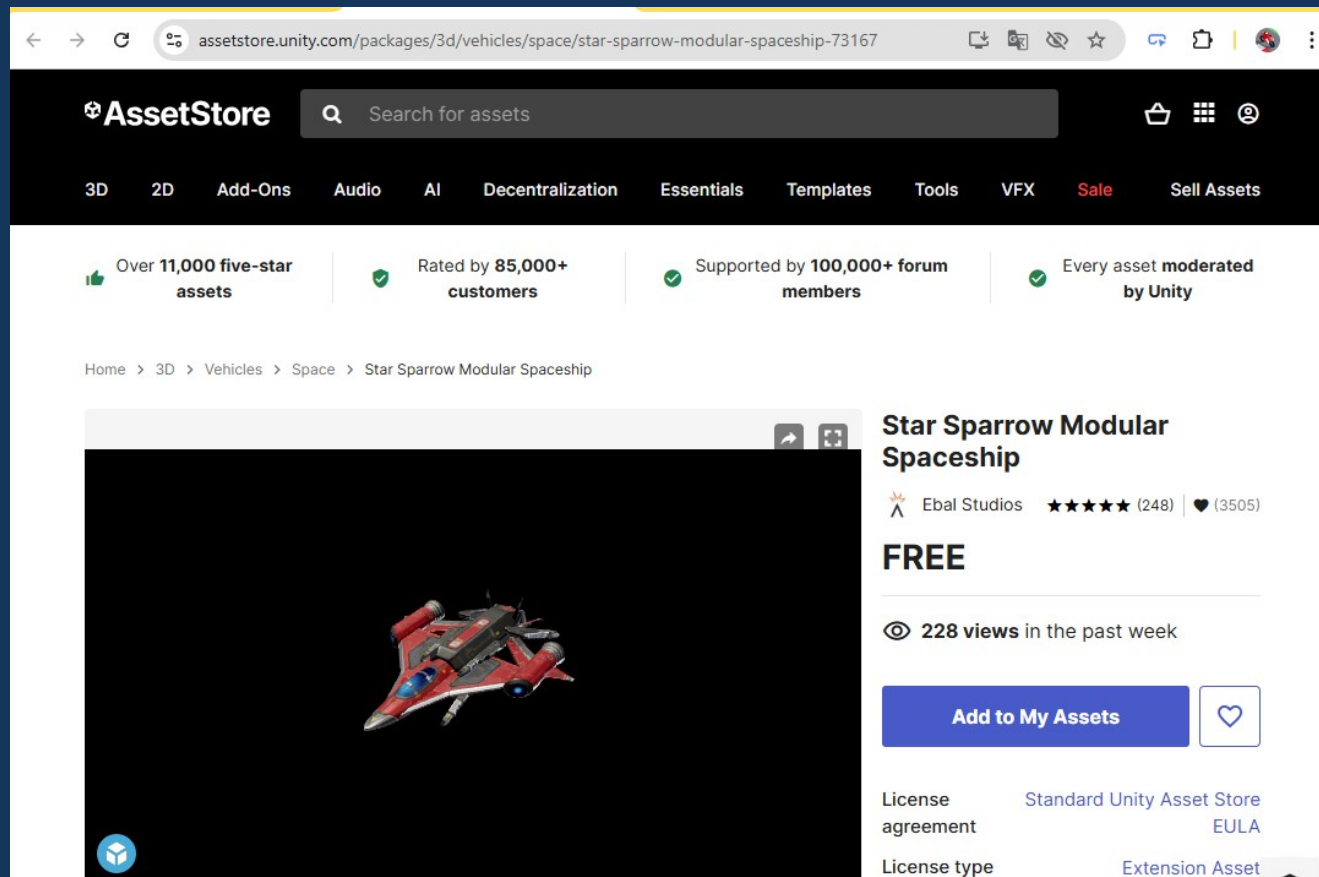


Texturas, Mallas, Triángulos y Shaders

José Luis Carreño Arteaga
jcarreno53@yahoo.com.mx

Asset utilizado por el instructor

- Los alumnos deberán construir sus propios assets en Autodesk Maya. Este asset se muestra únicamente como un ejemplo. Para propósitos didácticos y no se pretenden fines de lucro.



Analizando el Asset

🌟 Textures and Materials:

- Handpainted textures.
- 10 Color variations.
- Customize your colors, remove weathering or logos.
- 2K albedo, metallic/smoothness, normal and emission maps.
(The complete collection has access to 4K textures!)
- Highly efficient and performant texture resolution through the use of modules and overlapping uvs. Achieve relatively high resolutions at minimal cost.

📁 Texture colors masks and PSD file included.

- Texturas pintadas a mano
 - Variación de 10 colores – suficiente para crear una flota completa
 - Sin logos ni marcas de agua. Gracias pero no pretendo comerciar
 - Mapas 2K con albedo, metálico, normal y emisivo: suficiente para VR.
 - Solapamiento de UVS
 - **Alta resolución a un mínimo costo**
- Muy bueno para VR ★★★★★

Analizando el Asset

Meshes:

- Triangle count per spaceship is between (1400 -3500) depending on the number of modules used.
- Modules have been expertly 3D modeled to achieve highest resolution with minimum number of triangles.

- Cuenta de triángulos por nave entre (1400-3500) No se debe cargar mucho para propósitos de VR
- Y se logra una buena resolución con el mínimo número de triángulos. También bueno para VR ★★★★★
- No se deben usar muchos triángulos en XR /VR como en el ejercicio que hicimos de “jardin”. OJO AHÍ

Analizando el Asset

Bonus Content Included:

- Planet and 2 asteriods (Sample from [Sci-Fi Planets](#))
- 2 Space mines/ 2 Missile bombs. (Sample from [Modular Weapons](#))
- Polygon Spaceship (Sample from [Polygon Spaceships Creator](#))
- Flying Insect. (4 more insects included in the [Ultimate Spaceships Creator](#))

- Bonus incluido con planetas y Sci-Fi. Veremos que Shaders funcionan en VR/XR.
- Aunque es posible generar Shaders también con un conjunto de imágenes como lo hace NATRON
<https://natron.readthedocs.io/en/v2.3.15/plugins/net.sf.openfx.Shadertoy.html>



Analizando el Asset

U unity_547A18DCA47F158898CD on version 4.2

★★★★★ **Amazing**

a month ago

All around great stuff. And for free? Yes please.

Was this review helpful?   | Report this review 

Reply from publisher:

replied a month ago

Thank you for the review. Glad you found it useful.

L liyangxinshixiaoxiongxin on previous version 4.1

★★★★☆ **very good**

2 months ago

good good good

0 of 1 user found this review helpful

Was this review helpful?   | Report this review 

F FlorinthOfCorinth on previous version 4.1

★★★★★ **Excellent modular pack!**

10 months ago

Absolutely fantastic and free. Thank you!

- Amazing
- Very good
- Excellent modular pack!

:

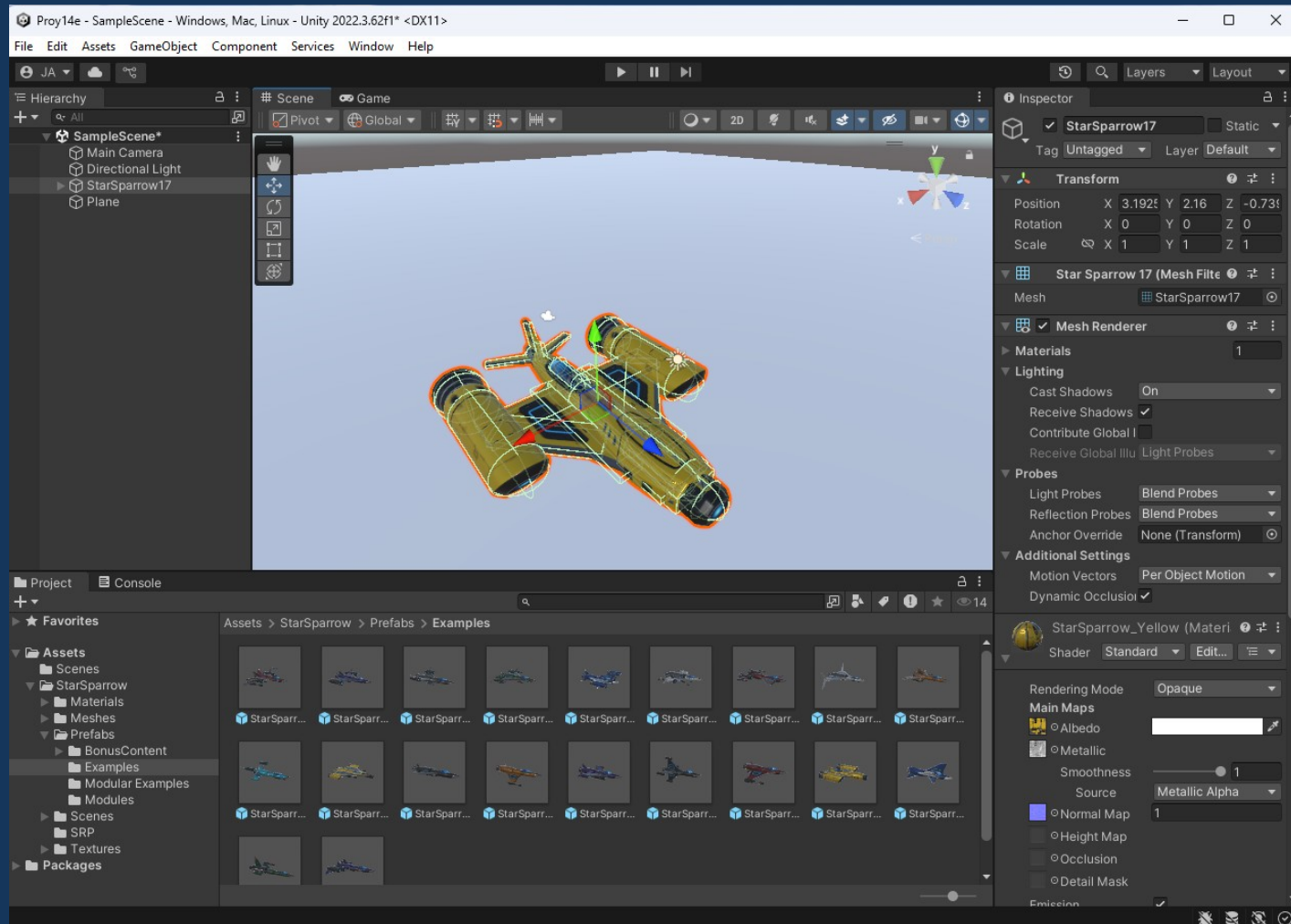
:

- También a mi me lo parece.

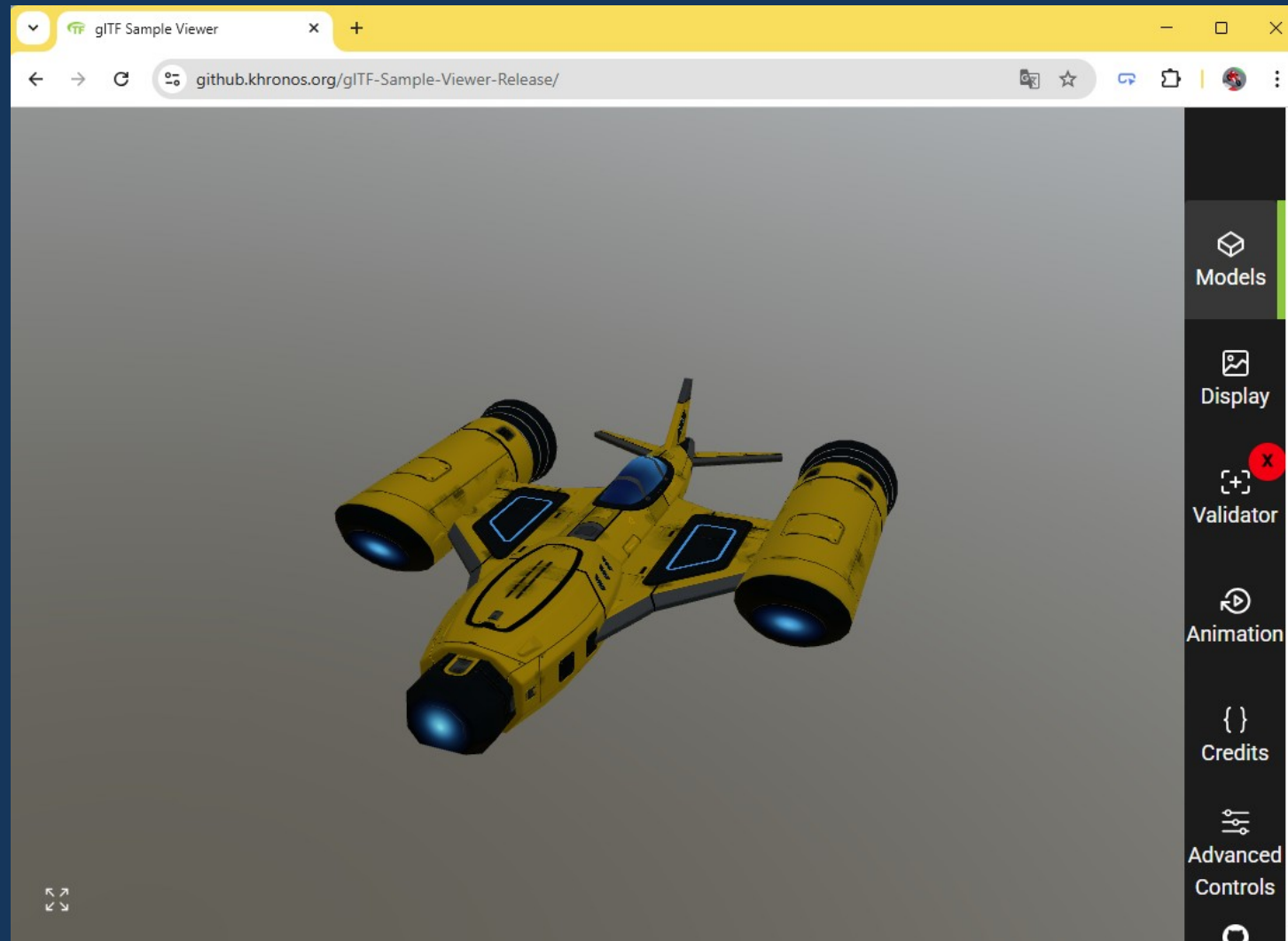
★★★★★

- Y eso estimados alumnos es lo que espero de sus modelos

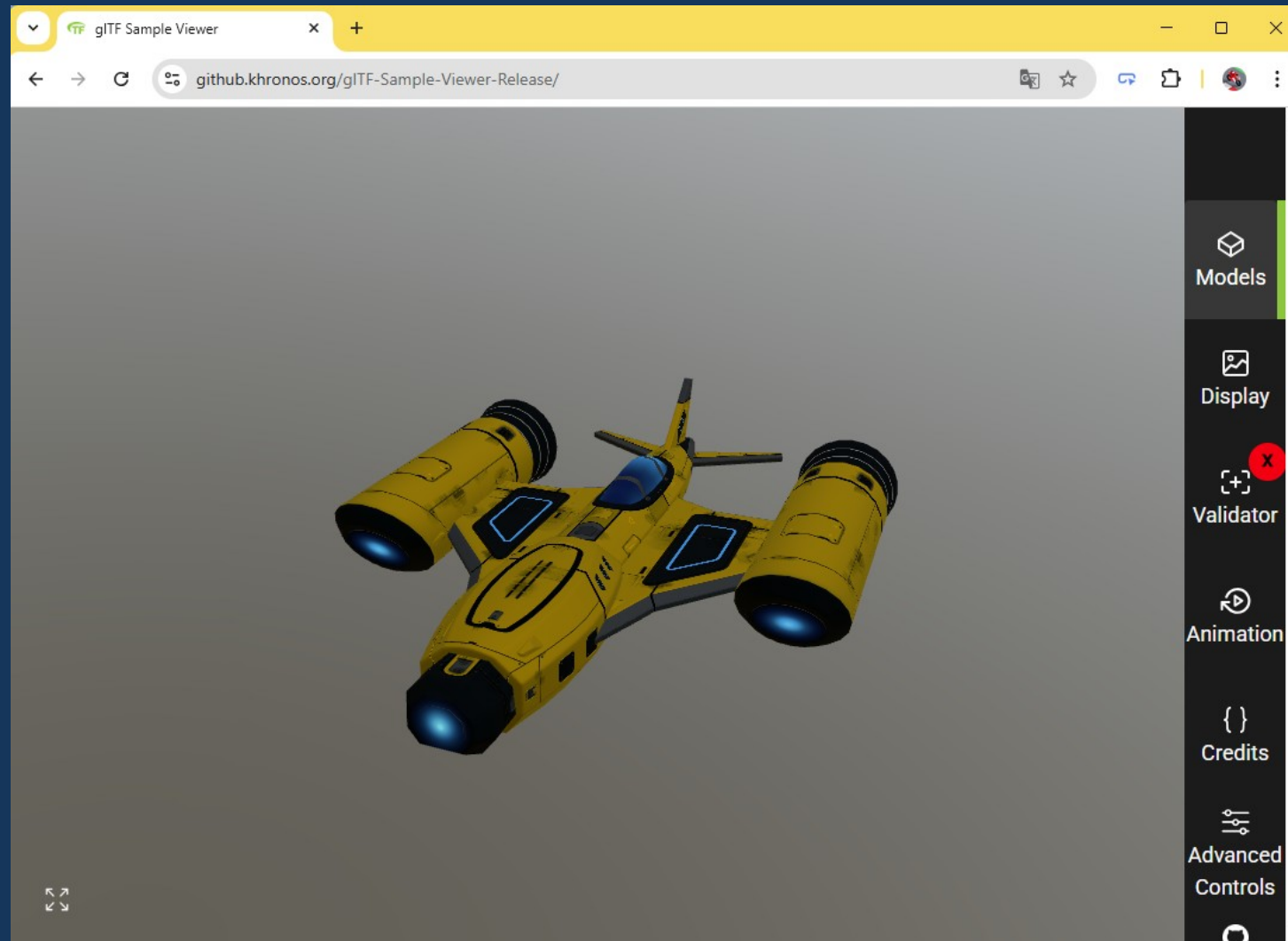
Prefab Que será utilizado



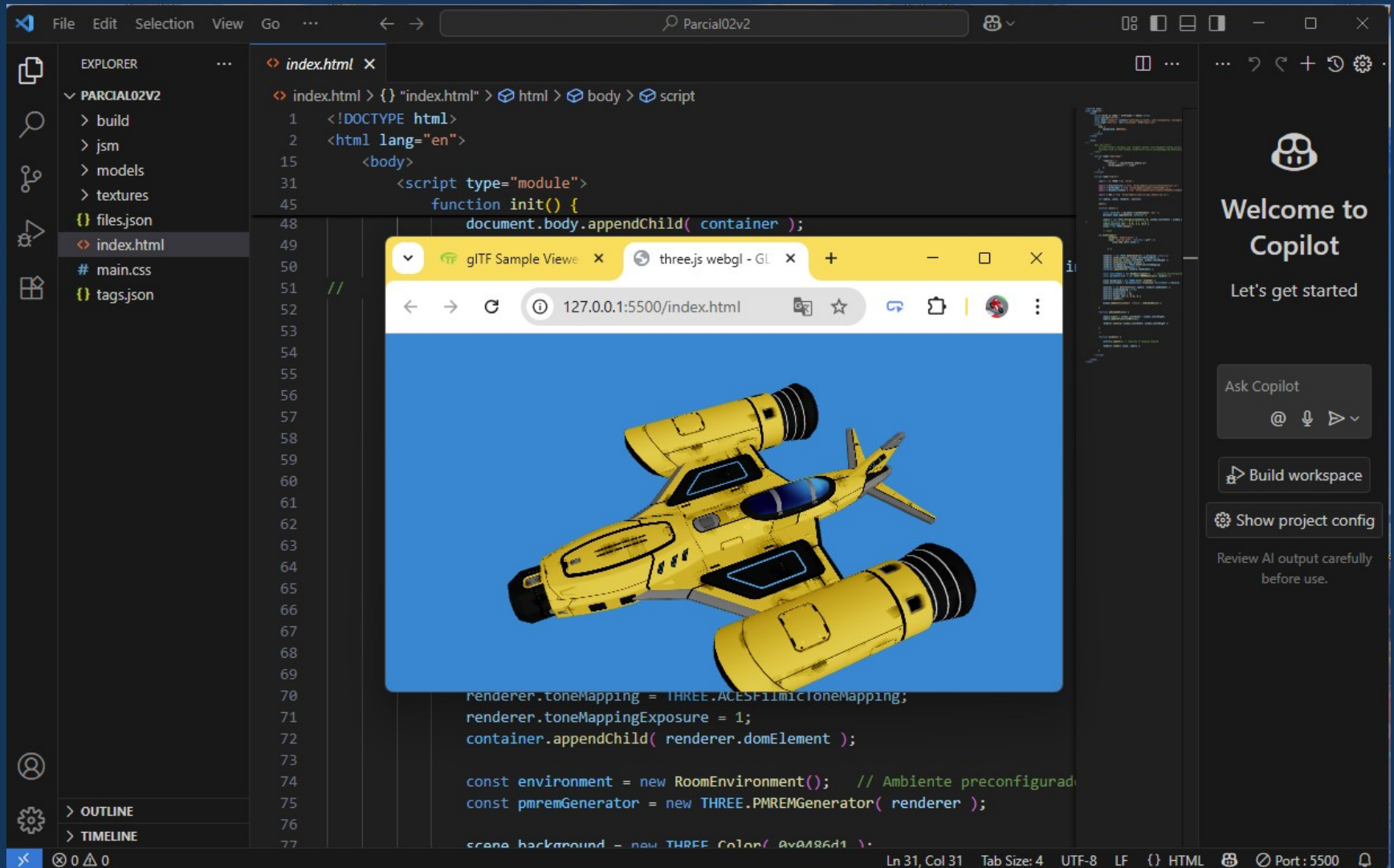
Prefab Colocando el modelo modificado en el visor de Khronos



Prefab Colocando el modelo modificado en el visor de Khronos



Sin problemas lanzado desde Visual Studio



Con un modelo bien hecho tienes el 70% del camino andado★★★★

● Código QR



Referencias Bibliográficas