



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

Asignatura: Computación Gráfica e Interacción
Humano-Computadora

Grupo: 5

Semestre: 2022-2

**Documento de actualización de animaciones del
proyecto final**

Fecha Límite de Entrega: 15/05/2022

Profesor: José Roque Román Guadarrama

Alumnos:

- Colin Santos Luis Froylan
- Najera Noyola Karla Andrea

Animación 1

Sol moviéndose

Descripción: Con una iluminación de tipo puntual, se recorre de manera elíptica el escenario simulando un sol.

Tipo de animación: Compleja (el recorrido es el de una elipse)

Técnica de animación: Gráficos en movimiento

Animación 2

Manecillas de reloj

Descripción: La manecilla de minutos en la estación de trenes empieza a girar. Cada 360 grados girados en la manecilla del reloj la manecilla de horas gira 30°.

Tipo de animación: Básica

Técnica de animación: Gráficos en movimiento

Animación 3

Tren

Descripción: El tren (la cabina y el vagón) se mueve en una ruta del escenario, mientras también gira cuando es necesario.

Tipo de animación: Básica

Técnica de animación: Gráficos en movimiento

Animación 4

Camión

Descripción: El camión se mueve por una ruta del escenario mientras giran sus llantas y, en ciertos segmentos, salta.

Tipo de animación: Básica.

Técnica de animación: Gráficos en movimiento

Animación 5

Abducción ovni

Descripción: El ovni se mueve hacia donde Futaba se encuentra y comienza a abducirla. Futaba disminuye su escala y se eleva mientras ocurre esto. Aparece una luz de tipo reflector cuando ocurre la abducción.

Tipo de animación: Básica.

Técnica de animación: Gráficos en movimiento

Animación 6

Cachetadas a Joker

Descripción: El personaje Ann le da una cachetada a Joker, y tras esto el personaje Akechi celebra levantando los brazos.

Tipo de animación: Básica

Técnica de animación: Por Keyframes (interpolación)

Animación 7

Globos de diálogo

Descripción: Los personajes reunidos en cierta parte del escenario comienzan a sacar globos de diálogo que se levantan en el eje Y y disminuyen su escala.

Tipo de animación: Básica

Técnica de animación: Gráficos en movimiento

Animación 8

Morgana corriendo

Descripción: El personaje Morgana cambia sus pies y comienza a correr en cierta ruta del escenario.

Tipo de animación: Básica

Técnica de animación: Gráficos en movimiento

Comentarios

Colin Santos Luis Froylan

Gracias a lo visto en clase, se pudieron distinguir de mejor manera las animaciones a emplear en nuestro proyecto, pues en la propuesta inicial aún no habíamos visto la parte de animaciones tanto en laboratorio como en teoría. Además de esto, pudimos identificar si las animaciones son básicas o complejas y la técnica de animación que se usará para realizarlas.

Najera Noyola Karla Andrea

A partir de la presentación del tema de animación visto en clase fue posible formalizar las ideas que teníamos para el desarrollo de nuestro proyecto final. Considero que este ejercicio fue demasiado útil debido a que, aunque hace unas semanas presentamos una propuesta inicial, ahorita ya es un documento mucho más formal con una descripción clara de lo que se implementó para la versión del laboratorio y lo que buscamos implementar para la entrega final en esta materia.