Estación de Gasolina

Valdés Carolina, Jiménez Christopher, Mcdonald Jomel

*Universidad Tecnológica de Panamá Panamá, Panamá*

[carolina.valdes@utp.ac.pa](mailto:carolina.valdes@utp.ac.pa) [christopher.jimenez@utp.ac.pa](mailto:christopher.jimenez@utp.ac.pa)

[jomel.mcdonald@utp.ac.pa](mailto:jomel.mcdonald@utp.ac.pa)

***Abstract*— Este documento muestra el desarrollo que se realizó para crear y diseñar la estación de gasolina, la cual es el proyecto semestral de la materia de sistemas gráficos, se resalta como logramos crear la escena de la estación por medio de los conocimientos adquiridos en clase. También se explica como conseguimos desarrollar el proyecto en Blender y como nos dividimos el trabajo escrito.**

1. INTRODUCCIÓN

Este documento mostrará como se llevó el desarrollo del proyecto semestral, utilizando la herramienta de Blender y todos los tipos de métodos explicados en clase.

Se realiza un proyecto por medio de Blender que muestra una escena la cual explica la solución de una problemática basada en la ciudad de Panamá. Donde el tema escogido por el equipo es la estación de una gasolinera.

1. DESARROLLO DE CONTENIDOS

El proyecto de investigación que explicaremos es basado en la escena de una estación de gasolina, donde un camión se está quedando sin combustible y este necesita llegar lo más rápido a la gasolinera. Escogimos este tema debido a que en Panamá se ven reflejados muchos vehículos que quedan varados en cualquier parte de la ciudad por falta de combustible. Y podremos observar como el camión intenta llegar lo más rápido a la estación para recargarse de combustible y poder seguir con su viaje planificado.

1. *Inicios del proyecto*

Una vez que el profesor explicó que debíamos realizar un proyecto final, que se realizará sobre una problemática que muestre solución por medio de una animación en Blender, el equipo decidió hacer una lluvia de ideas, donde la ganadora fue realizar una estación de gasolina donde un camión debía cargar combustible para seguir su recorrido.

1. *¿Por qué escogimos esta problemática?*

Se escogió esta problemática ya que podemos observar como un camión con poca gasolina necesita llegar a una estación de gasolina para abastecer su vehículo y poder seguir con su viaje. Y por medio de Blender mostraremos la solución de cómo el camión, llega a la estación y se recarga de combustible.

1. LA ESTACIÓN DE GASOLINA

El funcionamiento del proyecto de la estación de gasolina, se da por medió de las explicaciones que realizó el profesor de la herramienta de Blender en todo el trayecto de la materia de sistemas gráficos.

Ya que por medio de laboratorios y talleres fuimos adquiriendo experiencia utilizando la herramienta y logramos realizar la escena.



Fig.1. Ilustración del laboratorio 5.

Luego de llevar a cabo distintos laboratorios y talleres, fuimos adquiriendo habilidades que nos ayudaría a realizar la estación de gasolina que deseábamos recrear por medio de Blender.

Un ejemplo claro se da cuando aprendimos a modular los objetos (figuras), que luego tomarían forma de pequeñas animaciones, el muñeco de nieve fue nuestra primera experiencia con Blender.

Lo interesante de cada laboratorio es que realizamos muchos objetos distintos y con diferentes herramientas que nos brindaba Blender.

1. *Creatividad*

El desarrollo de este proyecto se da por medio de una lluvia de idea y que tan creativos podíamos ser en recrear el tema que habíamos escogido. Utilizamos nuestro talento para dibujar, imaginar y crear en modelo donde sale a relucir la estación de gasolina.

1. *Creación de los dibujos*

Se realizaron varios dibujos de cómo se implementaría la estación de gasolinera y de cómo se verían nuestros autos y todos los objetos necesarios para recrear la escena.

Fig2. Imagen de nuestro primer borrador de la estación de gasolina.

1. *Paleta de Colores*

Se realizaron varios dibujos de cómo se implementaría la estación de gasolina y de cómo se verían nuestros autos y todos los objetos necesarios para recrear la escena. Se escogieron colores como el verde, crema y rojo para dar color a la estación de gasolina.



Fig3. Paleta de colores.

1. DESARROLLO DEL PROYECTO DE BLENDER

Para llevar a cabo el proyecto se realizaron muchas cosas y nos tuvimos que dividir partes del trabajo, utilizamos una metodología para crear, diseñar, desarrollar todos los puntos del proyecto donde se explicará como llevamos los dos desarrollos el del diseño en Blender y como elaboramos los trabajos digitales a entregar.

1. *Diseño*

Primero se realizó un diseño dibujado con lápiz y papel la escena que querremos reflejar en Blender para tener un bosquejo en donde guiarnos y no desviarnos del tema principal.

1. Objetos en Blender

Uno de nosotros realizó todos los objetos que lleva nuestro proyecto. Ordenando y editando todas las figuras que utilizaríamos.

1. Textura

La textura fue escogida de internet donde evaluamos que imágenes utilizaríamos para el piso, señalizaciones y letreros. También se escogió la paleta de colores que usaríamos en la escena que color llevaría cada objeto.

1. Movimientos

Cada uno dio la idea de que iba primero, como moveríamos los carros, cuantos segundos demoraría cada uno.

Esta parte fue muy complicada ya que tuvimos que jugar con los movimientos hasta que todos tuviéramos de acuerdo a que la secuencia era la correcta, si queríamos que los movimientos de los vehículos fueran de esa manera, para que dirección tomaría cada uno, todas esas consideraciones fueron tomadas al momento de recrear los movimientos tan sencillos que hay en la animación.

1. Renderizar la escena

La renderización fue la parte más complicada de todas, ya que nos tomo mucho tiempo crear la animación en video, alrededor de 3 a 4 horas creando la animación en Blender. Es decir que teníamos mucho cuidado a la hora que realizábamos este paso ya que por el mínimo desajuste de un objeto nos tocaba renderizar nuevamente, fue una parte muy tediosa.

1. DESARROLLO DEL PROYECTO DEL TRABAJO ESCRITO Y EL ARTICULO

La elaboración de los trabajos escritos nos los subdividimos y cada uno aportó y creó una parte del desarrollo del articulo y el trabajo escrito esta parte fue más sencilla que el desarrollo del proyecto en Blender ya que solo era redactar los sucesos y los puntos que realizamos para desarrollar el proyecto (Estación de gasolina), de cómo escogimos el tema, el diseño y la realización de la modelación en Blender.

1. RECOMENDACIONES

El proyecto de la gasolinera fue un desafió que nos propusimos y que terminamos con éxito, las mejores cosas de este proyecto fueron:

* Los momentos de satisfacción cuando lográbamos terminar algo que no logramos hacer.
* La creatividad que logramos mostrar como equipo en la realización de este proyecto.
* La imaginación que tuvimos para hacer cada figura que se muestra en la escena.
* Y el trabajo en equipo de demostramos para terminar el proyecto de sistemas gráficos.