**Rodolfo León Gasca A01653185**

Carpeta Proceso

# Teselación en distintas caras

## Plan

Para poder realizar la teselación en las distintas caras, planeo realizar un loop que vaya de tres en tres por el arreglo de int donde a la se vayan sumando los vértices y caras para al final generar el Mesh con la geometría y topología obtenida. El problema con este método es tener vértices repetidos sin embrago si logra la teselación.

Una vez revisado en clase se logro optimizar el loop para prevenir los repetidos dando un mejor resultado en la topología teniendo mucho menos vértices.

# Clase de Rigging + Skinning

Utilicé la herramienta Blender para poder visualizar un modelo proporcionado por el profesor.

Para este genere un Armature básico con fin de ponerle huesos a la malla y eventualmente poder moverlo mediante aplicarle pesos al Mesh con respecto a los huesos.

Usando shift + o pude generar un rig al modelo con Pesos automáticos sobre la malla lo cual me permite posarlo en el modo Pose y potencialmente hacer animaciones.

# Animation

Usando nuevamente la herramienta Blender con ayuda del modelo RAIN trabaje en hacer una animación simple con el modelo riggeado.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Animación de mixamo en Unity

# Texturización

Revisamos los Mapas UV y como se aplican a un Mesh mediante a coordenadas. En Unity procedí a generar un cubo texturizado usando la herramienta de edición ProBuilder.