

VMC Tool

This is a tool for creating volumetric models from the original models that you choose on your scene. It creates different levels of detail depending on your choice. It makes your application more efficient, especially for mobile platforms.

How can I use it?

Download it from the Asset Store. When you install the tool, it will appear a menu near “Window” menu called “VMC Tool”, where you could find all these options:

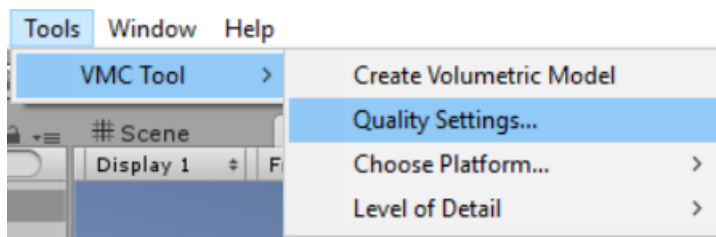


Figure 1. Menu of VMC Tool

How it works?

First of all, choose the model that you want to generate the levels of detail and tag it with the “model” tag. The tags needed will be added automatically when *Unity* starts. Then:

- **Choose level of detail:** you can choose 2, 3 or custom levels of detail. This will create a *LODGroup* and put your original model in the first LOD (LOD0), and the volumetric models in the rest of LOD.
- **Choose platform:** choose mobile platform or PC platform. The mobile platform technique is supported in both.
- **Choose your quality settings:** this is the width/height of the images we use to create the volumetric model and the number of images we use.
- **And create!:** when you selected all the previous options, just press “Create Volumetric Model”.

Things to take into account

(!) Remember choosing the number of levels of detail and platform before creating the volumetric model

(!) For PC platform the maximum quantity of levels of detail are three

(!) Using high quality settings could affect your application performance

(!) Check that there's a folder called “Textures” in “Resources” folder

(!) Don't change the name of the folders or the textures generated in the folder “Textures”, in other case it won't work properly

(!) You may experience an error the first time using the tool with the demo scene: “Array index is out of range”. When you generate your first volumetric model, the error disappears.

VMC Tool

Esta es una herramienta para crear modelos volumétricos a partir de modelos utilizados en tus escenas. Crea diferentes niveles de detalle dependiendo de las opciones seleccionadas en el menú, haciendo tu aplicación más eficiente, especialmente para dispositivos móviles.

¿Cómo puedo usarlo?

Descárgalo del *Asset Store* y cuando lo hayas instalado, aparecerá un menú al lado de “Window” llamado “VMC Tool”, donde podrás encontrar las siguientes opciones:

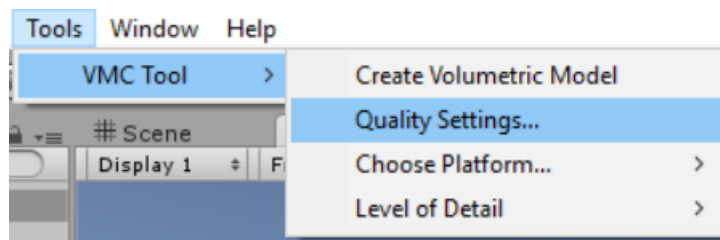


Ilustración 0.1 Menú de la herramienta VMC Tool

¿Cómo funciona?

Primero de todo, selecciona el modelo a partir del cual desees generar los niveles de detalle y etiquétalo con la etiqueta “model”. Las etiquetas y capas necesarias se generarán automáticamente cuando *Unity* se inicie. Luego:

- **Elige el número de niveles de detalle:** puedes elegir 2, 3 o un número de niveles de detalle personalizado. Con ello se creará un *LODGroup*, poniendo tu modelo original en el primer nivel de detalle (LOD0) y los modelos volumétricos generados en el resto de niveles de detalle.
- **Elige la plataforma:** puede ser para dispositivos móviles o PC, aunque la técnica de la plataforma móvil está soportado en ambos.
- **Ajusta las opciones de calidad:** ajusta el ancho y alto y el número de imágenes generadas del modelo.
- **¡Y a crear!**: cuando ya hayas seleccionado las opciones anteriores pulsa “Create Volumetric Model”.

Cosas a tener en cuenta

(!) Recuerda elegir el número de LOD y plataforma antes de crear el modelo volumétrico

(!) El número máximo de niveles de detalle en la plataforma PC son tres

(!) Usar opciones de calidad altas puede causar problemas de rendimiento en tu aplicación

(!) Comprueba que haya una carpeta llamada “Textures” en la carpeta “Resources”

(!) No modifiques el nombre de las texturas/carpetas generadas, en otro caso no funcionará

(i) Puedes experimentar un error usando por primera vez la herramienta en la escena de prueba: “Array index is out of range”. Cuando generes un modelo volumétrico, desaparecerá.