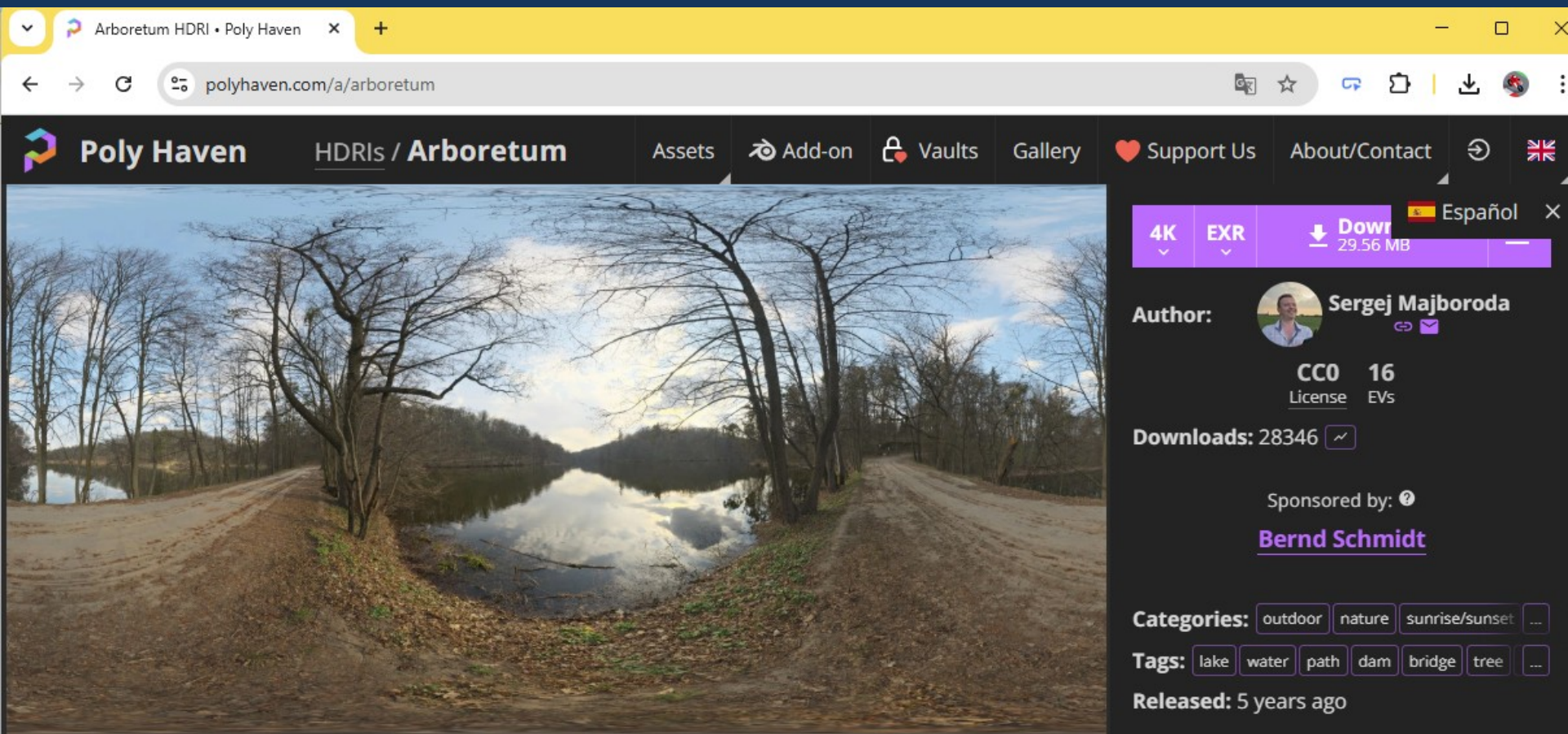


## ***Unity Video 360***

*José Luis Carreño Arteaga*  
*jcarreno53@yahoo.com.mx*

## Continuación ... 17 HDRI-Unity


- Continuación del material 17 HDRI-Unity en el repositorio “Material Unity”




## Algunos assets utilizados

- Los assets utilizados en este proyecto son propiedad intelectual de los autores. Aquí los utilizamos únicamente con propósitos académicos sin fines de lucro. Los alumnos deberán construir sus propios recursos.


Home > 3D > Vehicles > Space > Star Sparrow Modular Spaceship




**Star Sparrow Modular Spaceship**

 Ebal Studios ★★★★★ (248) | ❤️ (3520)

**FREE**

 **167 views** in the past week

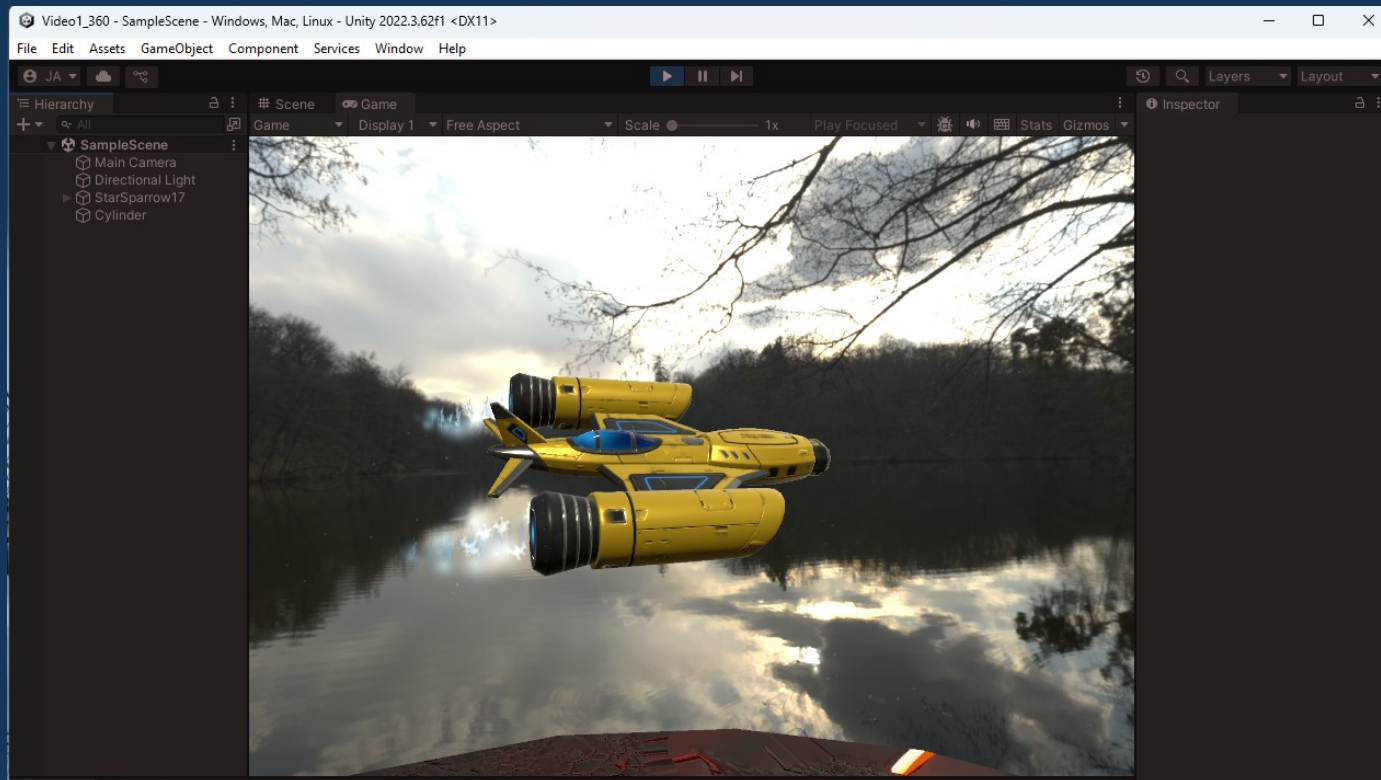
[Add to My Assets](#) 

License agreement	Standard Unity Asset Store EULA
License type	Extension Asset
File size	44.4 MB

1/16

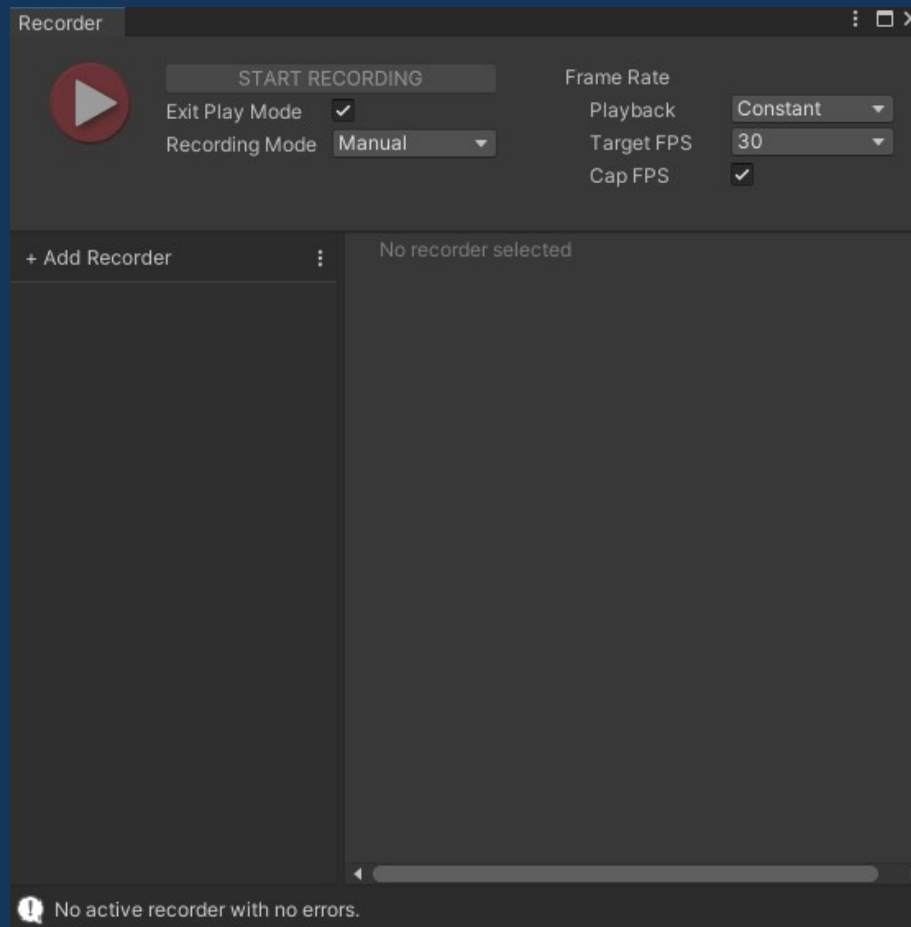
# El proyecto

- El proyecto es el mismo pero agregamos el controlador de rotación de la cámara usando el mouse, en la misma cámara.
- Se agregó un sistema de partículas en cada motor



# Usando Recorder de Unity para construir el video 360

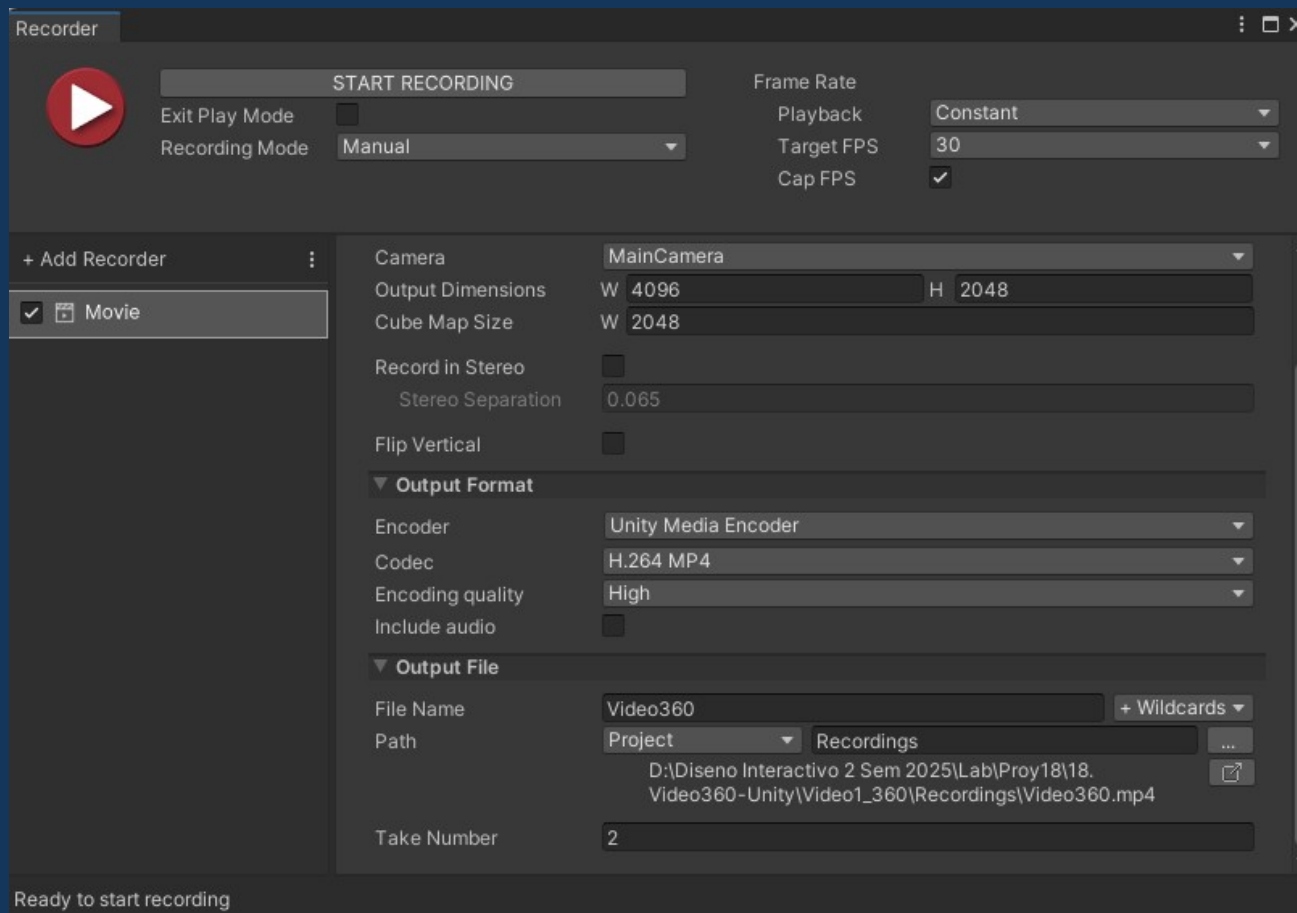
- Bajar el paquete Recorder
- Después de instalado en el menú Window → General → Recorder → Recorder Window





# Usando Recorder de Unity

- Dimensiones de salida: Camera: MainCamera, Dimensiones de Salida: 4096 x 2048. Tamaño Cube Map: 2048, Grabado en Stereo: No Stereo por el momento, Encoder: Unity Media Encoder, Codec: H264.MP4, Nombre del archivo: Video360.



# Inyectar (agregar) metadatos

Bajar la herramienta en github de google:  
<https://github.com/google/spatial-media>

google/spatial-media: Specifica x +

← → ↻ https://github.com/google/spatial-media

google / spatial-media

Type to search

<> Code 5 Issues Pull requests 1 Actions Projects Security Insights

spatial-media Public

Watch 192 Fork 445 Star 2k

master 4 Branches 2 Tags

Go to file

<> Code

About

Specifications and tools for 360° video and spatial audio.

Readme

View license

Code of conduct

Security policy

Activity

Custom properties

2k stars

192 watching

445 forks

Report repository

Releases 2

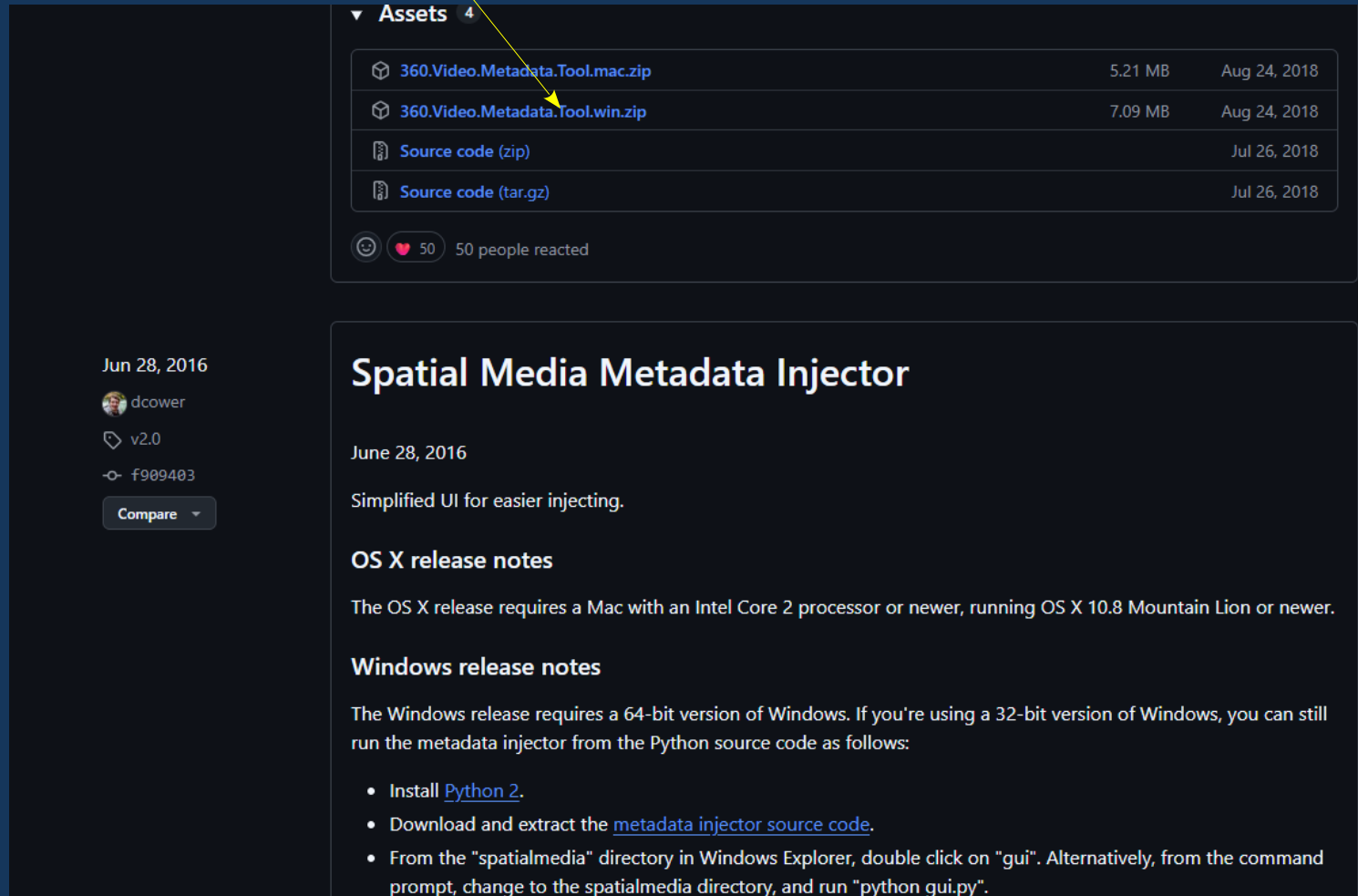
Spatial Media Metadata Injector... Latest

on Aug 27, 2018

Presionar en "Releases"





# Inyectar (agregar) metadatos

- Se requiere el que dice “win” bajarlo



The screenshot shows the GitHub repository page for 'Spatial Media Metadata Injector'. A yellow arrow points from the text 'Se requiere el que dice “win” bajarlo' to the '360.Video.Metadata.Tool.win.zip' asset. The page includes a sidebar with commit details (Jun 28, 2016, dcover, v2.0, f909403) and a 'Compare' button. The main content area displays the repository name, a description, and release notes for OS X and Windows.

**Assets** 4

 <a href="#">360.Video.Metadata.Tool.mac.zip</a>	5.21 MB	Aug 24, 2018
 <a href="#">360.Video.Metadata.Tool.win.zip</a>	7.09 MB	Aug 24, 2018
 <a href="#">Source code</a> (zip)		Jul 26, 2018
 <a href="#">Source code</a> (tar.gz)		Jul 26, 2018

50 people reacted

**Spatial Media Metadata Injector**

June 28, 2016

Simplified UI for easier injecting.

**OS X release notes**

The OS X release requires a Mac with an Intel Core 2 processor or newer, running OS X 10.8 Mountain Lion or newer.

**Windows release notes**

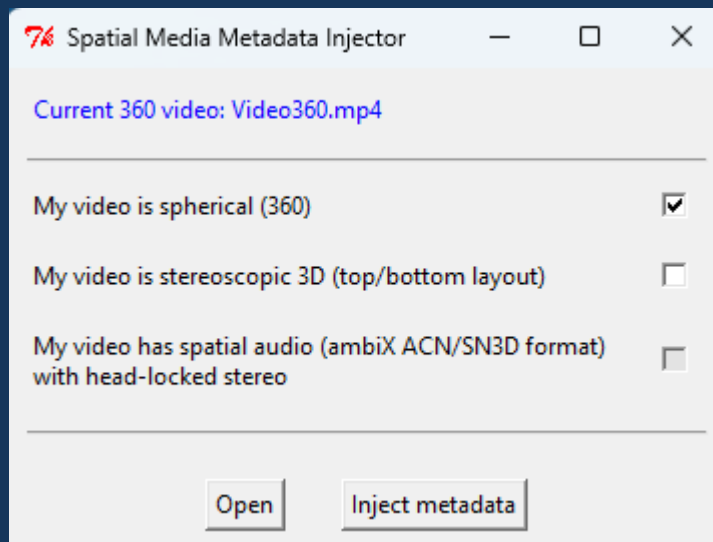
The Windows release requires a 64-bit version of Windows. If you're using a 32-bit version of Windows, you can still run the metadata injector from the Python source code as follows:

- Install [Python 2](#).
- Download and extract the [metadata injector source code](#).
- From the "spatialmedia" directory in Windows Explorer, double click on "gui". Alternatively, from the command prompt, change to the spatialmedia directory, and run "python gui.py".



## Descomprimir y abrir el video previamente generado

- Automáticamente reconoce el video a 360
- Presionar Inject metadata



# El resultado se puede observar en VLC media

- Se deben realizar varias tomas con el recorder de Unity.
- El instructor realizó una toma de 3 segundos en el recorder lo cual fue insuficiente para poder apreciar un recorrido a 360, pero con 15 segundos si fue suficiente. Debemos acobardarnos que se están consumiendo recursos.
- Dejamos los dos vídeos generados en el repositorio Material Unity, probar con VLC



## Siguiente y último paso, agregar código VR para vídeos 360

- Se deben realizar varias tomas con el recorder de Unity.
- El instructor probó con 3 segundos en el recorder lo cual no es suficiente para poder apreciar el recorrido a 360, pero con 15 segundos si fue suficiente. Recordar que se están consumiendo recursos.



# Referencias Bibliográficas