

Practica 2

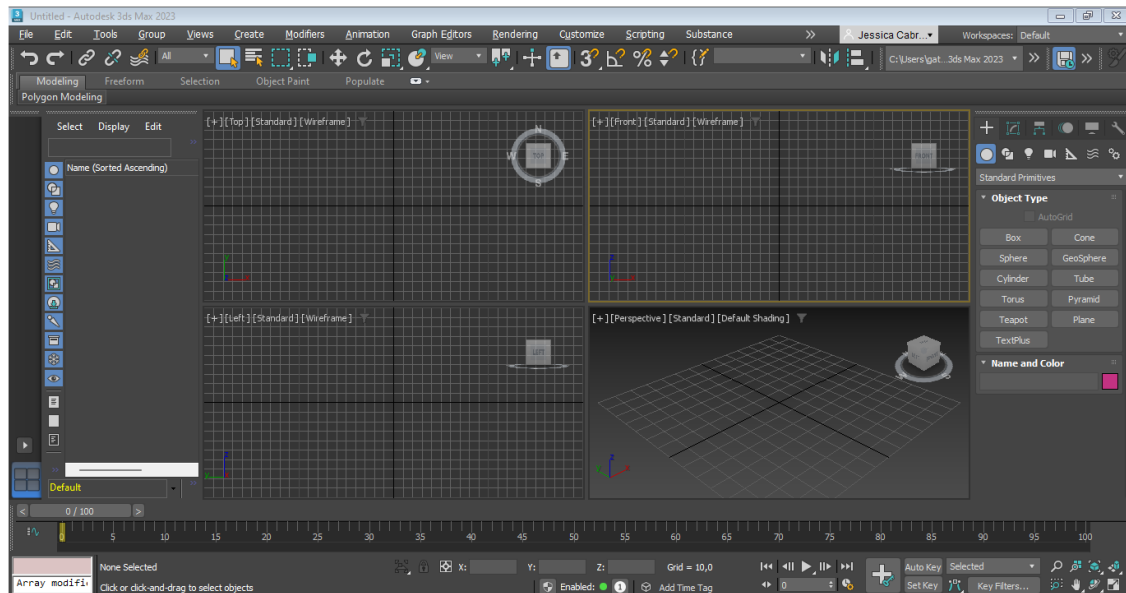
Cabrera Barzalobre Jessica Jazmín

12 de septiembre de 2023

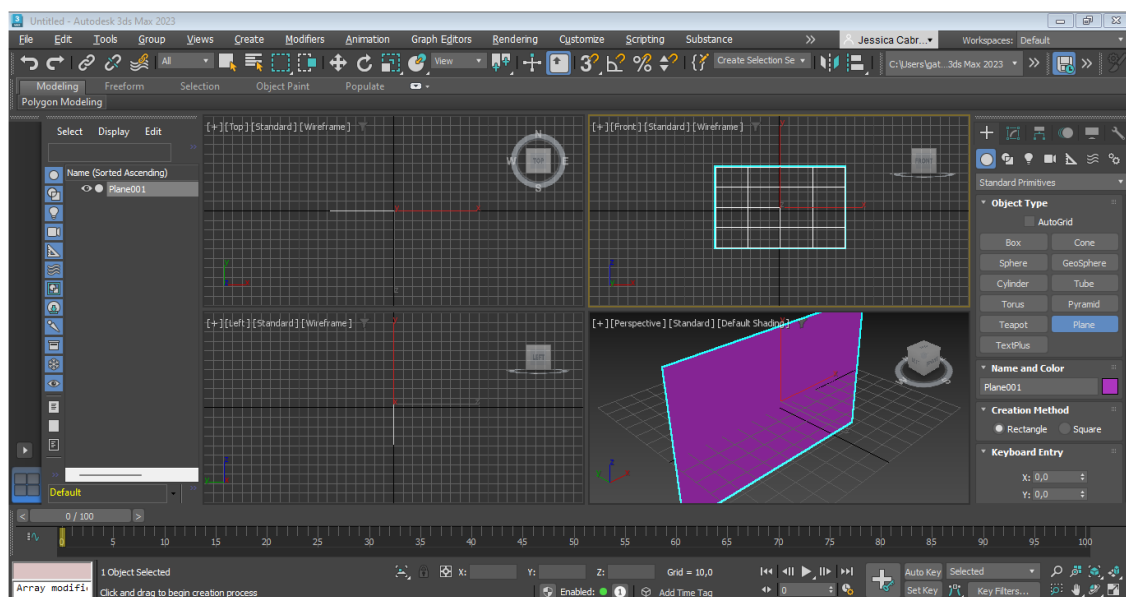
315012008

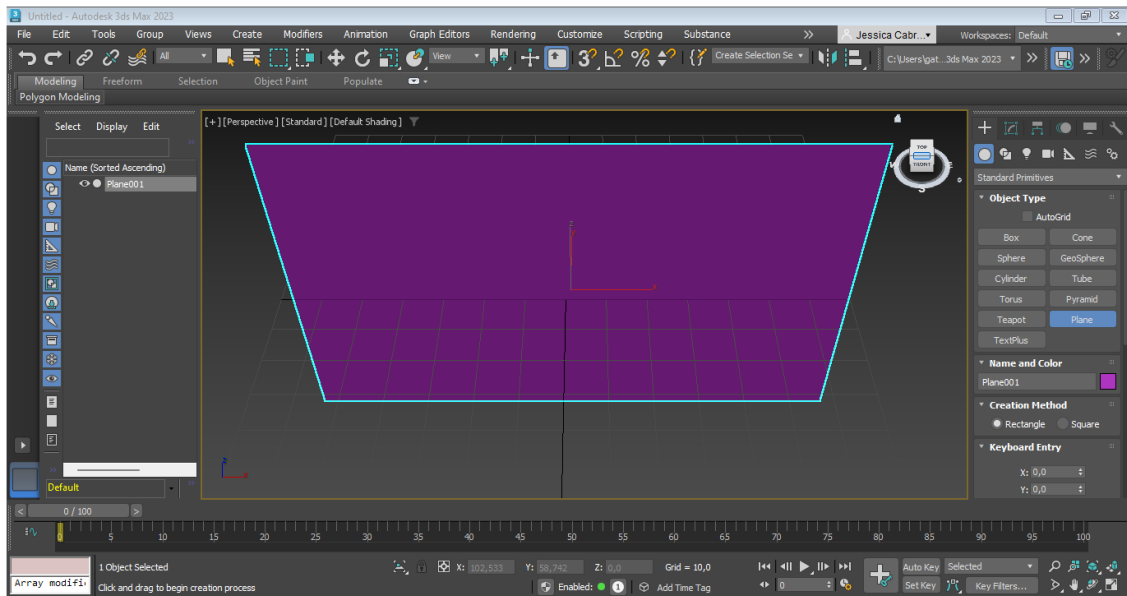
Introducción a 3ds Max y Unity.

Iniciamos abrimos nuestro primer ambiente de trabajo que será 3ds Max.

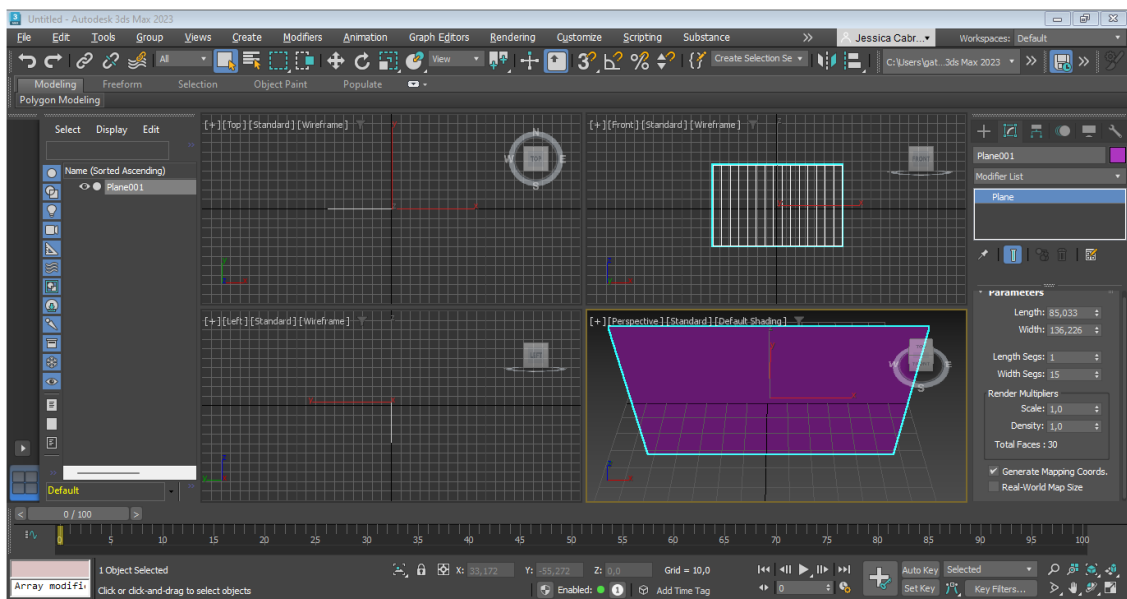


En la sección de herramientas de la derecha, podemos encontrar la sección Estándar Primitives donde procedemos a elegir un plano el cual creamos en la vista front y la ubicamos de forma manual en el origen gracias a las variables (x, y, z) que hay en el menú inferior de la aplicación.

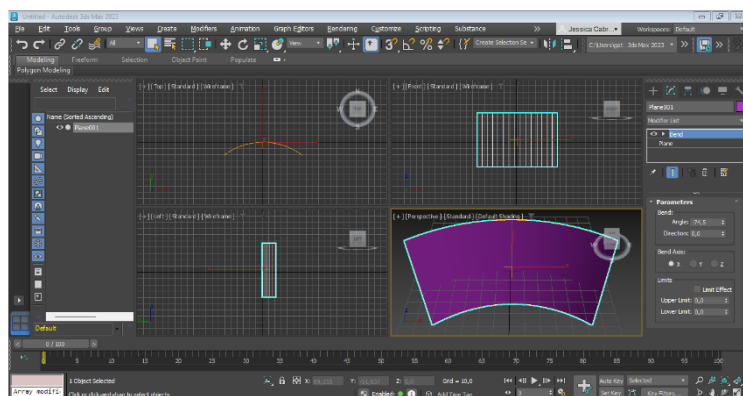




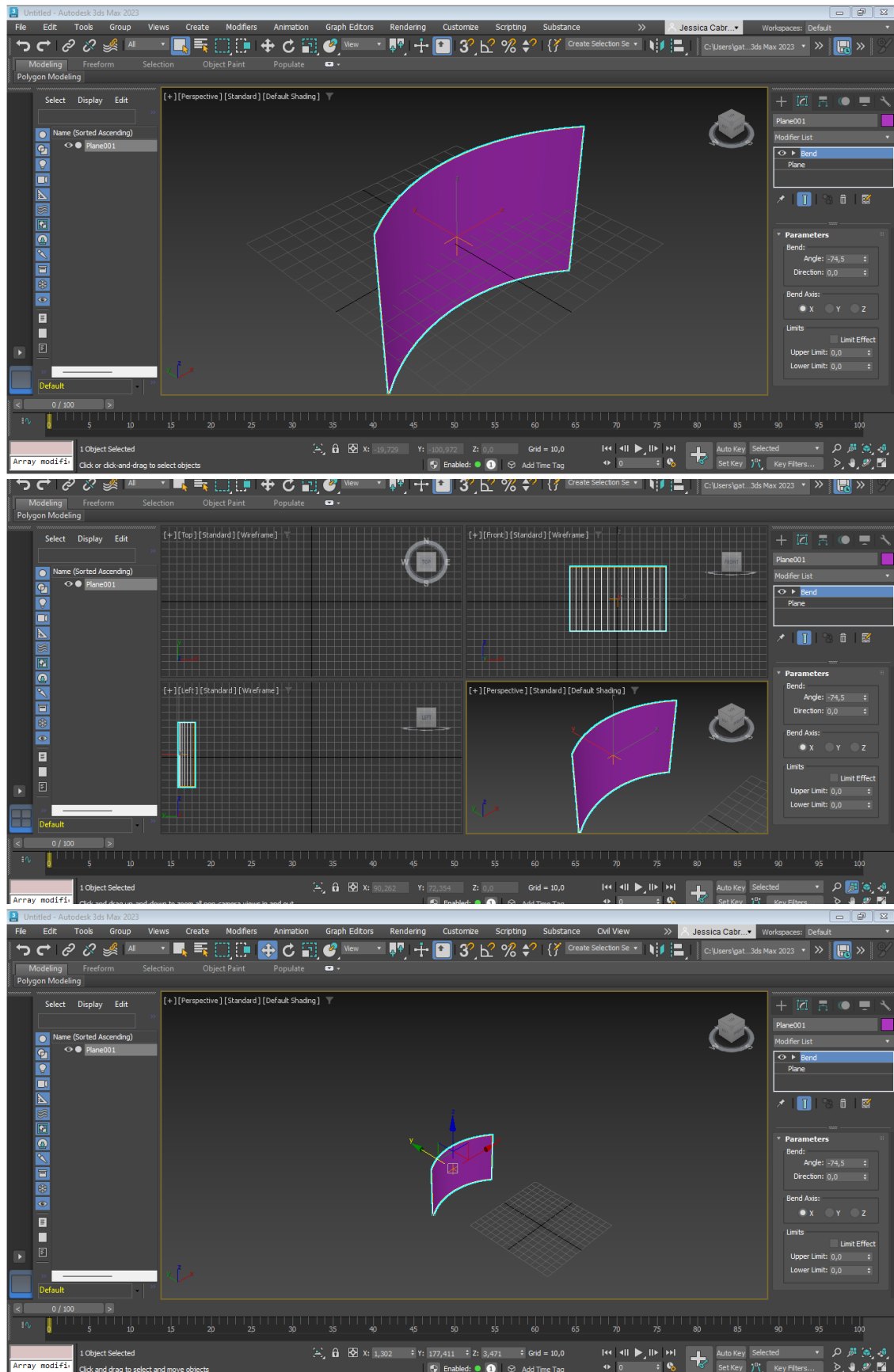
En la sección de Modify procedemos a aumentar los segmentos de la figura aumentando la sección vertical 15 segmentos y en la vertical lo asignamos a 1.

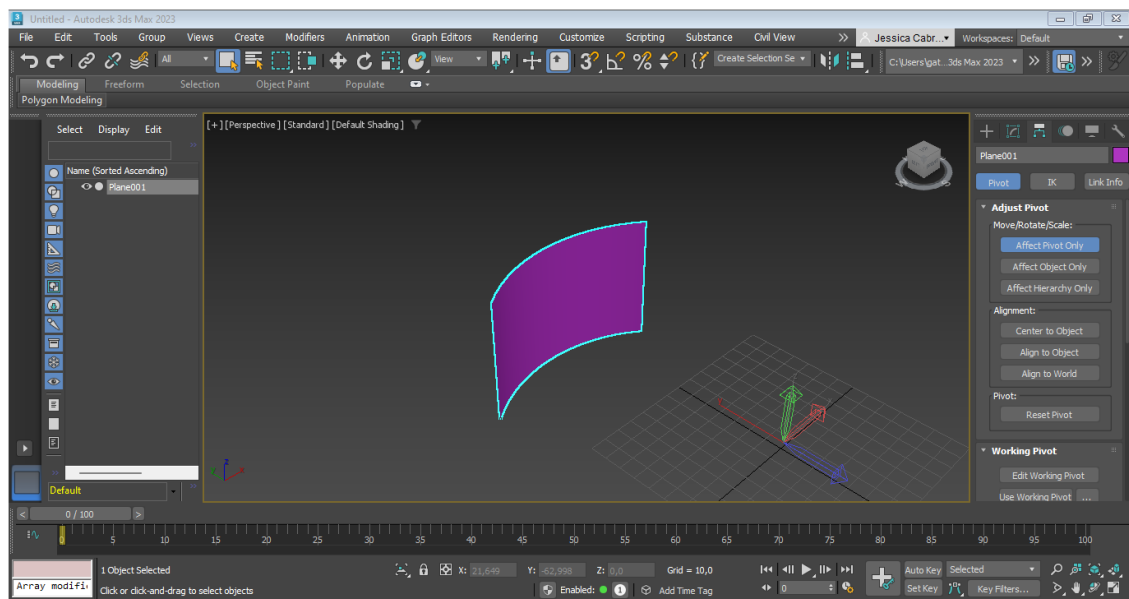


Una vez que modificamos los vértices procedemos a modificar el ángulo que tiene nuestro plano en el eje X para agregarle la curvatura deseada.

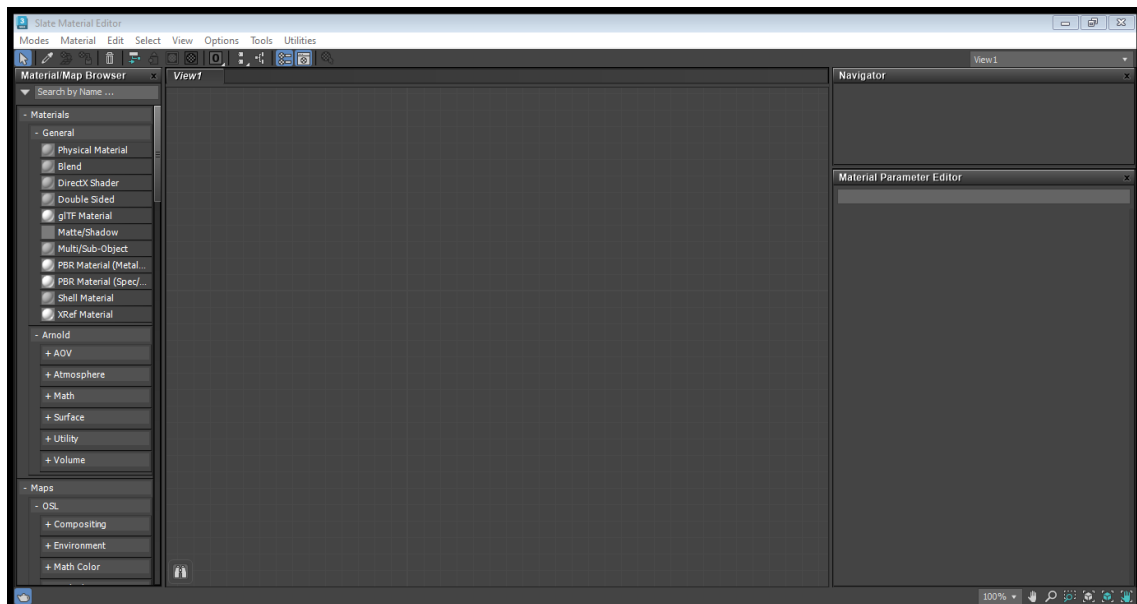


Con la curvatura ya generada procedemos a cambiar el pivote de muestra figura para lograr nuestra animación momentos después en Unity

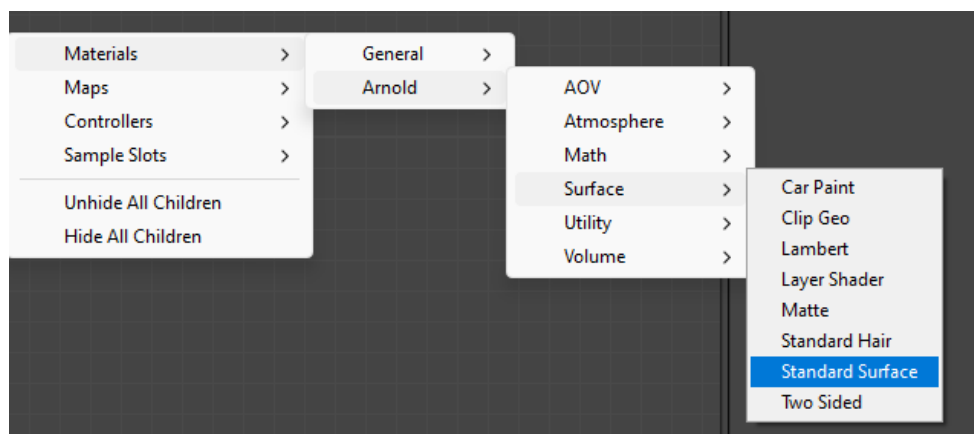




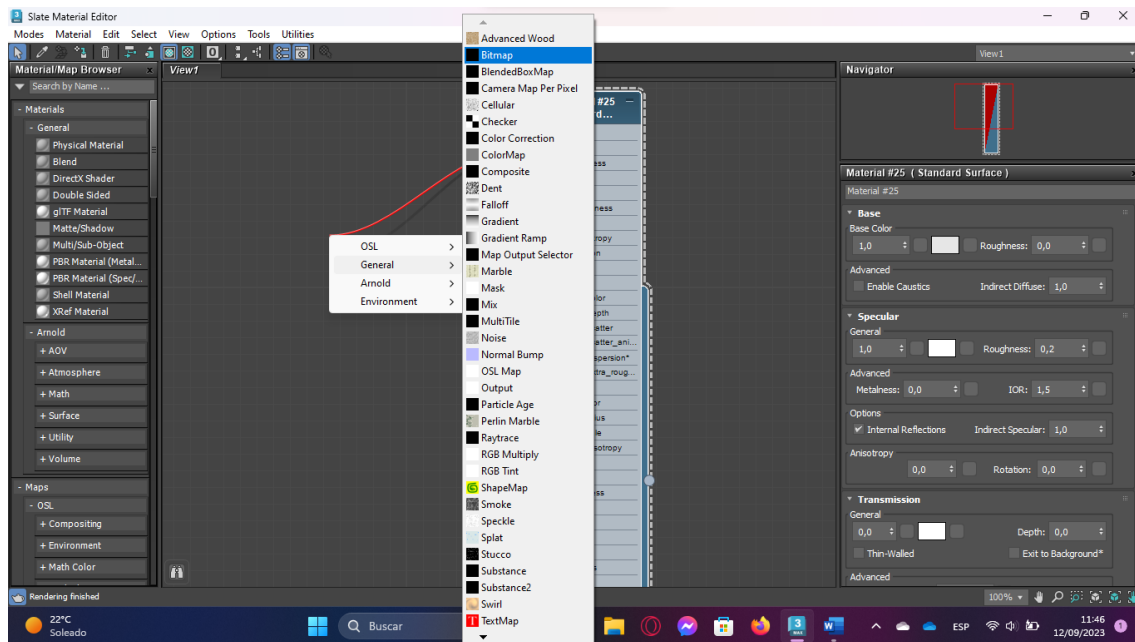
Procedemos a teclear la letra M para trabajar la parte de materiales.



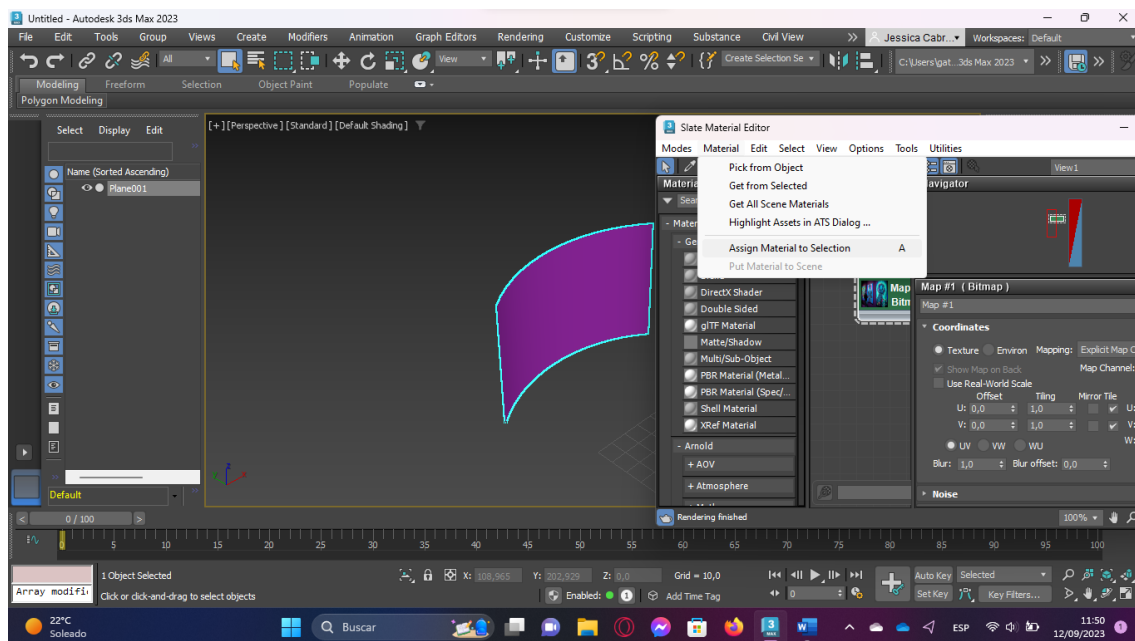
Dentro de esta nueva ventana hacemos clic derecho para poder abrir un menú de opciones donde seleccionaremos Arnold → Surface → Standar Surface



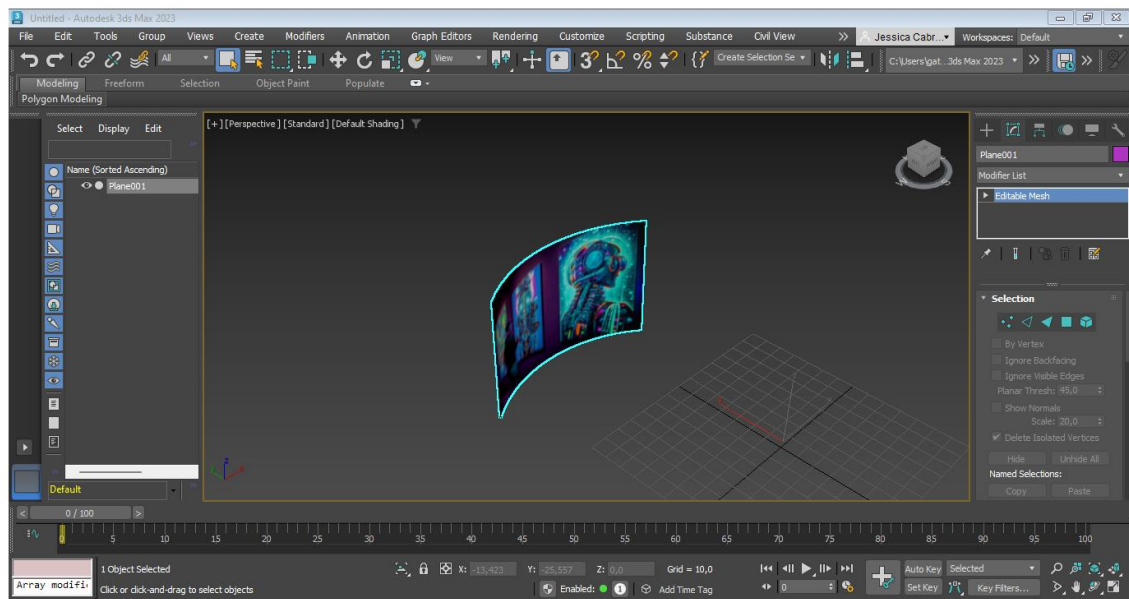
Luego arrastramos desde la opción de Base Color para selección inmediatamente General



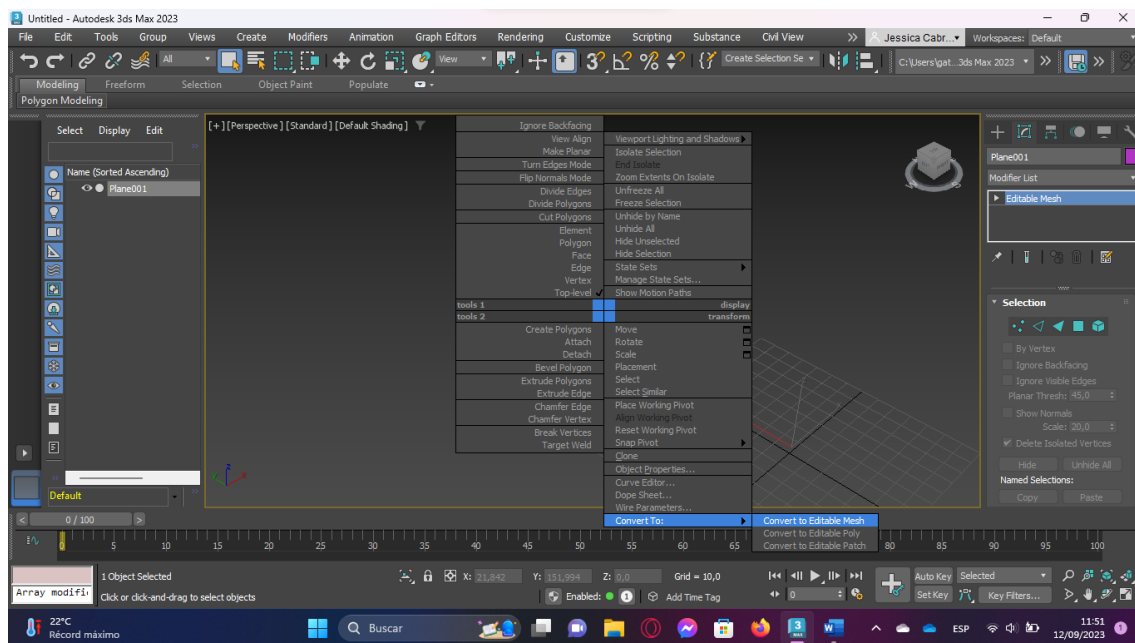
Lo que nos abrirá una ventana para seleccionar el archivo deseado para la textura de nuestro plano.



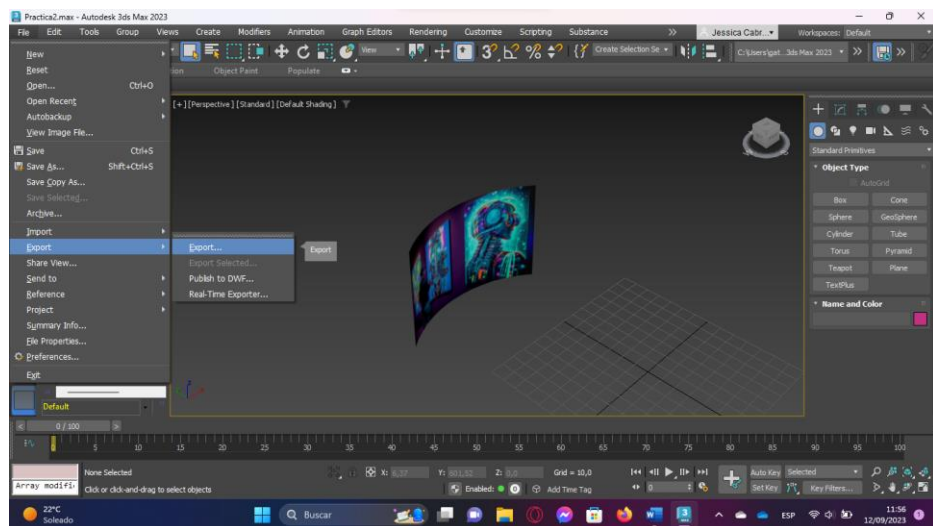
Asegurándonos que nuestro plano este seleccionado, una vez creado nuestro nuevo material, damos clic en Assign Material to Selection.



A continuación convertimos a nuestro plano en un Editable Mesh.

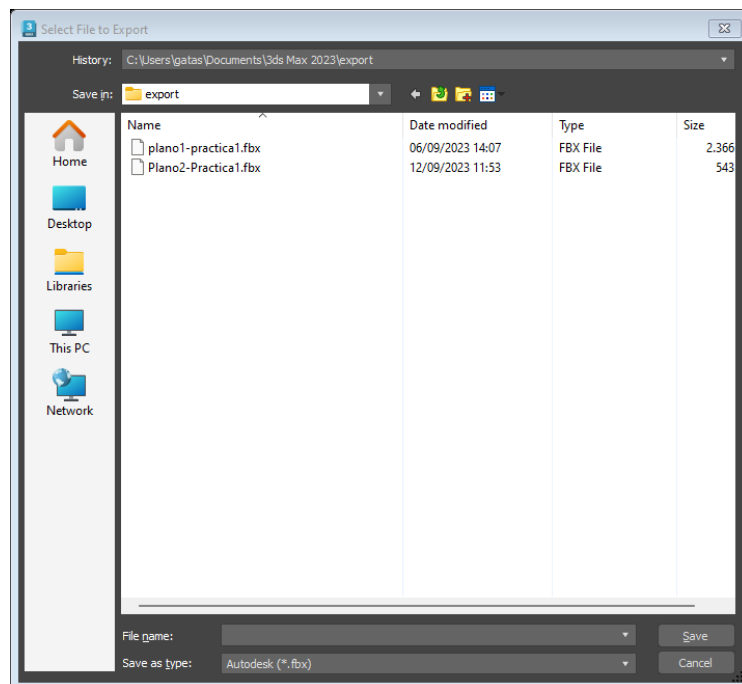
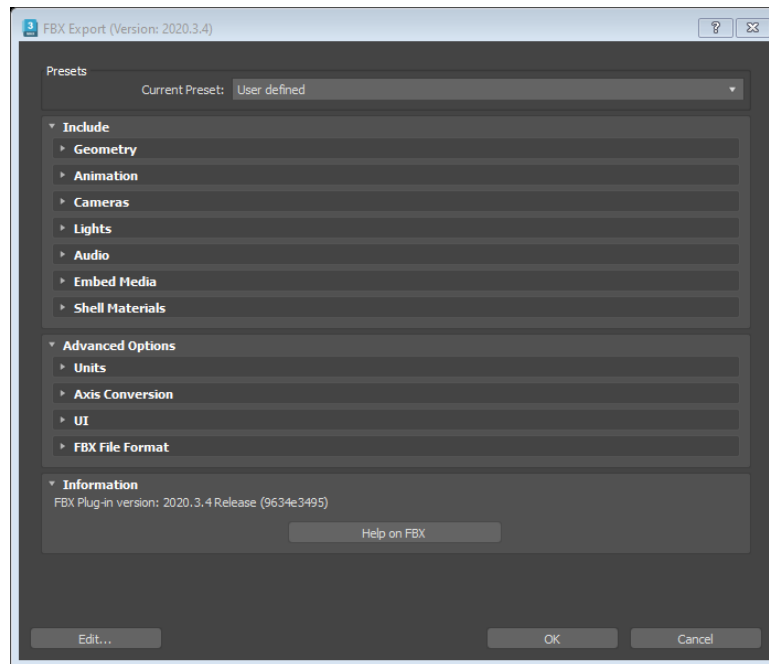


Y procedemos a exportar nuestra selección

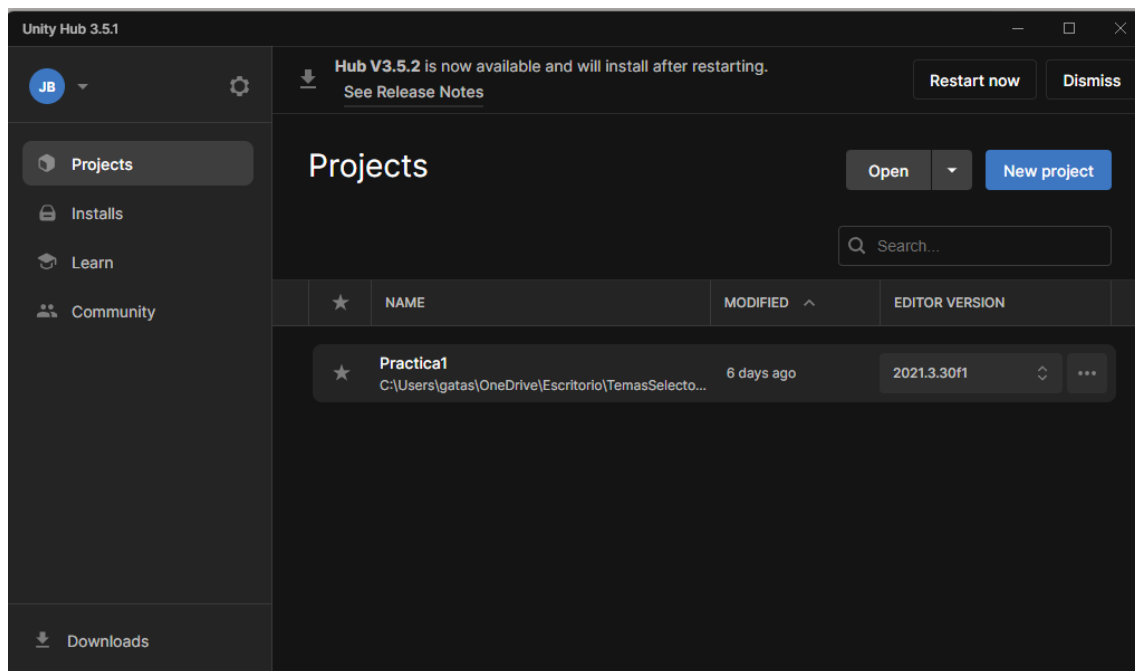


En las opciones de importación debemos hacer la siguiente configuración:

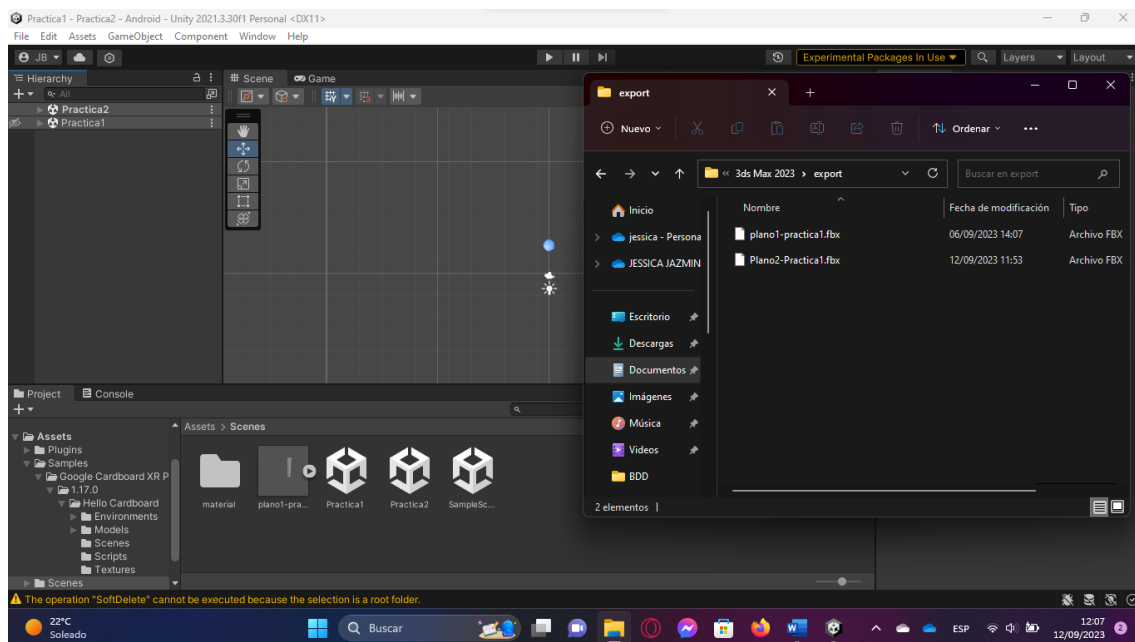
- Desactivar Animation
- Desactivar Cameras
- Seleccionar Embed Media
- Seleccionar Y-up en Advanced Option → Axis Conversion



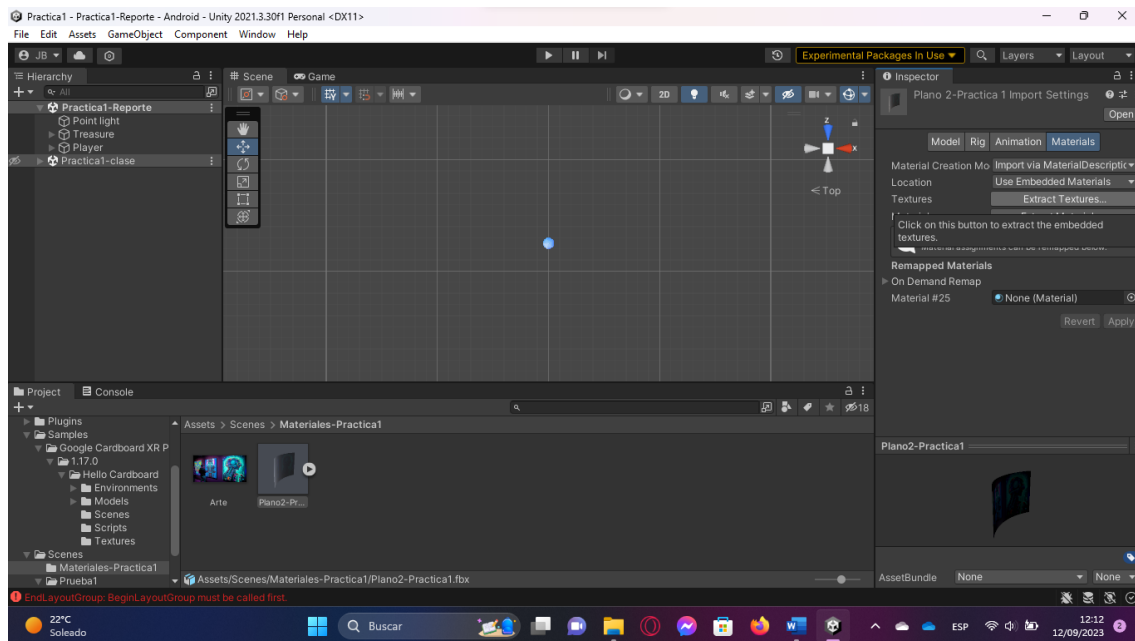
Cerramos 3ds Max y procedemos a abrir nuestra siguiente herramienta de trabajo, Unity.



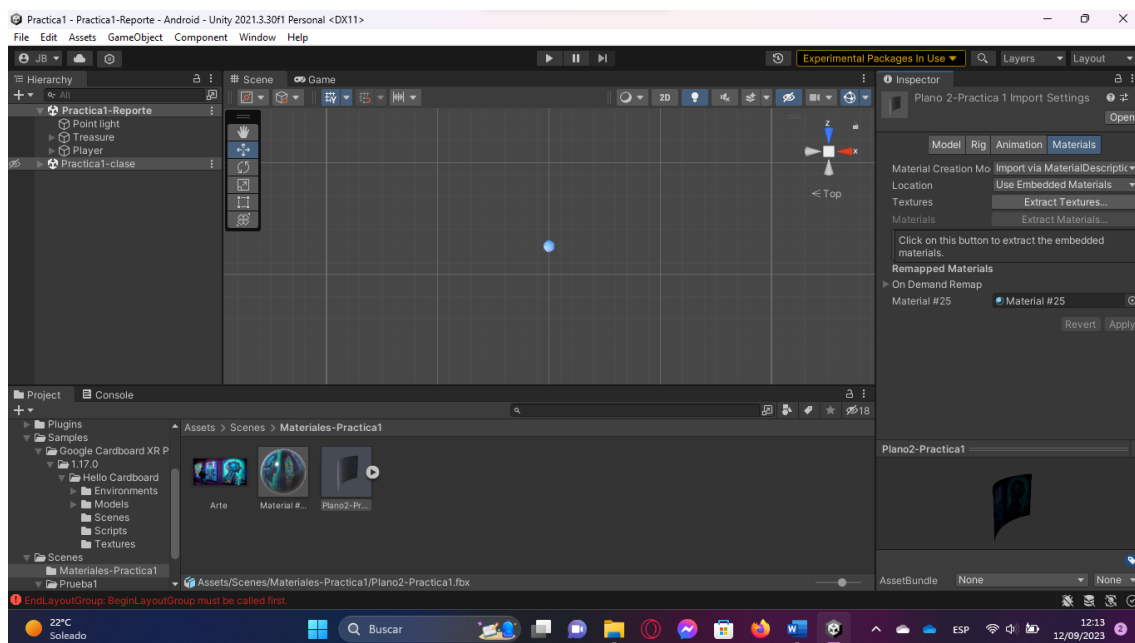
Para esta practica procedemos a crear una nueva escena donde trabajaremos.



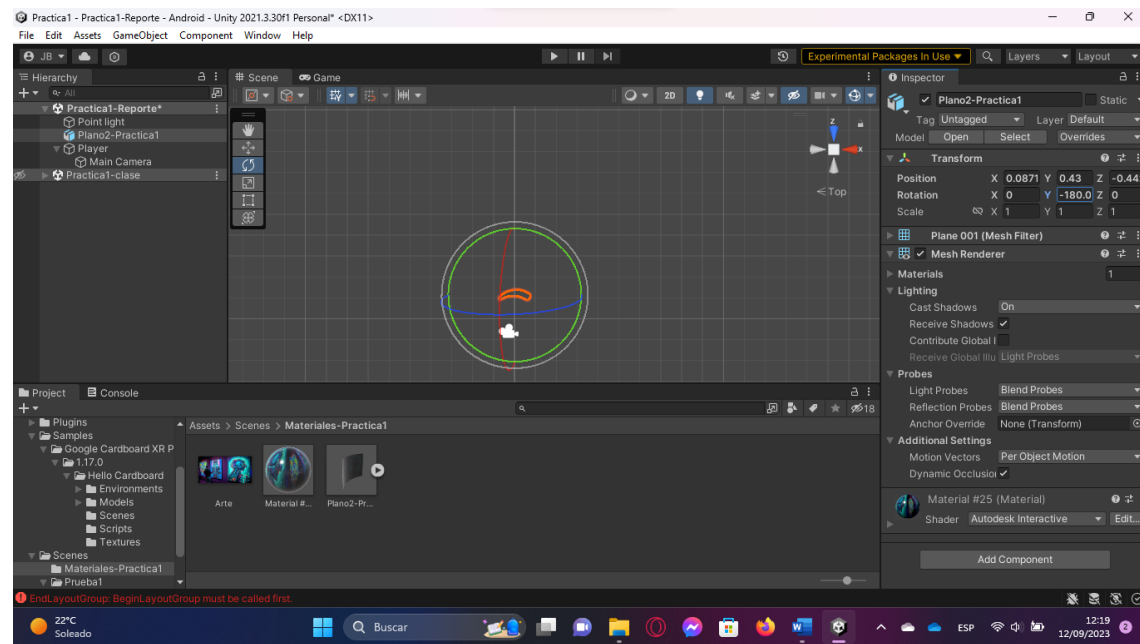
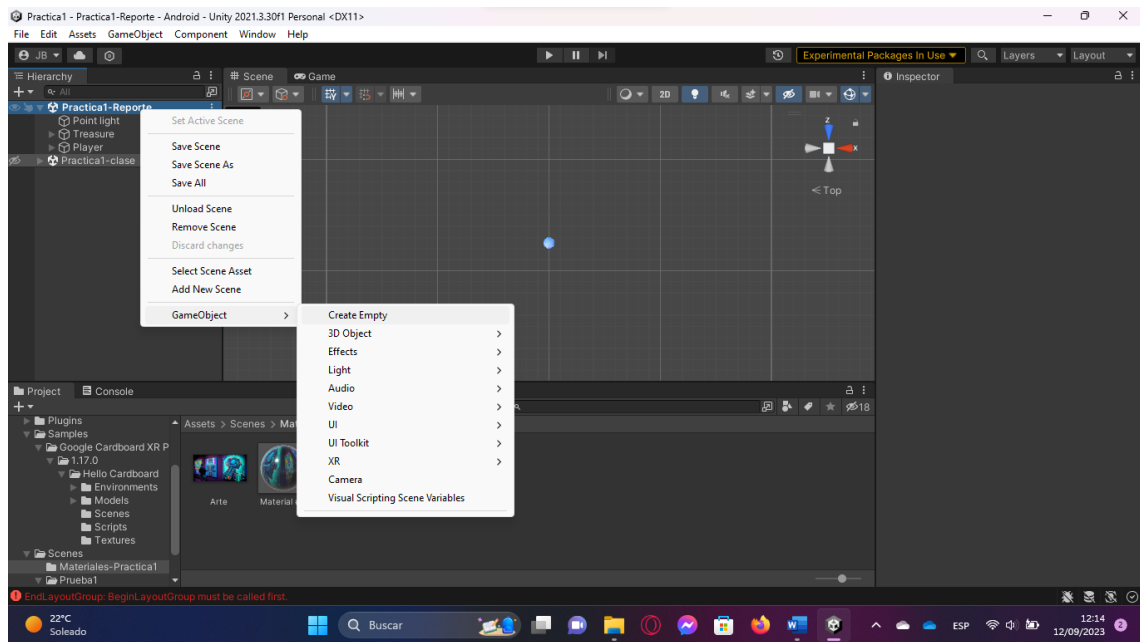
Copiamos los elementos esenciales como el point light y player a nuestra carpeta. Importamos nuestro modelo.



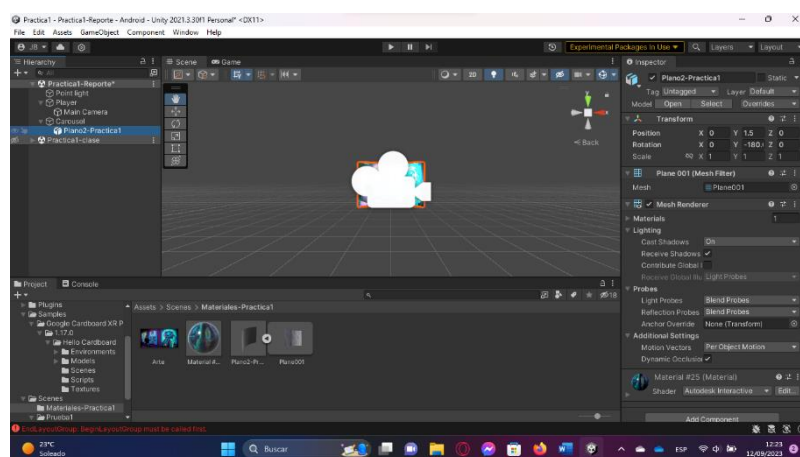
Extraemos texturas y materiales según las rutas marcadas.



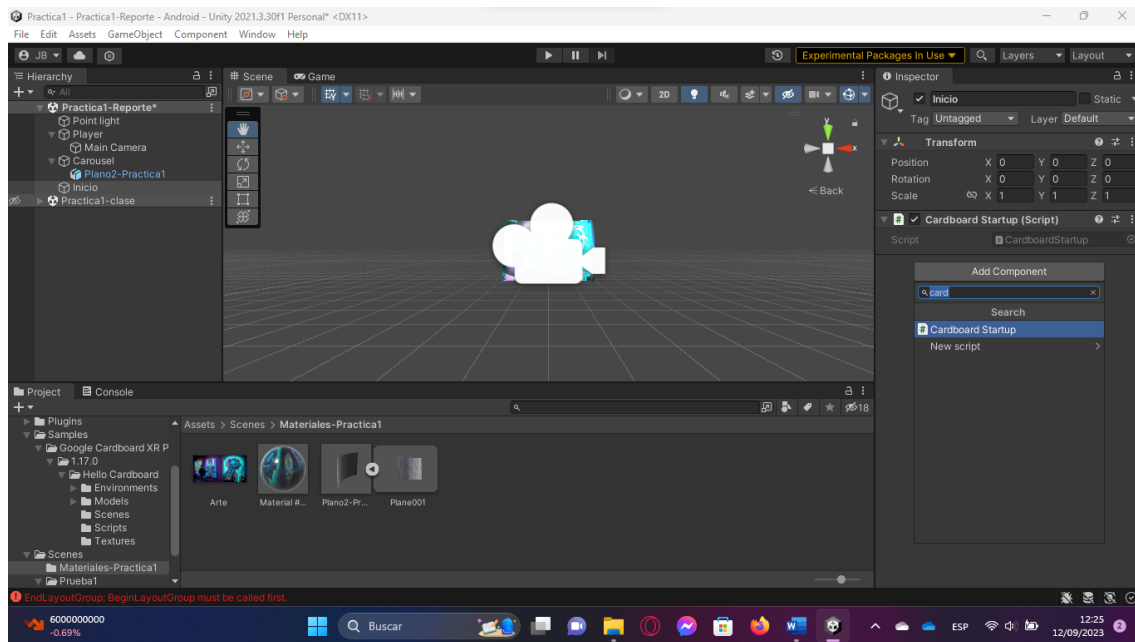
Creamos un nuevo objeto dentro de nuestra escena para poder crear allí nuestro carrusel.



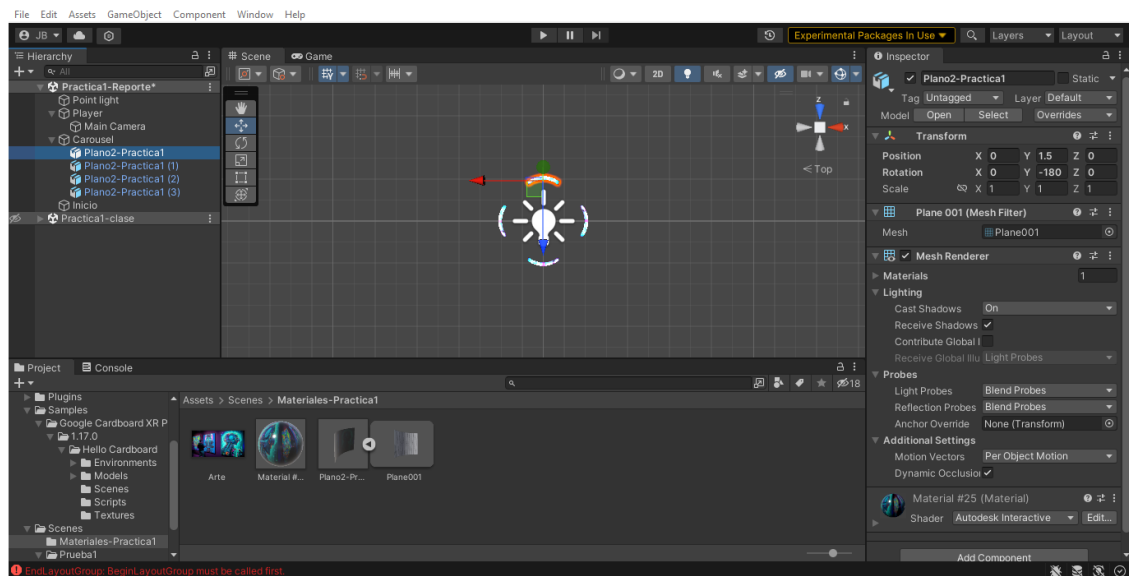
Llevamos nuestro plano al a nuestra escena



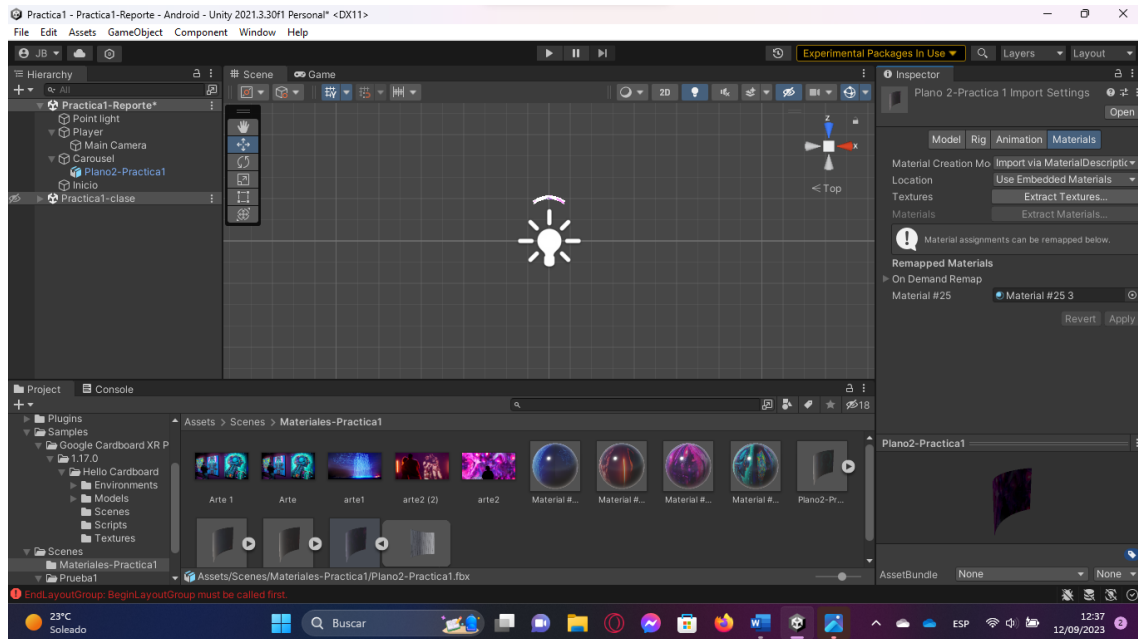
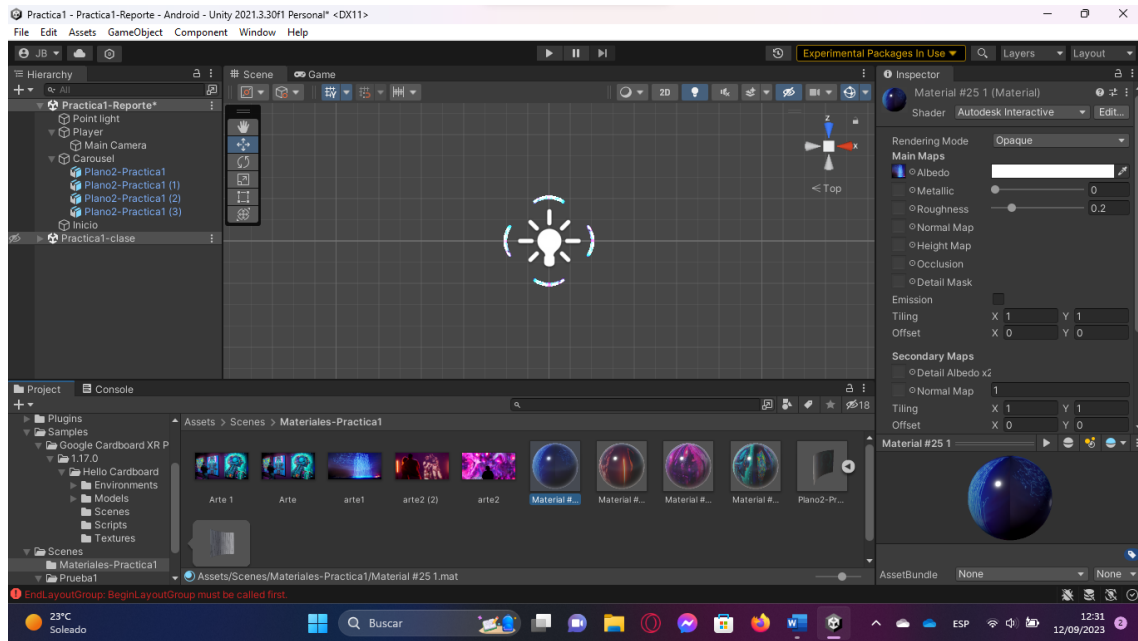
Clicleamos a Add Component → Scripts → Cardboard Startup



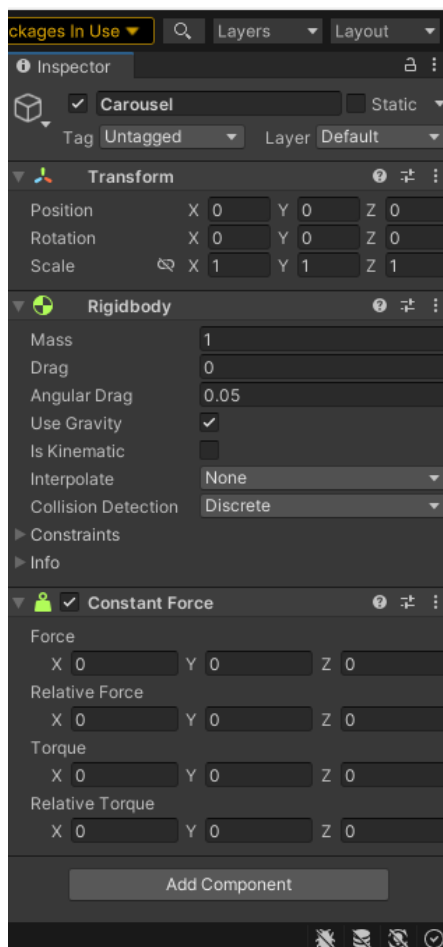
Cuatricuplicamos nuestros planos y los acomodamos dentro de nuestro escenario.



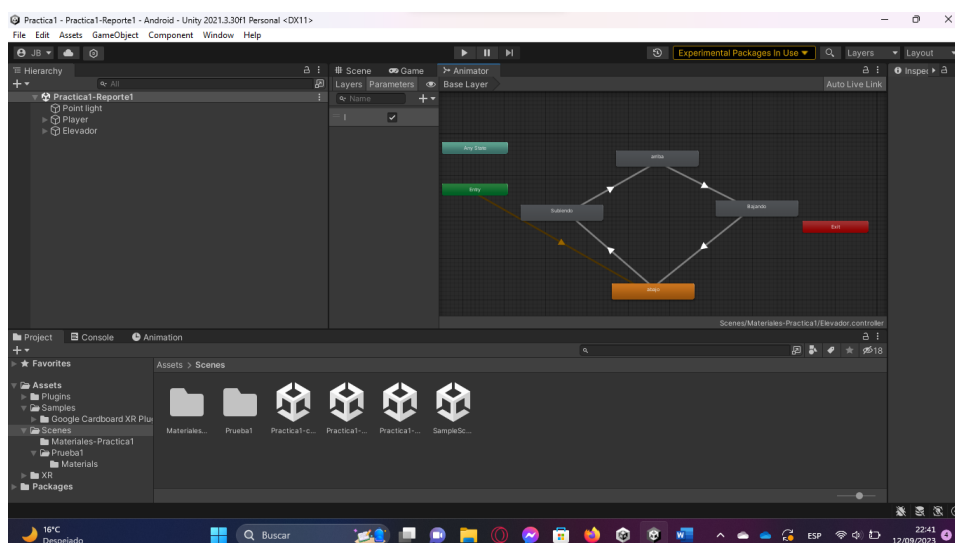
Esto también se repetirá para los materiales para poder modificar la imagen a las cuales están asociados. Para después proceder a cambiar el material de cada plano generado.



Para hacer girar nuestro carrusel agregaremos la Constant Force con las siguientes características



Una vez verificado que tenemos el carrusel girando sin algún problema aparente, procedemos a triplicar nuestro carrusel cambiándolos de altura para poder conseguir la segunda animación que fue realizada mediante una maquina de estados que simula el funcionamiento de un elevador:



Referencias:

Guía de inicio rápido de Google Cardboard para Unity. (s. f.). *Google for Developers*.

<https://developers.google.com/cardboard/develop/unity/quickstart?authuser=0&hl=es-419>

JessiBarza. (s. f.). *GitHub - JessiBarza/TemasSelectos3: Aquí se colocará todo aquello referente al materia*. GitHub. <https://github.com/JessiBarza/TemasSelectos3>

David Bueno Vallejo. (2018, 30 marzo). *Tutorial de Unity: ¿Cómo hacer un ascensor?* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cmVxTPCreQg>

