Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Área de Síntesis y Evaluación Diseño Interacción y Animación - ASE

Pasarela virtual

Velazco Jiménez, Patricia Michele

2016-05-13

http://hdl.handle.net/20.500.11777/1417

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

PROYECTO INTEGRAL INTERACTIVO 1

Patricia Michele Velazco Jiménez
Jaime Pérez Perales Ramírez

Tema

- Nuestro tema consiste en una pasarela virtual, generada a través de una computadora y presentado en la pantalla de EDIS en el IDIT. Los modelos de la ropa serán hechos a medio de modelado 3D en Maya, y se utilizará el traje de captura de movimiento para captar la moción de modelos en el show.

Problema a resolver

- ¿De qué manera podemos integrar la carrera de Diseño Textil con la carrera de Diseño de Interacción y Animación utilizando los recursos que el IDIT pone a nuestra disposición?

Objetivo

- Integrar y promover los recursos del IDIT al relacionar la carrera de Diseño Textil y Diseño de Interacción y Animación a través de la simulación de una pasarela en la pantalla de 8 metros utilizando modelos realizados en el programa de modelado 3D, Maya.

Público meta

- Nuestro proyecto está dirigido a alumnos de Diseño Textil, alumnos de Diseño de Interacción y Animación, e incluso profesores de ambas carreras que estén interesados.

Alcances y limitaciones

- No estamos familiarizados con el modelado 3D
- No conocemos a profundidad el proceso que se debe seguir para crear una colección de piezas textiles
- Nunca hemos usado el traje de captura de movimiento, es un recurso nuevo en el IDIT.
- No contamos con suficiente tiempo.

Propuesta de solución

- Nuestra propuesta para el proyecto es generar una modelo por medio del programa Maya y generar en esa modelo movimiento utilizando el traje de captura de movimiento. La pasarela seria diseñada para adaptarse a la pantalla de 8 metros y la ropa seria digitalizada haciendo que se vea lo más real posible.

Justificación

- Por medio de nuestro proyecto se genera la colaboración interdisciplinaria. También promovemos el uso de los recursos que el IDIT pone a nuestra disposición para alentar a los estudiantes a hacer nuevos proyectos.

Perfiles de usuario

María Sánchez

- 21 años
- Estudiante de la carrera de Diseño Textil
- Le gusta diseñar ropa para cuerpos de tallas grandes, pero hay muy pocas modelos que estén dispuestas a participar.

Enrique Pérez

- 20 años
- Estudiante de la carrera de Diseño de Interacción y Animación
- Le gusta el diseño de personaje para videojuegos pero no es muy bueno para generar el vestuario de sus personajes.

Roldana Cruces

- 28 años
- Profesora de la carrera de Diseño de Interacción y Animación
- Su especialidad es la captura de movimiento, sin embargo, hay poco trabajo sobre el en la escuela por falta de conocimiento.

CONCLUSION

- El IDIT es un espacio de innovación y creación de proyectos, sin embargo, existe una carencia de propuestas en la que los alumnos se integren a ellas. Nuestro proyecto es una oportunidad para generar un trabajo interdisciplinario y aprovechar los recursos que el IDIT nos ofrece.

APRENDIZAJE

- Mediante este proyecto, hemos conocido los procesos por los cuales los estudiantes de Diseño Textil trabajan en su materia, además de aprender como implementarlos en nuestra carrera.