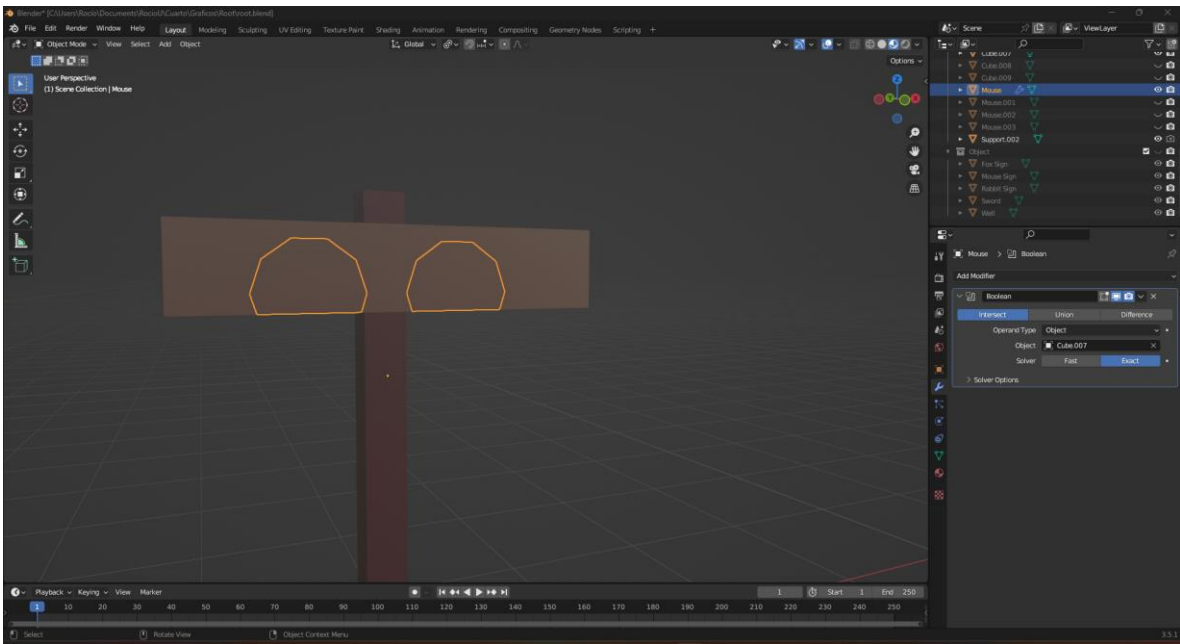




**Evidencia de avances del proyecto** (capturas de pantalla ya sea del proceso de modelado, de texturizado o cuando ya estaban montando la escena). Se piden 10 imágenes de avances de lo que quieran mostrar para la realización del proyecto.



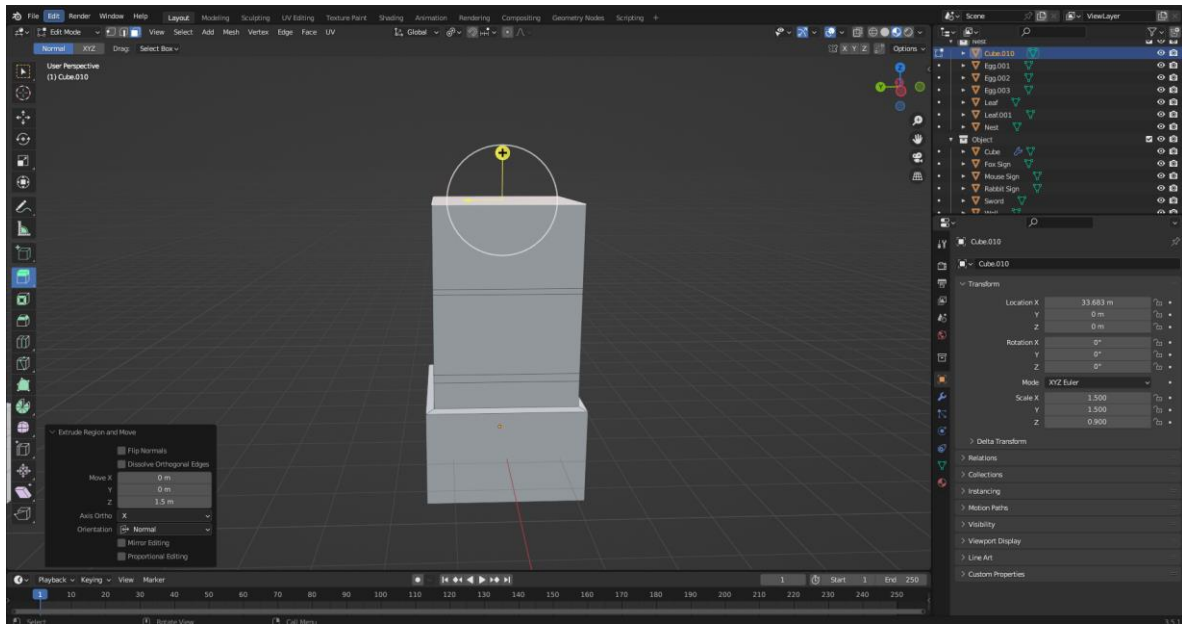
1. Espada del Vagabundo.



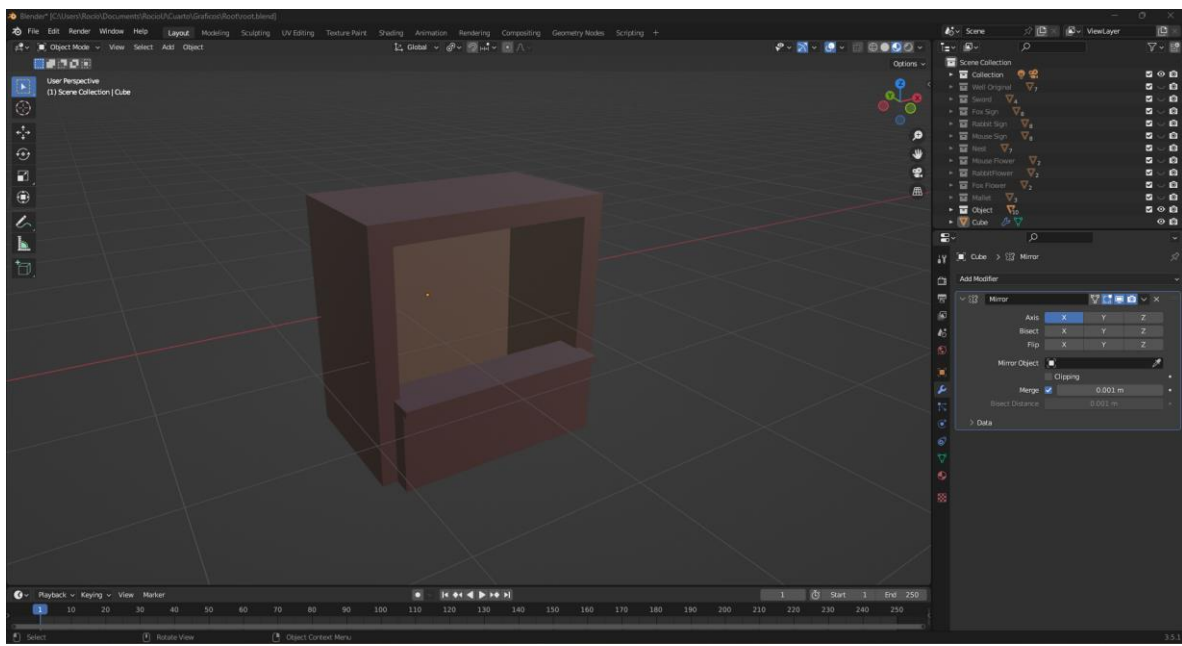
2. Cartel de claros (zorro, conejo, ratón).



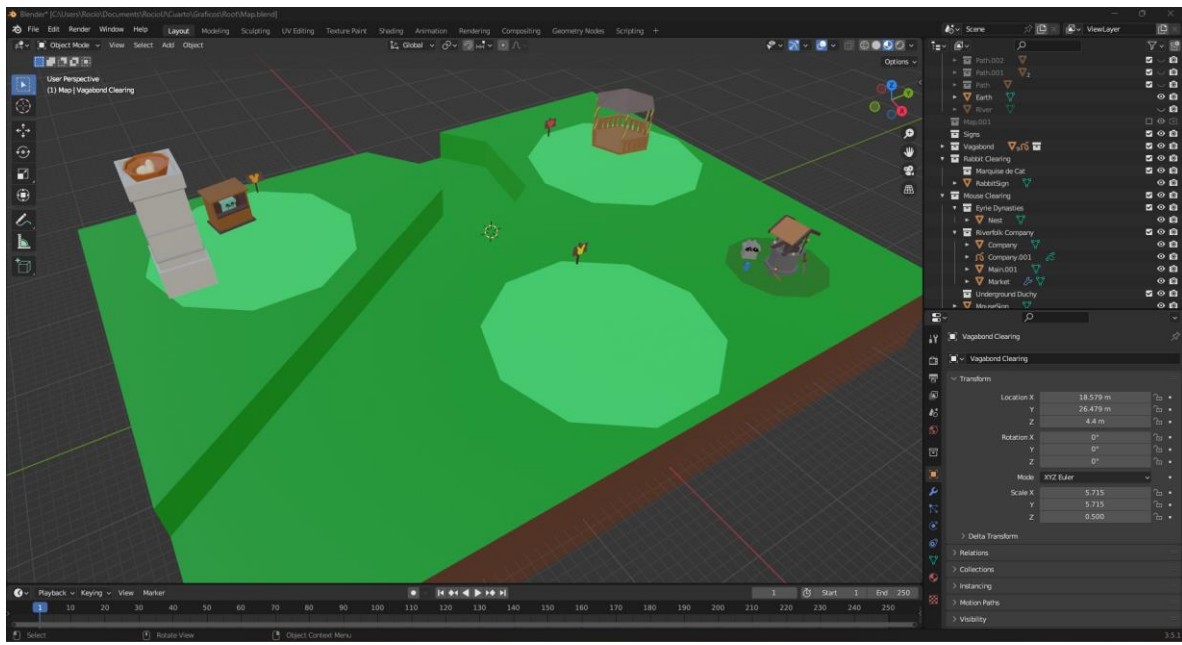




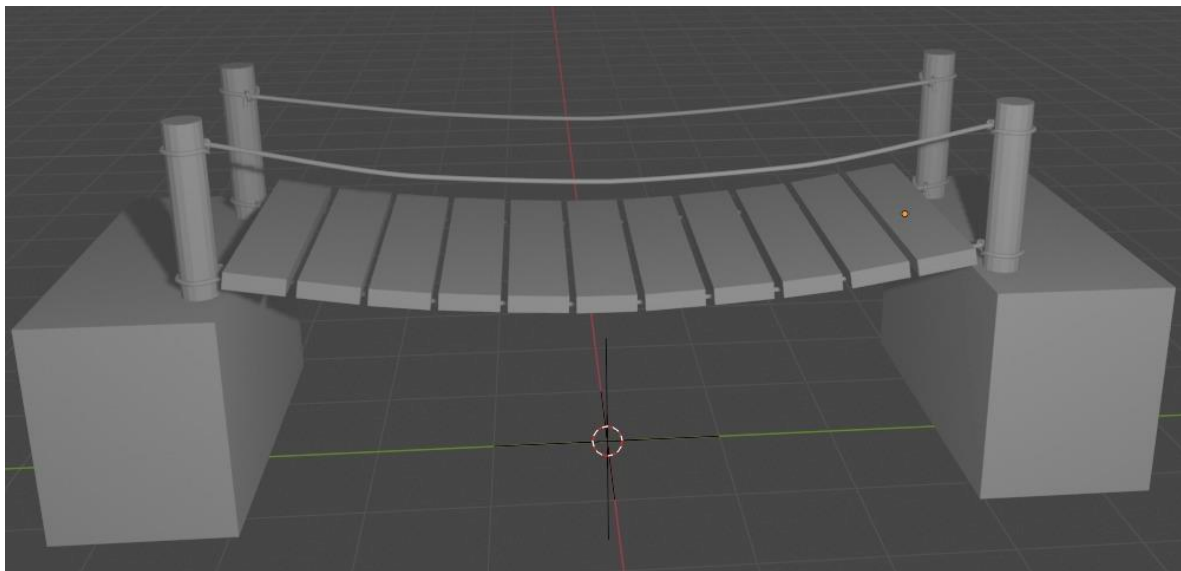
## 5. Torres de Claros.



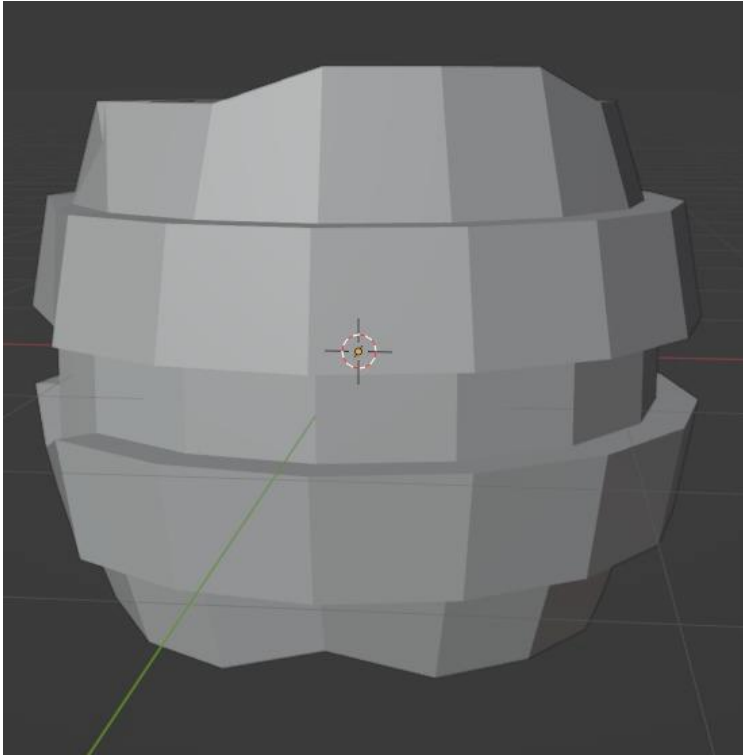
## 6. Puesto Comerciante de la Compañía del Río.



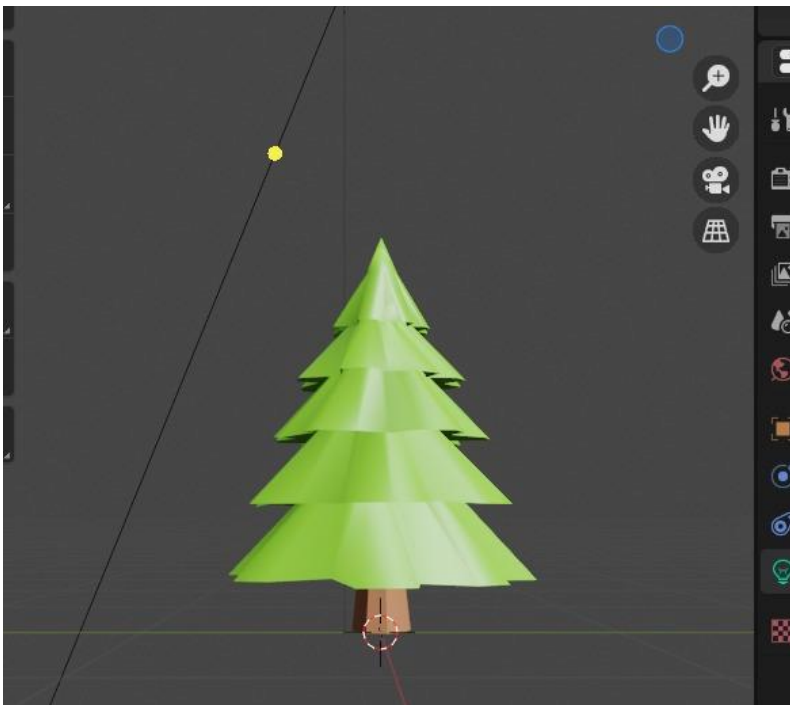
7. Primeros objetos introducidos en el mapa.



8. Puente con tablas sin modificar.



9. Barril sin texturas.



10. Árboles del Diorama.



**Apartado artístico elegido** (voxel art, low poly, fotorrealista, estilo cartoon, hand Paint, otros). Cada grupo puede elegir que apartado artístico desea para su proyecto.

Para nuestro proyecto decidimos hacer un estilo lowpoly. Elegimos este estilo, ya que es mucho más representativo de lo que usualmente imaginamos al jugar y, consideramos que el low poly es fascinante para la recreación de este tipo de juegos que brindarán nostalgia para nuestro grupo. En la sección de los tokens (figuras representativas de las facciones), decidimos colocar sus expresiones faciales con un pincel de pintura 2D sólido, el cual daba la sensación de que eran peones de juego.

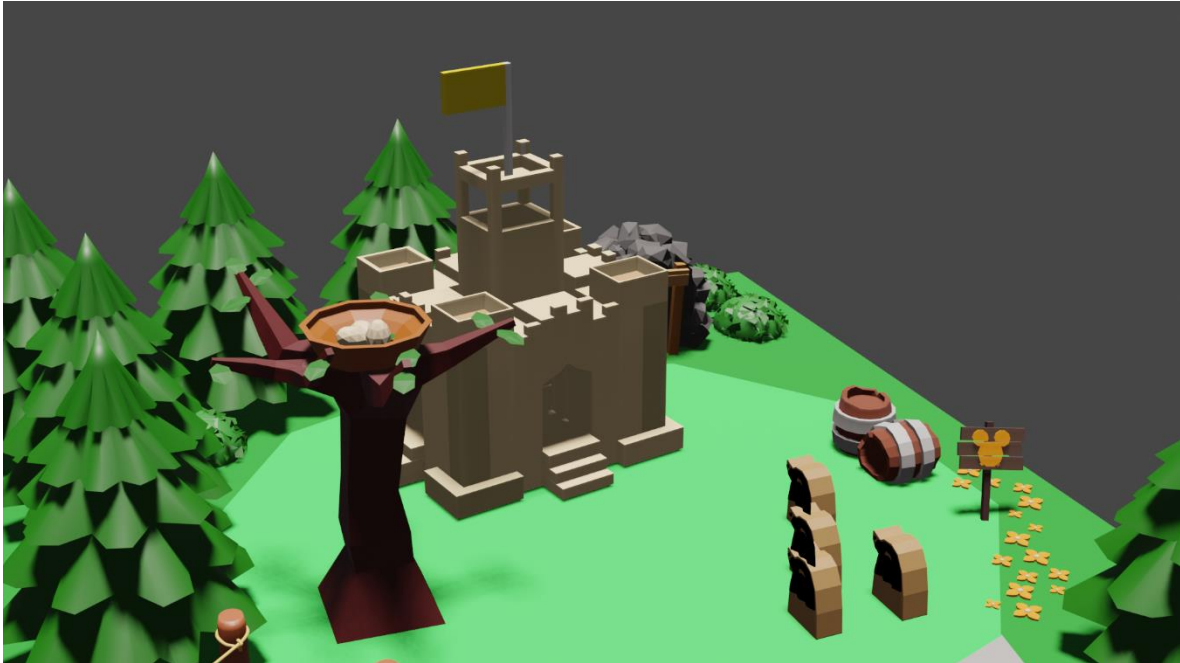
Se deberán mostrar **4 renders** del diorama con distintas iluminaciones y/o colores del cielo (amanecer, anochecer, mediodía, etc.).

#### Amanecer





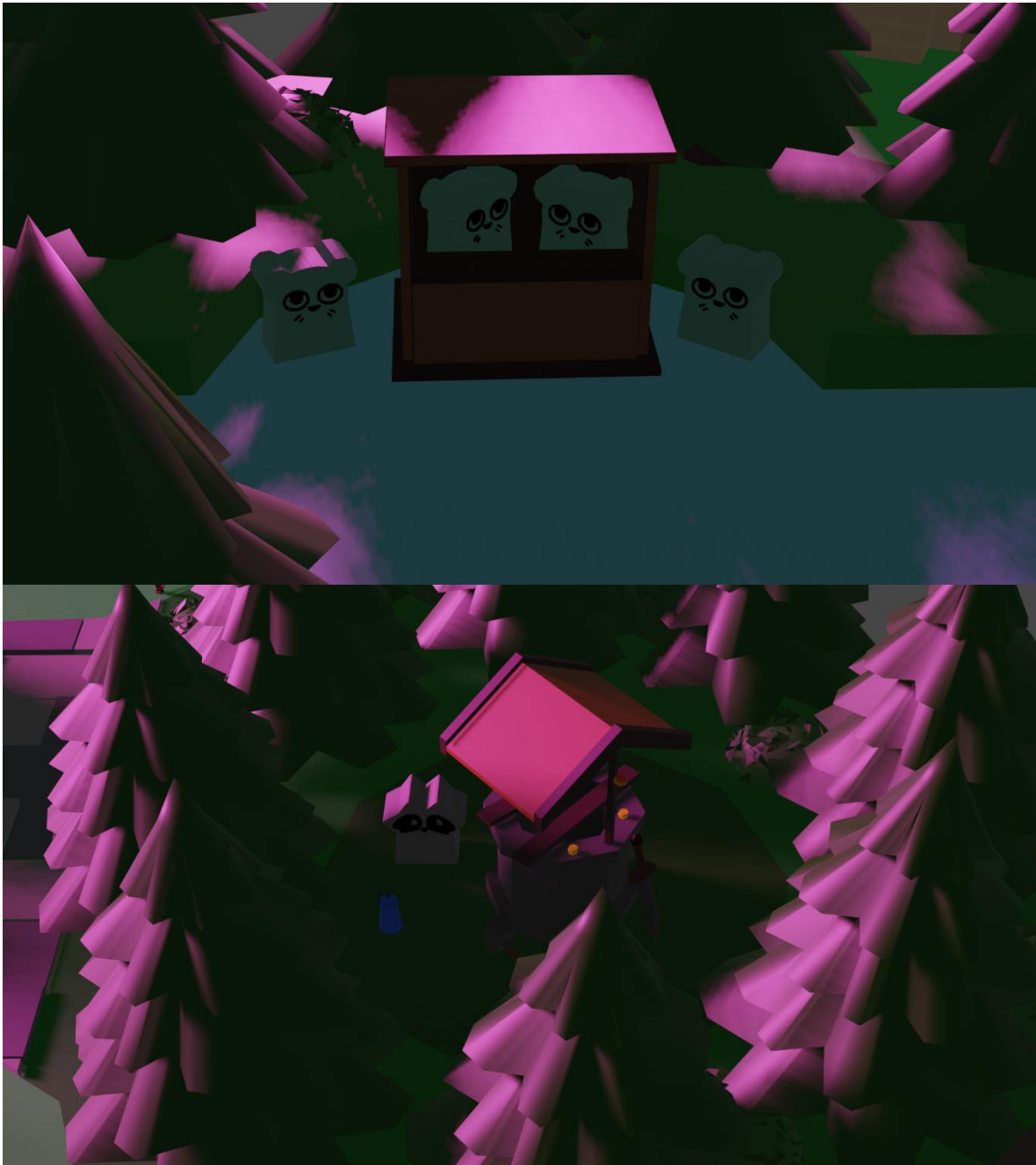
## Mediodía



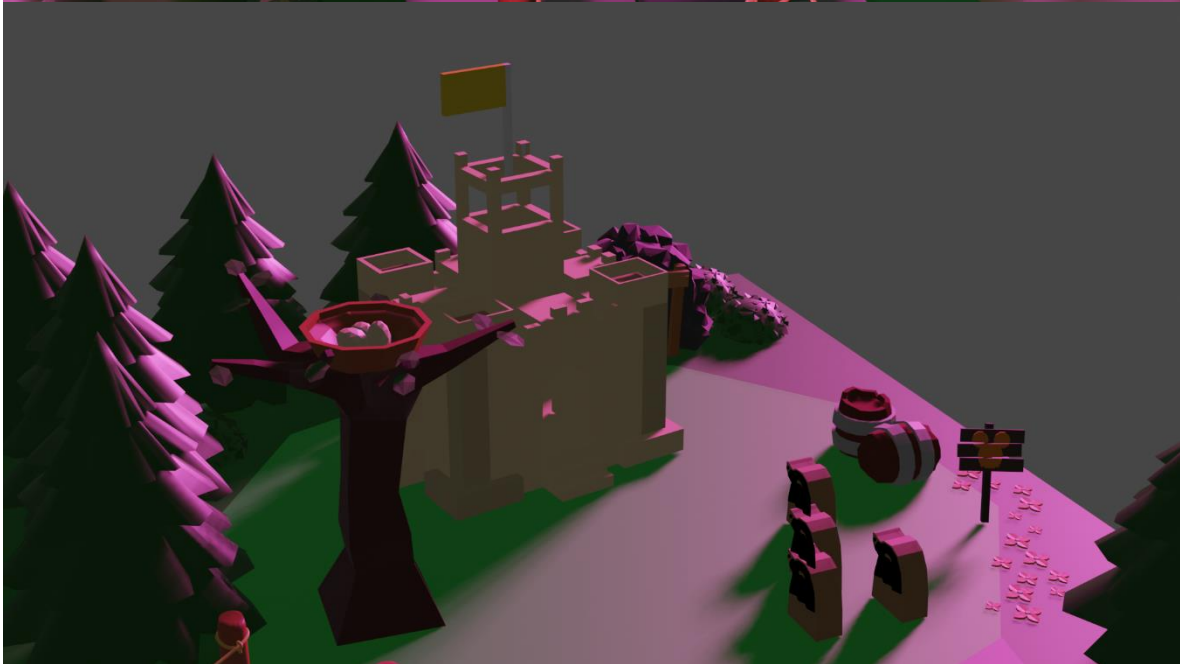




## Atardecer







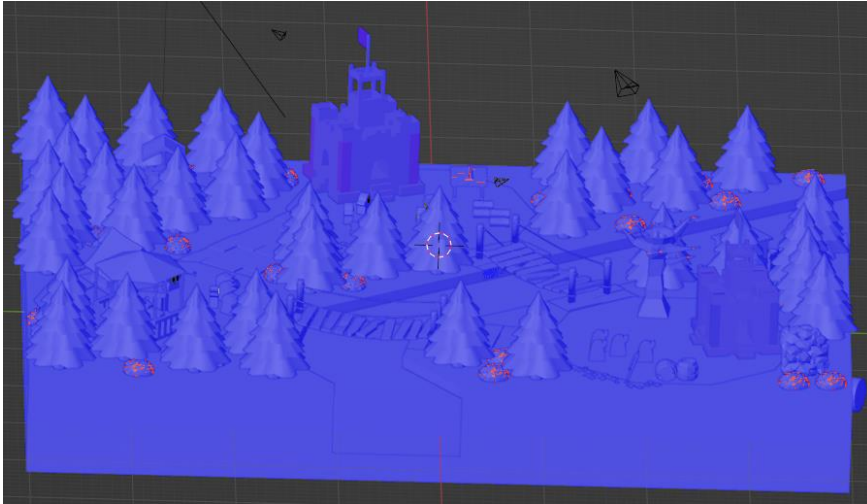
## Noche



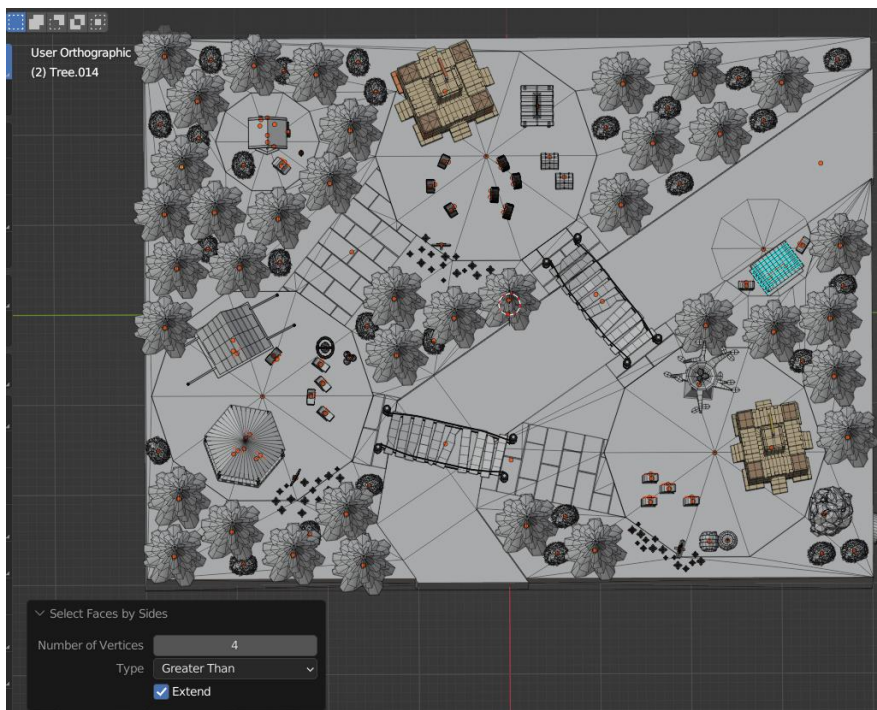


Favor cuidar la **retopología** de cada objeto añadido a la escena. Ya que esto puede ser primordial para el éxito del proyecto.

Se verificaron N-Gons y uso de Normales dentro del trabajo.



Verificación de Normales.



Verificación de N-Gons.