

Practica 1 “Manejo de Unity”

Adapta tres modelos diferentes, asignando a cada uno:

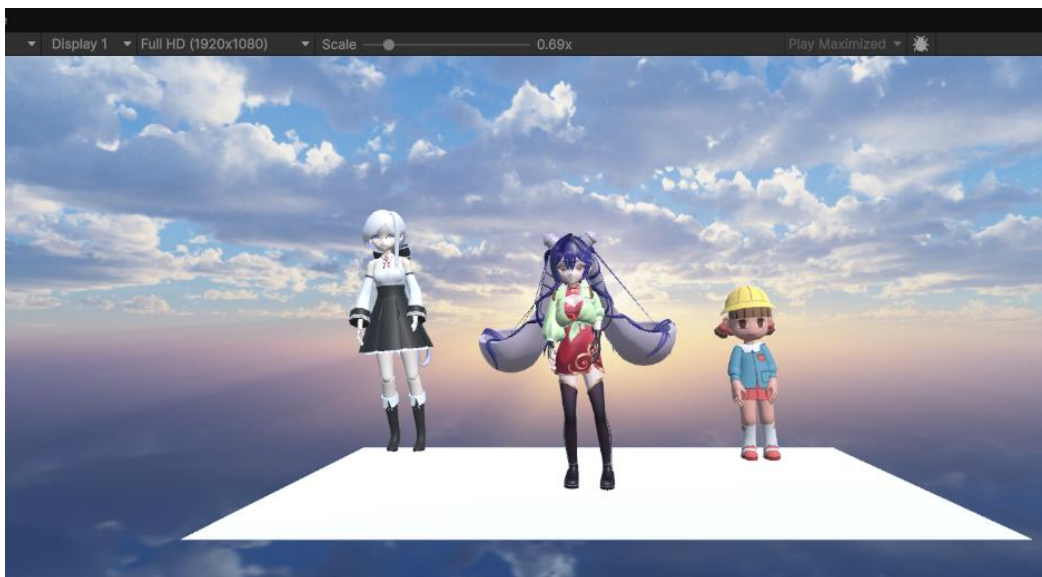
- Adaptar 3 modelos diferentes y cada uno debe contener su propia animación de baile con su respectivo audio.
- Cambiar con la barra espaciadora al personaje (con su respectivo audio) y hacer que los personajes se queden de manera continua en el bucle de las 3 animaciones hasta que el usuario presione la tecla O para detener el baile del personaje y cambiar al estado de baile con la tecla A.

Consideraciones:

- Todas las animaciones y audios deben quedarse en loop
- El usuario puede navegar entre todos los bailes hasta que no se presione la tecla O

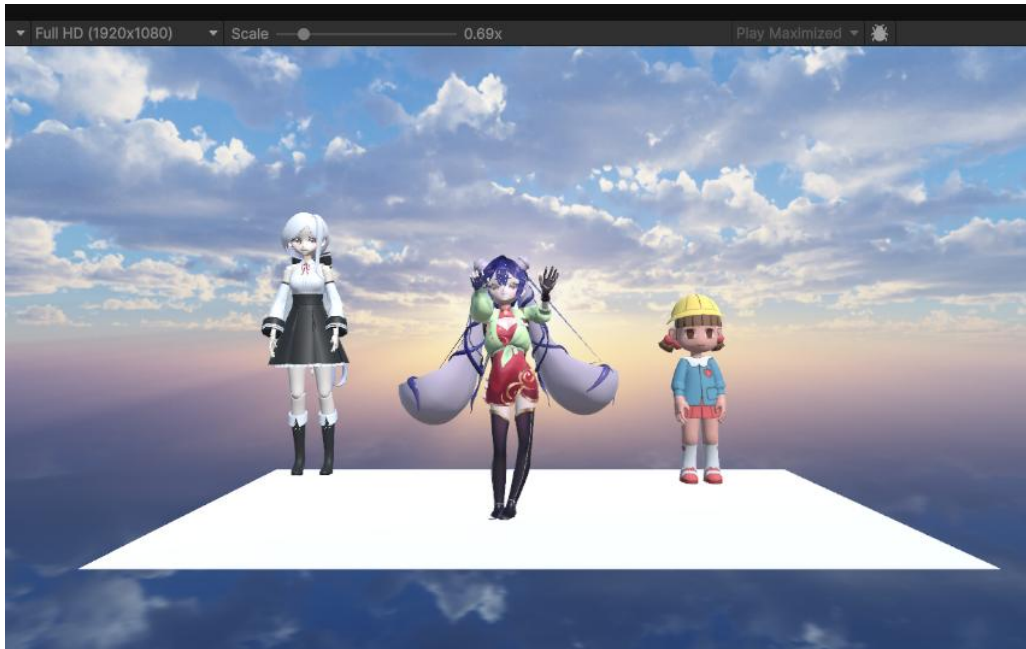
Desarrollo

Se Importaron los modelos obtenidos de internet al proyecto de Unity, se ajustaron sus texturas y esqueletos para la animación.



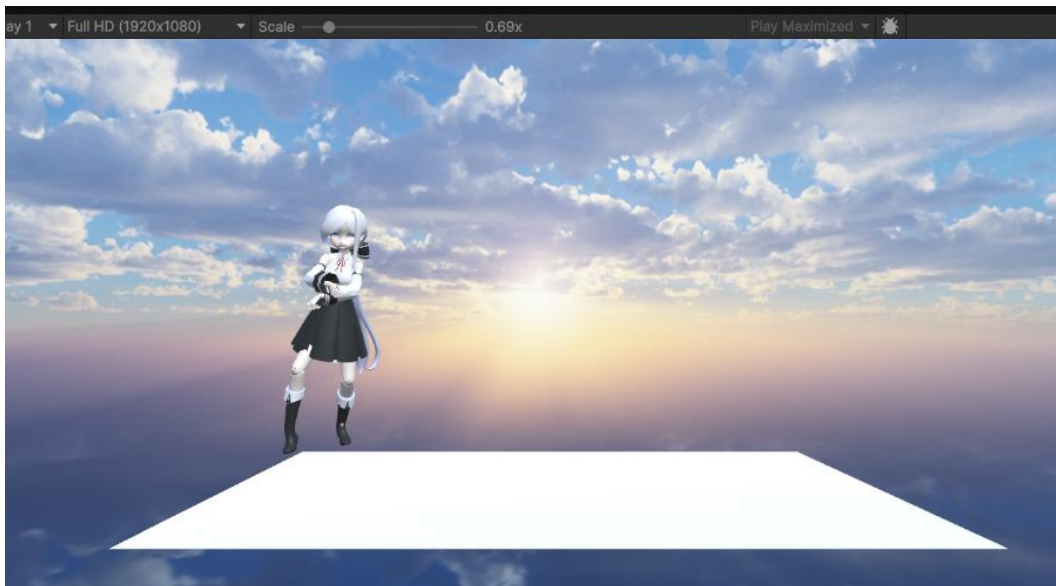
Ejecución del programa con los modelos cargados en posición de reposo.

Para controlar el baile se hizo uso de interacción con el teclado, agregando elementos como controladores de animación a cada uno de los modelos, y un gameObject vacío que trabaja con estos modelos.



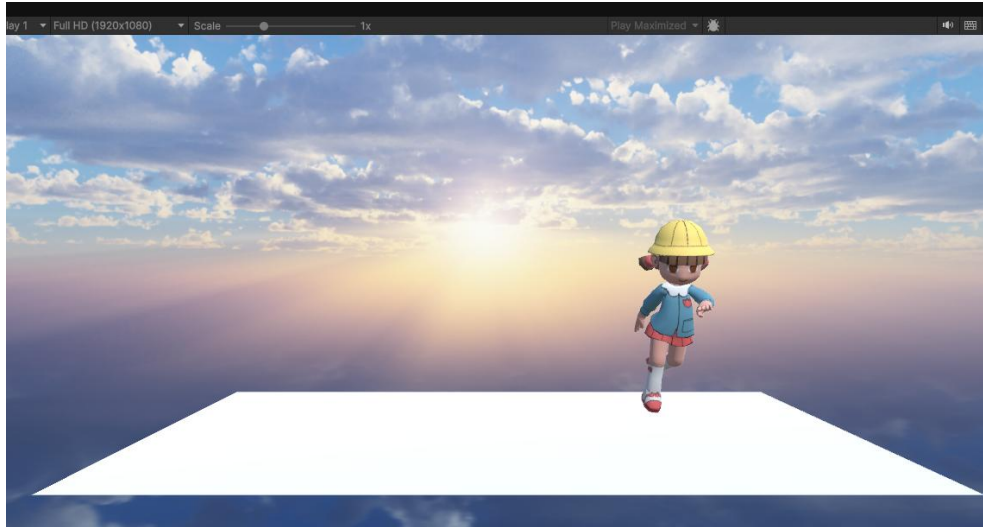
Animación de baile para cada personaje.

Al cambiar de personaje sus animaciones se reproducen como lo requerido todo esto gracias al un Script generado que controla el comportamiento.



Animación de baile en el cambio de personaje.

Se puede navegar entre los personajes con sus animaciones de baile en Loop hasta que el usuario decida terminar.



Animación de baile en el cambio de personaje.

Enlace del video del Funcionamiento:

<https://drive.google.com/file/d/1qEf8-oDwHj8Q8tK0cOOC4nVdCJV8LuYJ/view?usp=sharing>

Conclusiones.

Durante el desarrollo de la práctica se trabajó con el motor de videojuegos Unity, un motor bastante común en el aspecto de entretenimiento con videojuegos, este primer acercamiento con el motor grafico Unity nos proporcionó las bases para desenvolvemos en esta nueva herramienta; se trabajó con los conceptos básicos en la creación de escenarios, como por el ejemplo el uso de objetos en el editor, iluminación, controladores de animación y el fundamental uso de Scripts para adaptar parámetros que se requieran en todo momento. Dicho esto, y completado lo requerido se puede decir que se cumplió de forma correcta la práctica realizada.