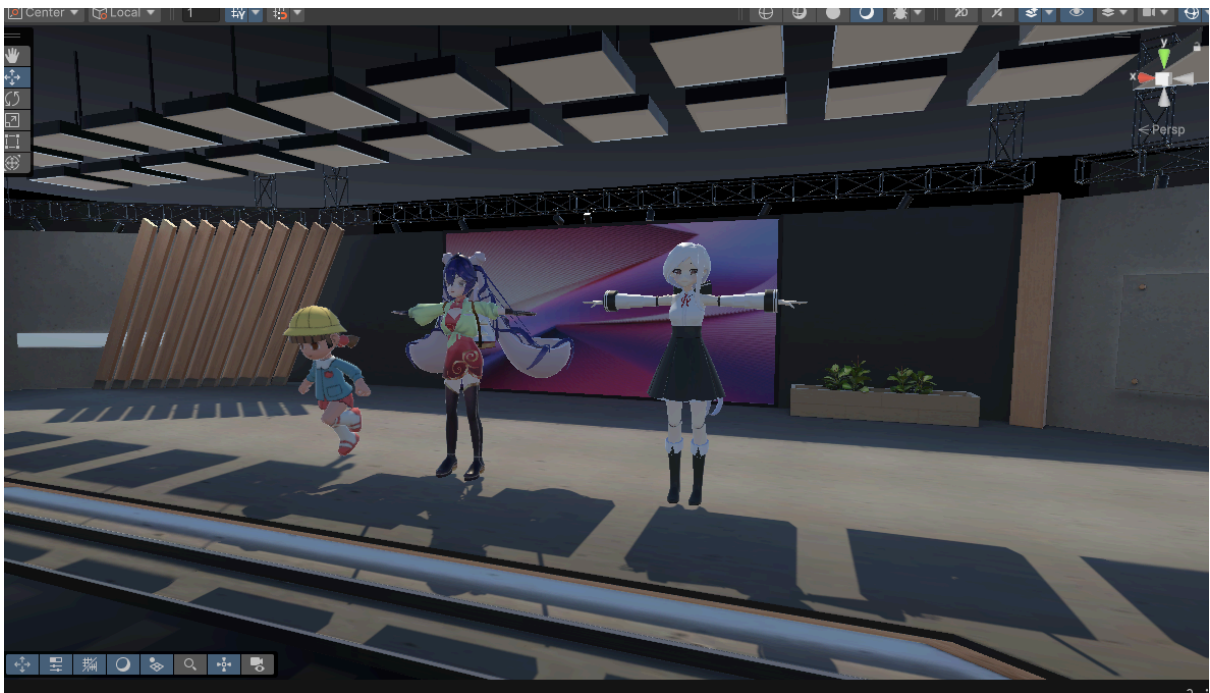


Práctica 2- "VFX con partículas"

- Desarrollar con sistema de partículas efectos de fuegos artificiales
- Incluir estos objetos al trabajo de la práctica pasada y ambientar el espacio de los personajes bailando para que estos mientras bailan luzcan los efectos de los fuegos artificiales.

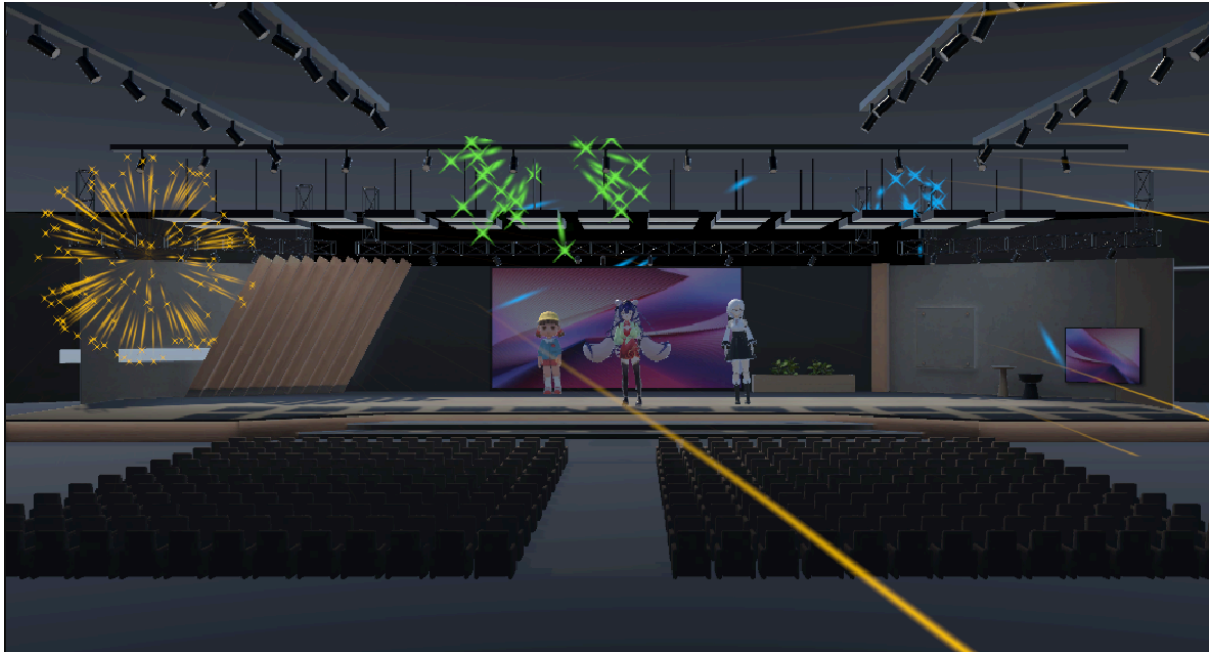
Desarrollo:

Se ambientó el espacio del auditorio, colocando las texturas correspondientes proporcionadas, se le agregaron mapas normales y de rugosidad en ciertos elementos para una mejor visualización.



Ambientación de los personajes y del auditorio.

Para crear el efecto de fuegos artificiales se hizo uso de un sistema de partículas, en este caso para el efecto se utilizaron dos sistemas emparentados como padre e hijo, siendo el padre la estela de luz que crea el cohete, y el hijo la explosión que se genera al terminar la partícula padre, por medio de las opciones de “sub-emitters”, para los detalles se hizo uso de efectos de gravedad mínimos y partículas pequeñas.



Efecto de fuegos artificiales.

Conclusiones

Durante el desarrollo de la práctica se trabajó con un primer acercamiento a los efectos visuales por medio del sistema de partículas que se tiene dentro de Unity, siendo de gran ayuda para la generación de efectos que son comunes de encontrar en diversos videojuegos; ya sea para enfatizar mecánicas o crear cinemáticas dinámicas. Con opciones para su manipulación variadas, su forma, color, interacción con el medio, e incluso jerarquía entre sistemas como se trabajó en este caso. Además se reforzó el uso de materiales y mapas normales para añadir detalles en superficies de modelos 3D y tener un mejor efecto visual. Todo esto fue hecho de manera correcta y satisfactoria, dicho esto se puede decir que se cumplió la práctica.