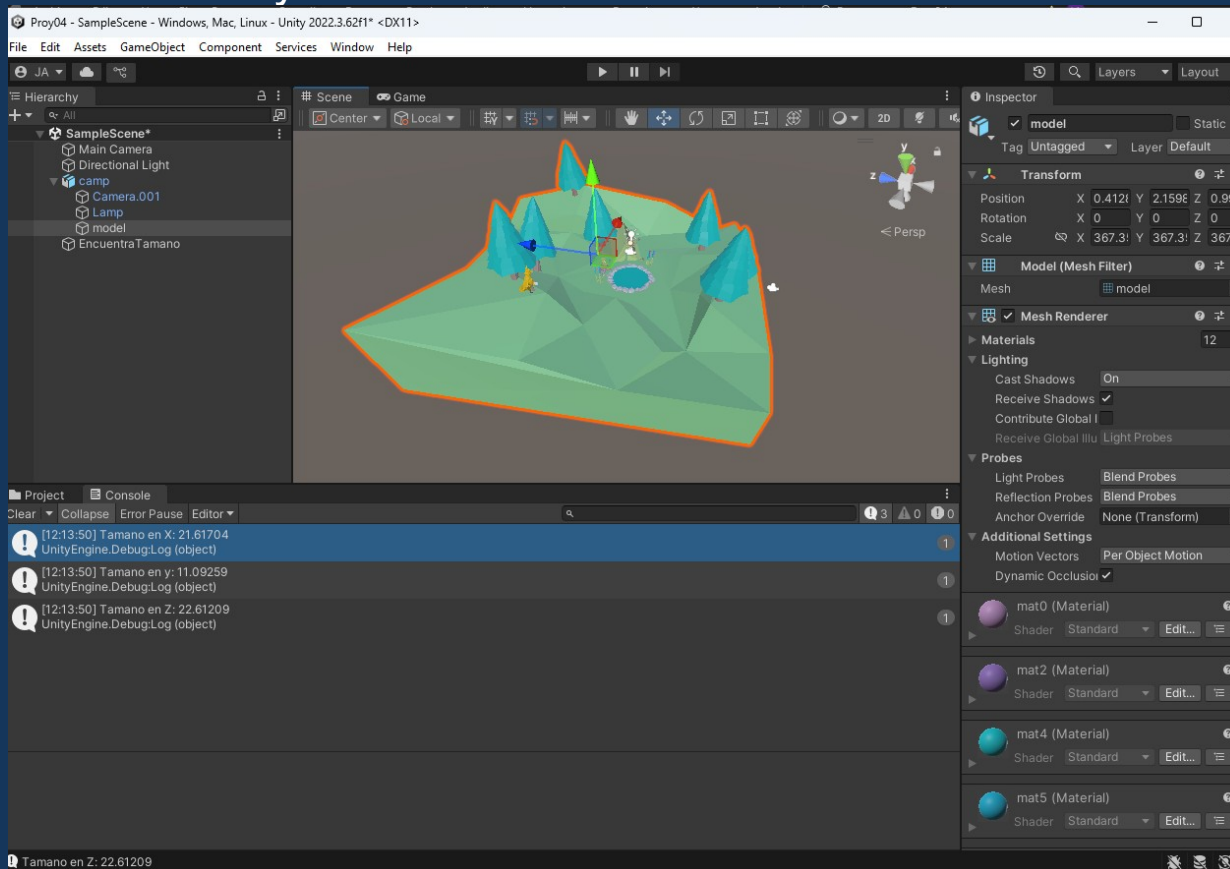


Preparando el modelo de evaluación

José Luis Carreño Arteaga
jcarreno53@yahoo.com.mx

El Modelo

- Del proyecto:
- Ir al folder media/gltf/camp y de ahí copiar el archivo camp.blend
- Pasar este archivo por un convertidor en línea: Blend to Fbx
- Presentarlo en Unity



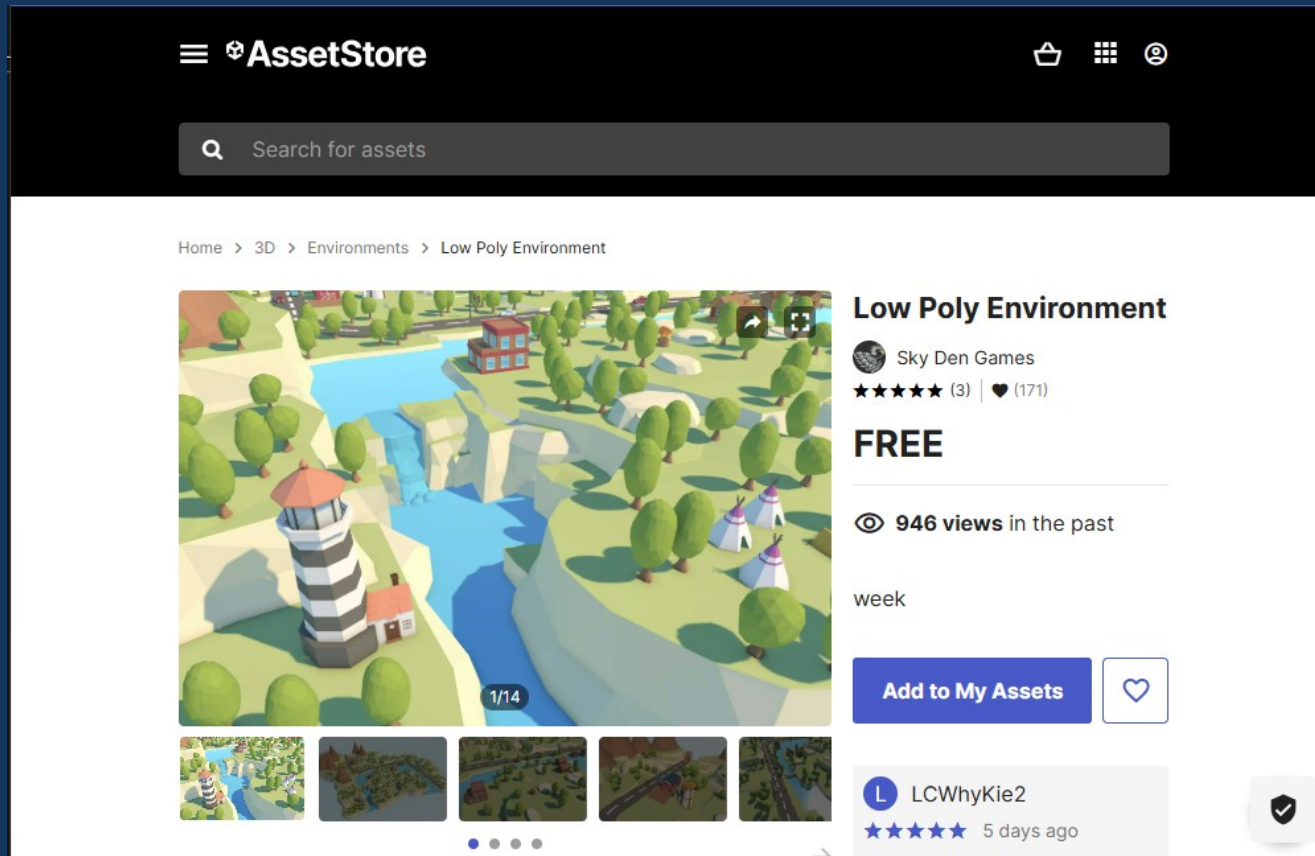
El Modelo punto más bajo de la malla



Floor

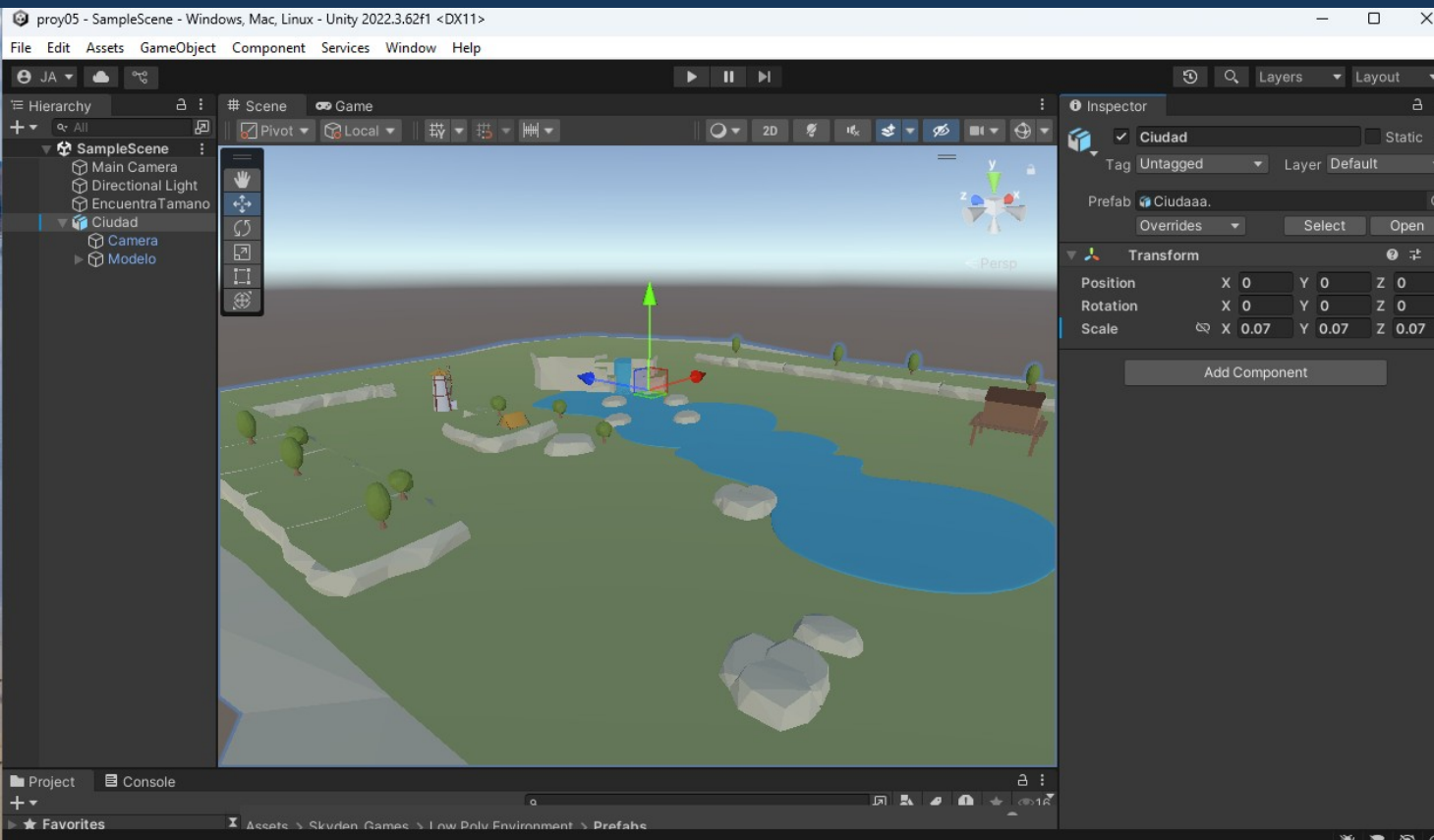
El modelo anterior será la base para nuestro modelo

- El instructor utilizó el asset Low Poly Environment
-



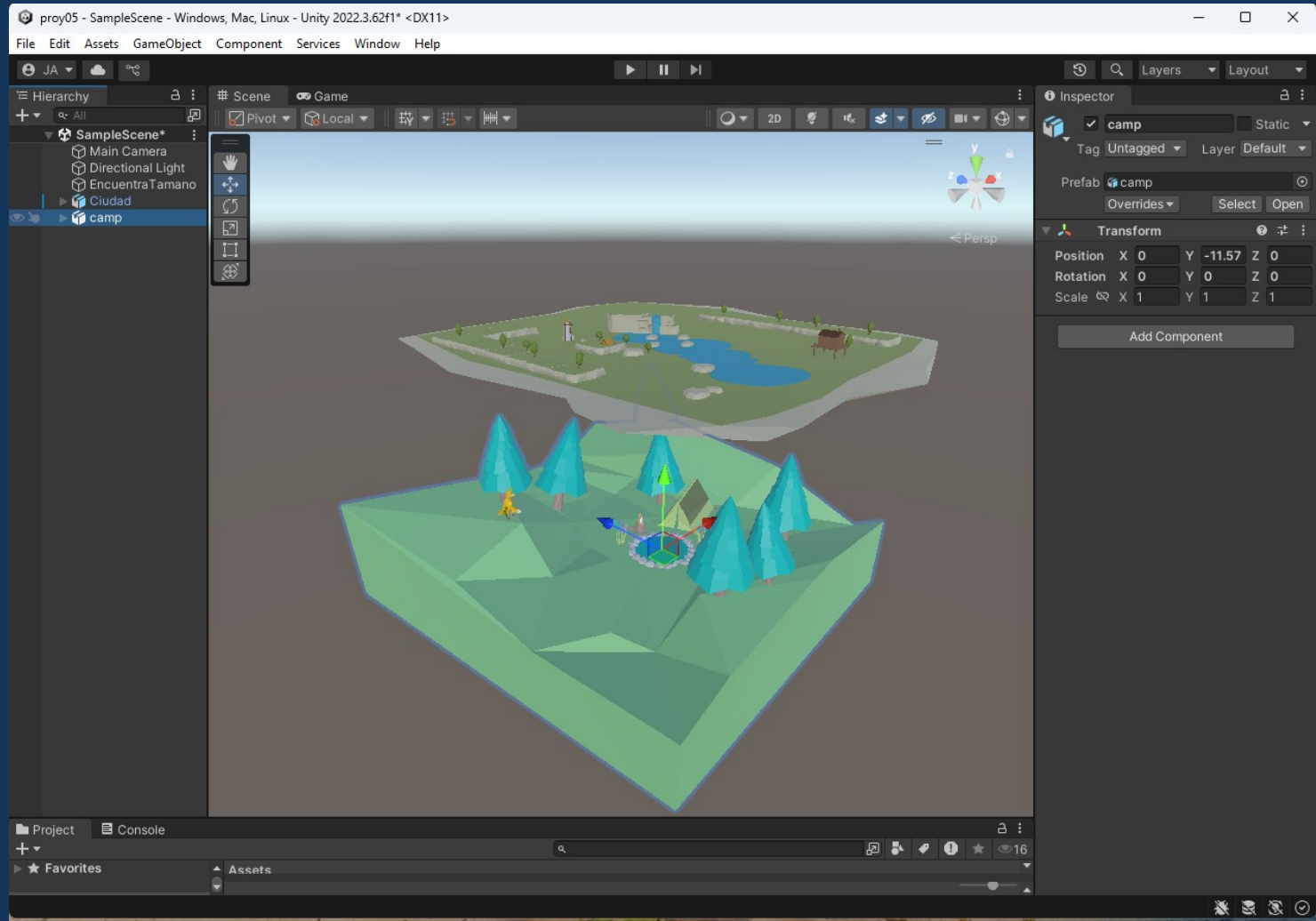
Ambiente generado por el instructor

- El instructor utilizó el asset Low Poly Environment
- Pero los alumnos deberán tomar esos assets como ejemplo y construir los suyos propios usando Maya o Blender y mostrar el ambiente virtual en Unity



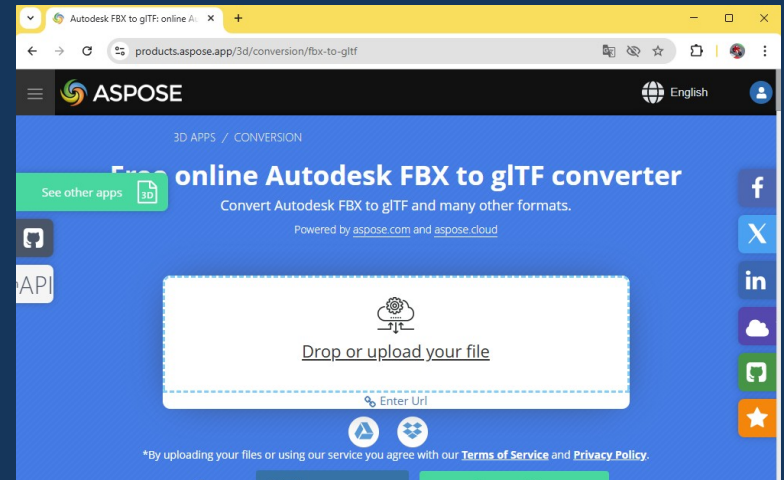
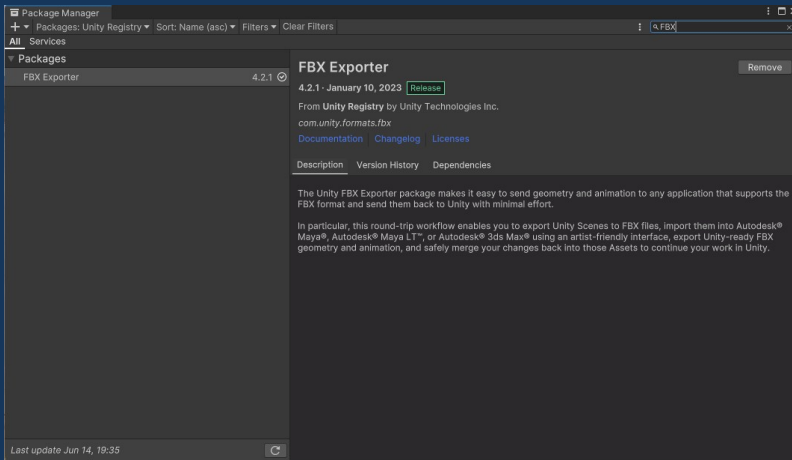
El tamaño del modelo debe ser similar al visto en clase. Low Poly y debe ser de un tamaño pequeño. Recordar que será Mostrado en WebXR y por esto mismo, se deben ahorrar recursos

Comparando ambos modelos

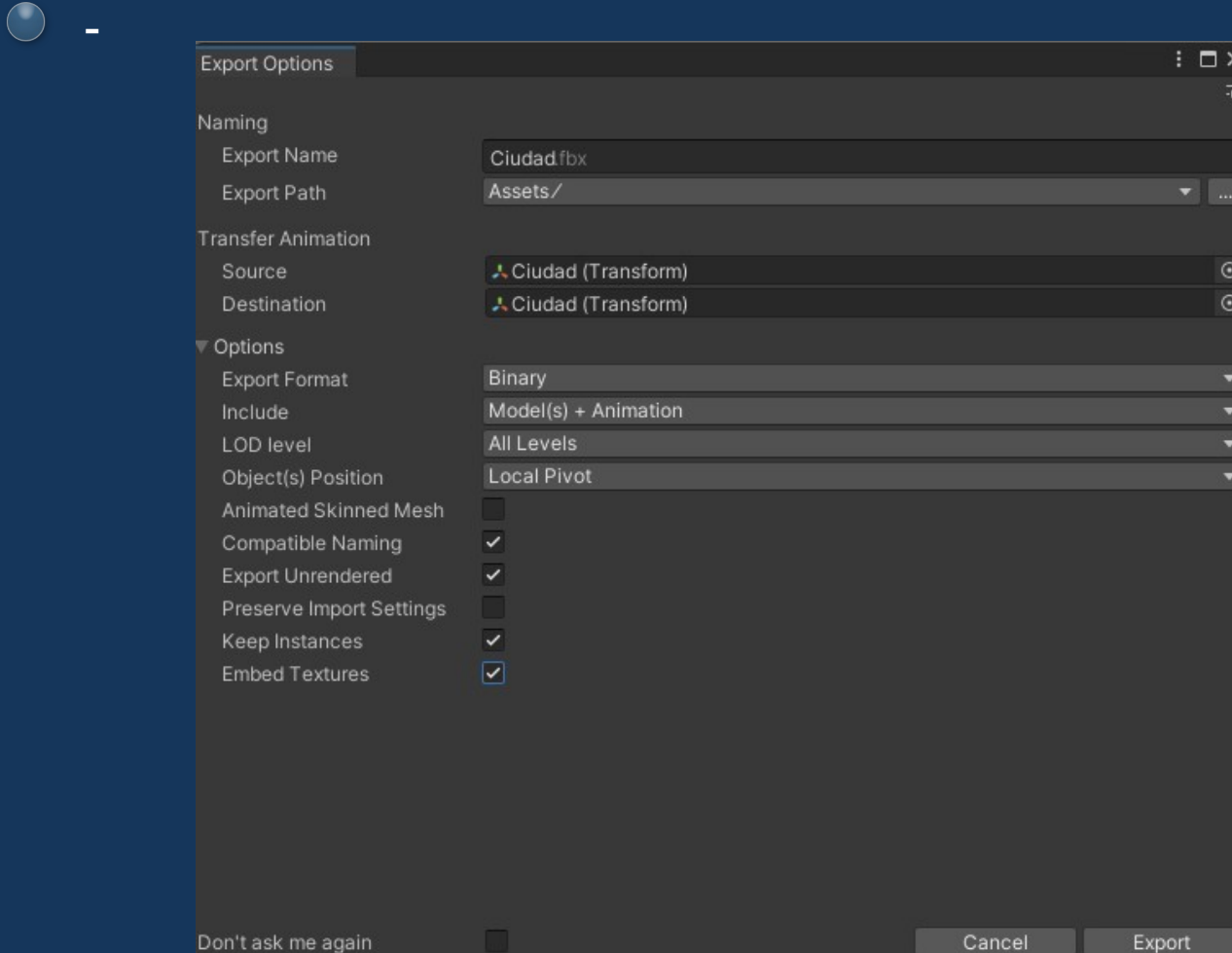


Exportar el modelo

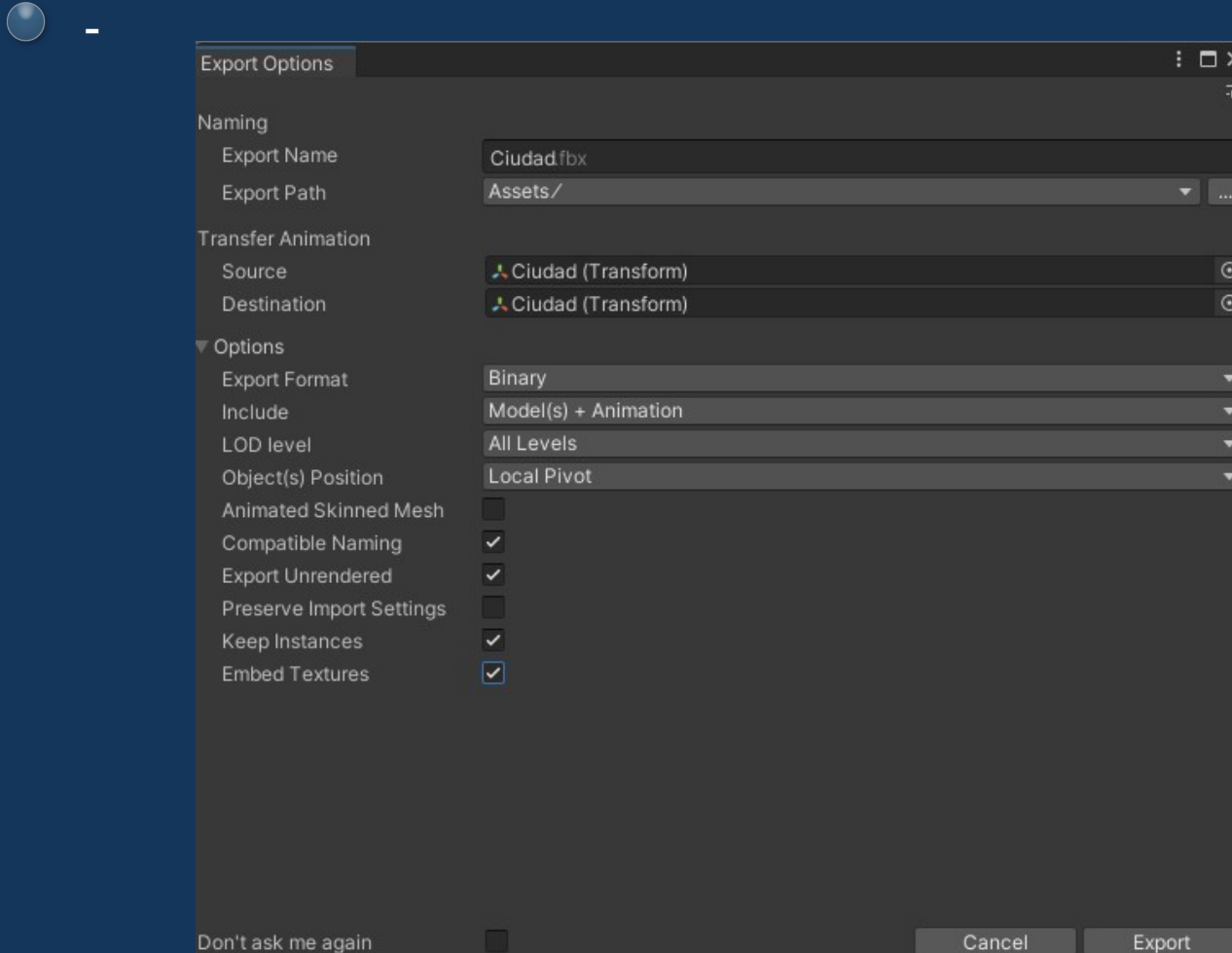
- El modelo construido debe ser exportado con el paquete FBX Exporter de manera binaria y con la opción Embed Textures
- Convertir el modelo de FBX a GLTF utilizando un convertidor en línea



El exportador también tiene la opción Skinned Mesh

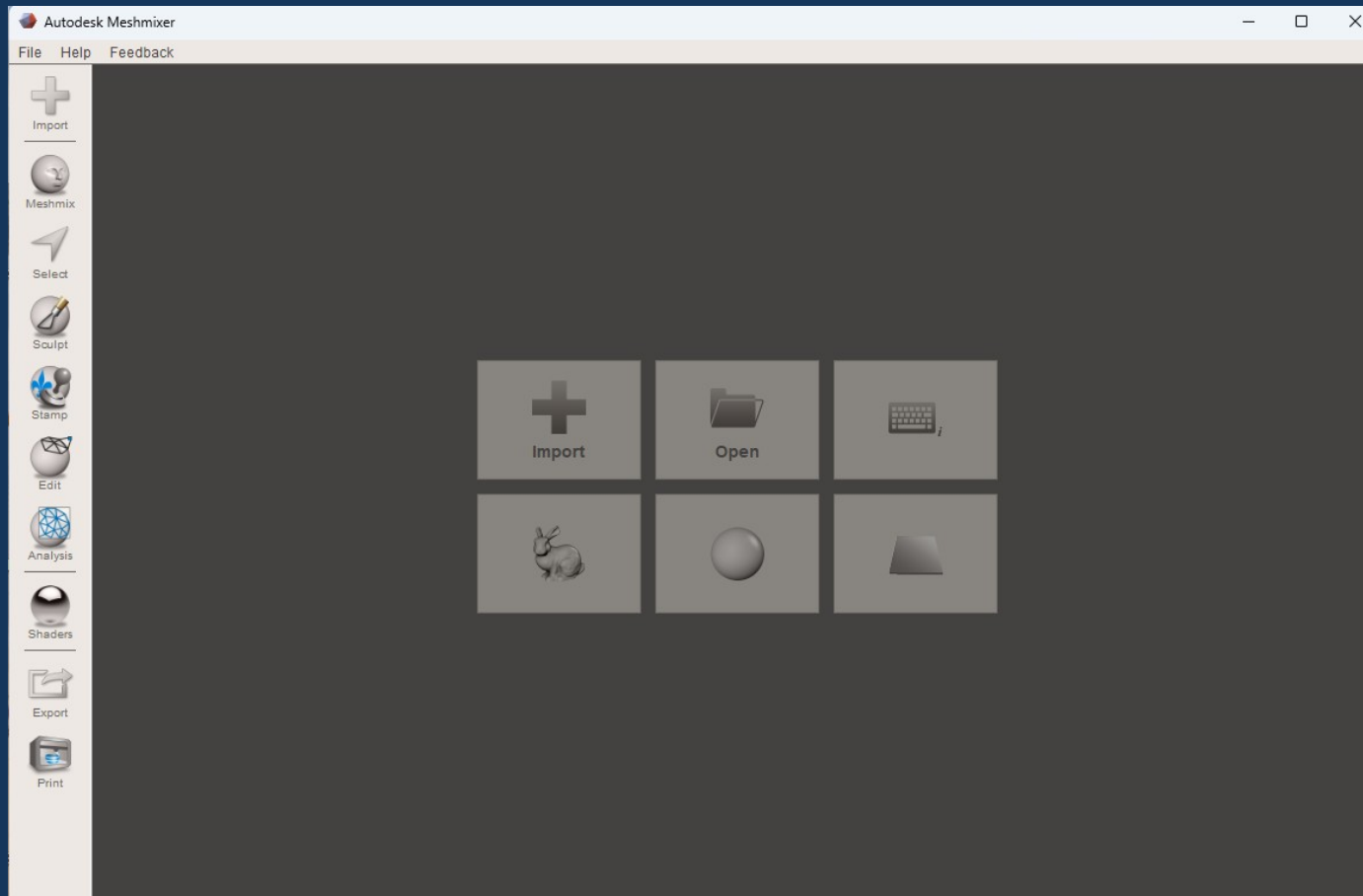


El exportador también tiene la opción Skinned Mesh



La Malla puede ser refinada usando MeshMixer

- Antes de convertir a gltf se puede filtrar y refinar la malla utilizando MeshMixer de Autodesk

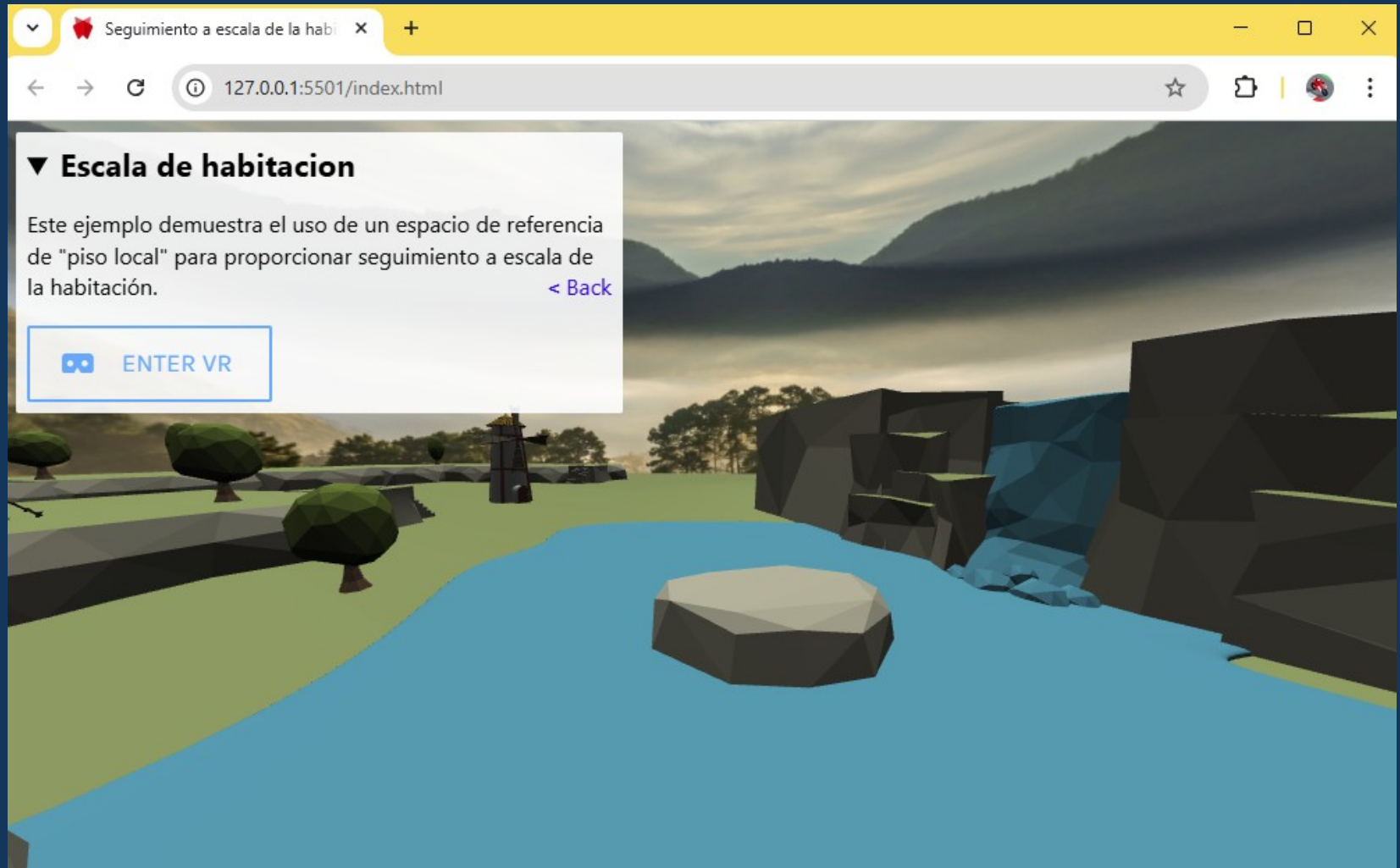


Construir la textura circular

- Utilizando una aplicación de edición de imágenes (Gimp o Photoshop). Construir tres texturas circulares utilizando la herramienta de volteado de imágenes



Probar el modelo en Visual Studio Code



Subir el modelo a Github

- Crear un repositorio en Github
- Subir el contenido a Github utilizando Git:
git init
git add .
git commit -m "first commit"
git remote add origin https://github.com/JLuisKarr/NOMBRE
REPOSITORIO.git
git push -u origin master

Generar página

Crear el QR de la página

- Usando el generador QR en <https://glitch.com/~qr-code-generator-clp> construir el QR de la nueva página
- El QR del instructor en este proyecto



Referencias Bibliográficas