



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE INGENIERÍA

Asignatura: Computación Gráfica e Interacción

Humano-Computadora

Grupo: 5

**Semestre: 2022-2** 

Propuesta de proyecto

Fecha Límite de Entrega: 11/04/2022

Profesor: José Roque Román Guadarrama

## **Alumnos:**

- Colin Santos Luis Froylan
- Najera Noyola Karla Andrea

## Integrantes del equipo

- Colin Santos Luis Froylan
- Najera Noyola Karla Andrea

## Temática para desarrollar

La temática del proyecto a desarrollar es, empleando "voxel art" de por medio, generar una locación basada en la recreación de una plaza de un videojuego (Persona 5), que está basada a su vez en una locación real en Japón afuera de una estación de metro.

Las siguientes capturas de pantalla ejemplifican cómo es el lugar en el contexto del videojuego:











Este lugar cuenta con vistas de edifcios, multitudes de personas, entradas hasta la estación de metro, iluminación, una estatua del famoso perro "Hachiko", automóviles transitando, y música propia de la banda sonora del videojuego mencionado, pues va completamente acorde hacia el entorno a representar. Así mismo, se planea añadir elementos que vayan con la temática del videojuego, como es el caso de los objetos que se observa en las siguientes imágenes.

#### Camión gatuno



Ovni



Personaje "Morgana"



• Personaje "Futaba"



## Elementos que desean animar

Estas son propuestas de las posibles animaciones a mostrar.

• El camión gato (su cola).



- Ovni girando y volando
- Carros transitando
- Gente caminando
- Semáforos cambiando de estado
- Morgana (el gato) caminando, tal como se aprecia en la imagen siguiente, con estilo caritcaturezco



- Cambio de imágenes en las pantallas que se observan en los edificios
- Onomatopeyas saliendo de las personas (como el "BLA BLA")



Tren saliendo de una estación

También se agregará iluminación, y se intentará agregar una especie de ciclo de día/noche para que en la noche haya distintas iluminaciones.

Respecto a lo expuesto en laboratorio, el proyecto fue aceptado, pero se nos indicó que debemos tener cuidado de que haya animaciones de 5 estados o más (complejas).

#### **Comentarios**

#### **Colin Santos Luis Froylan**

Se hará un proyecto con temática del videojuego Persona 5 con un estilo voxel-art. Lo propuesto aquí cumple con los requisitos propuestos. Usaremos herramientas adicionales para que el modelaje en voxel-art sea más sencillo y menos tardío.

#### Najera Noyola Karla Andrea

De la presente propuesta fue posible tener una idea de los elementos con los que deberá contar nuestro proyecto. En equipo, esperamos cumplir con todo lo solicitado por la parte práctica y teórica de la asignatura, donde además de la creación de elementos con estilo voxel art se incluirán elementos de audio e iluminación con el fin de hacer más interactivo el escenario.