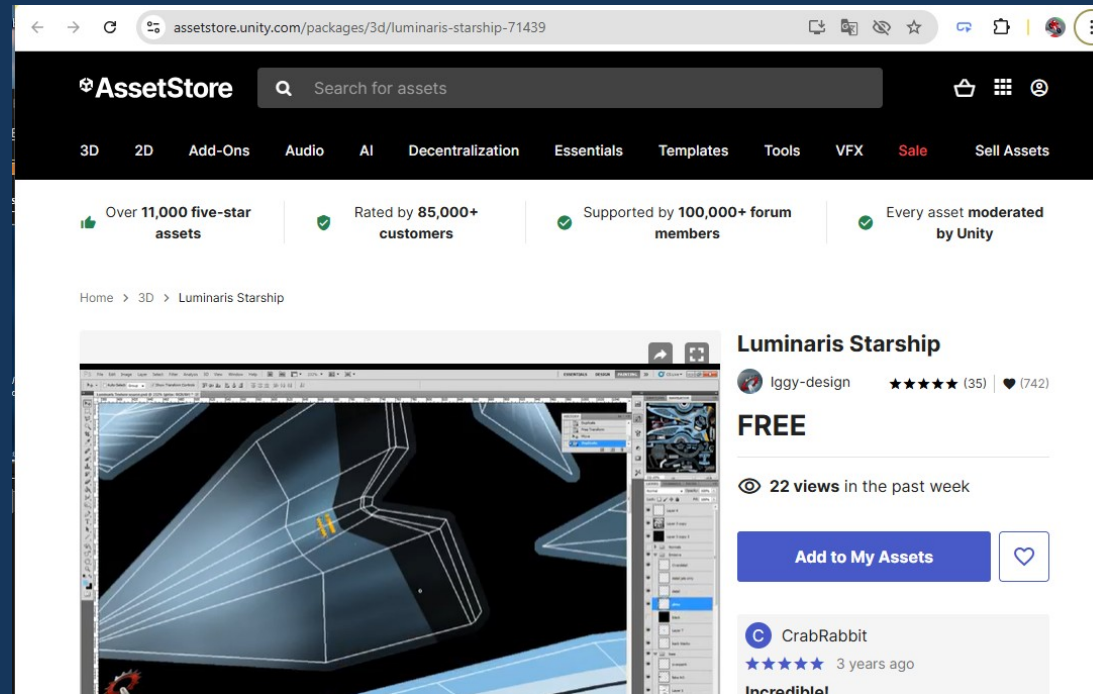


Ambiente Preconfigurado

José Luis Carreño Arteaga
jcarreno53@yahoo.com.mx

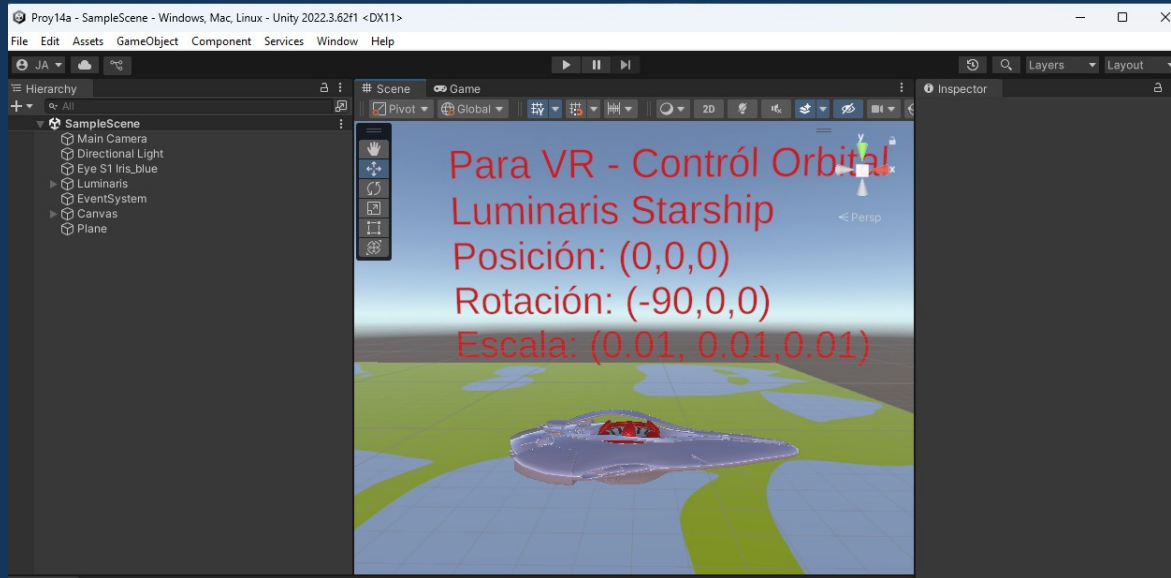
Asset utilizado



- El instructor utilizara este asset aunque los alumnos deberán construir su propio modelo 3D de nave estelar.
- Aquí analizaremos el ambiente predefinido existente en Three.js para utilizar PBR.

“Luminaris Starship low-poly 3d model (4078 polys, 4373 Verts) ready for Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), games and other real-time apps. This drone is low-poly model of a deep space exploration craft of my own design. You can use it for your video game (all from mobile to next gen consoles) ,concept overpaint asset,matte painting element, animation,personal practice(reverse engineering) ,movie project or just having fun in any way yo can think of. There are four classic 4K texture files 4096 x 4096 in .tga format (diffuse/emissive/specular PBR /normal)”

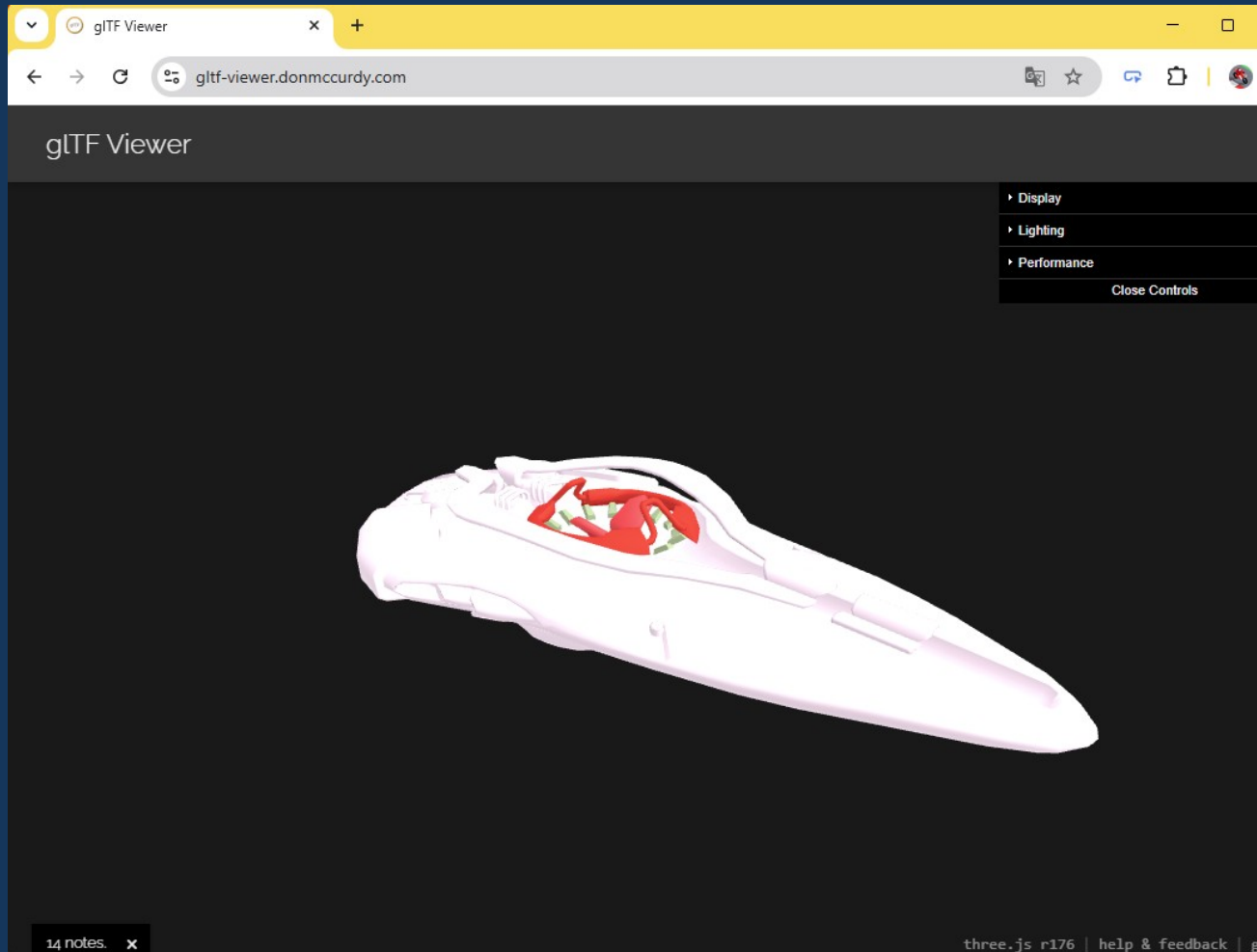
Asset utilizado



- Se tuvo que ajustar la escala a 0.01, 0.01, 0.01. Exportar a formato gltf. Los materiales fueron modificados por lo pronto.

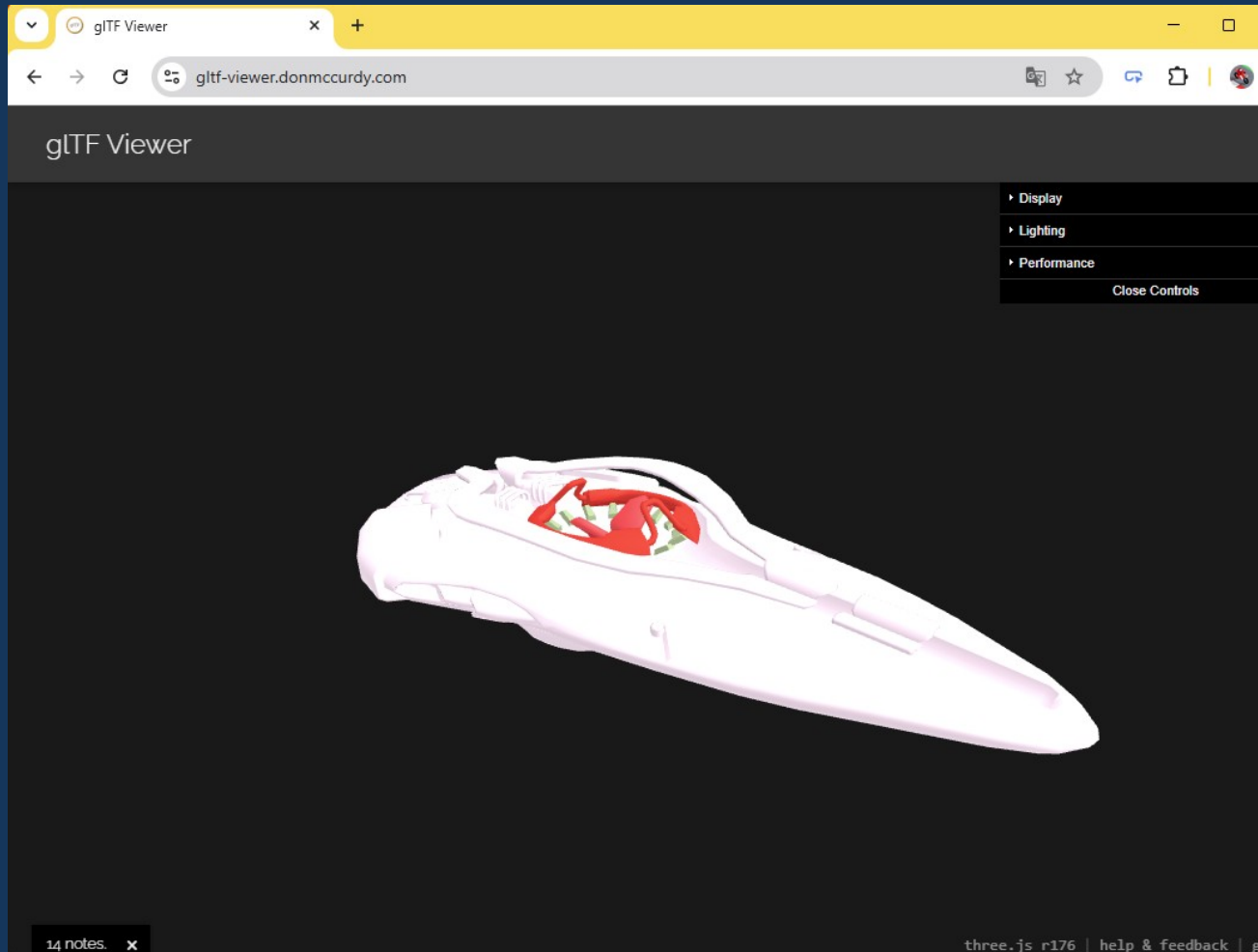


El modelo en el visor gtf



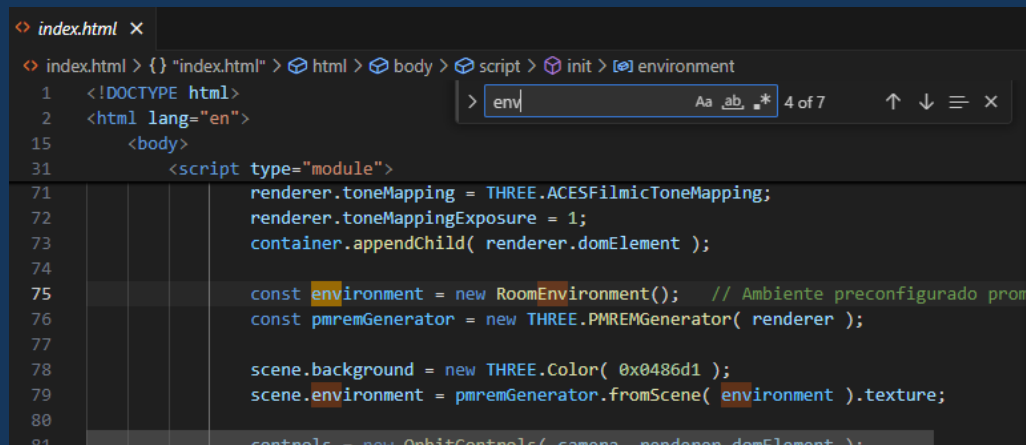
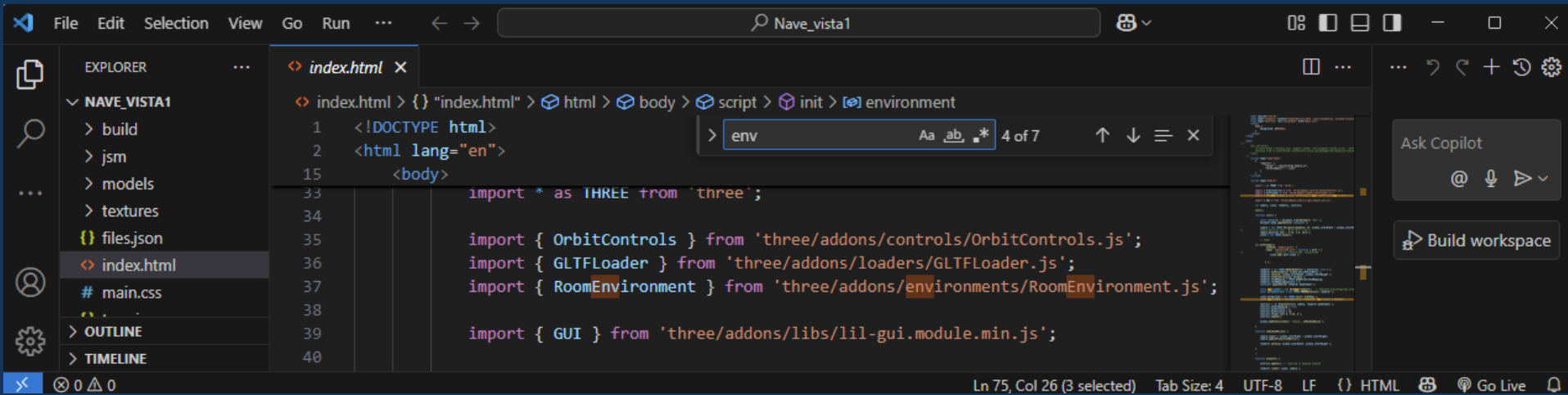
- El modelo en el visor gtf tiene esta apariencia.

El modelo en el visor gtf



- El modelo en el visor gtf tiene esta apariencia.

Ambiente predefinido RoomEnvironment línea 37



- Ambiente preconfigurado PBR líneas 75 y 79.

Ejecución

- Recordar utilizar uno o dos dedos si es el teléfono o mouse botón izquierdo y derecho si es computadora



Referencias Bibliográficas