

MÁSTER DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Escenarios I

Entrega 1

Pere Nolla

Bellaterra, Octubre 2016

ÍNDICE

1. REQUISITOS.....	3
2. FORMATO Y FECHA	3
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	4

1. REQUISITOS

El objetivo de este ejercicio es que pongáis en práctica lo que hemos trabajado durante las dos primeras semanas de esta asignatura. Así, se os pide que modeléis, mapeéis, y texturicéis dos modelos concretos.

Para ello, debéis utilizar las técnicas de modelado vistas hasta ahora. No hay un límite de triángulos, pero debéis modelarlos intentando optimizar su uso, añadiendo detalle sólo donde sea necesario.

En cuanto al mapeado, los modelos a realizar pueden ser mapeados utilizando la herramienta UVW map.

Para las texturas, podéis partir de imágenes encontradas por internet, y editarlas en Photoshop tanto como sea necesario.

En relación a los materiales, se os pide que cada objeto tenga un material multi/sub-object, y que utilicéis de manera adecuada el nombre de IDs que sea necesario.

Por último, hay que exportar los modelos a Unity.

Los objetos a modelar son:

- mesa y bancos applaro (1 cojín):

<http://ca.ikea.com/es/ca/catalog/products/S39156547/#/S39156547>

- sofá exterior kungsholmen (1 cojín):

<http://ca.ikea.com/es/ca/catalog/products/50267049/>

2. FORMATO Y FECHA

Para la entrega, hay que utilizar la tarea correspondiente en cerbero.

Allí hay que adjuntar 3 archivos, en formato .zip:

- Mesa.zip:
 - Contiene carpeta Geo con archivo .max (versión 2015) de la mesa y bancos.
 - Contiene carpeta Text con la texturas correspondientes en formato jpg/tga.
- Sofa.zip:
 - Contiene carpeta Geo con archivo .max (versión 2015) del sofá.
 - Contiene carpeta Text con la texturas correspondientes jpg/tga.

- Unity.zip:
 - Contiene un único proyecto de Unity (nombrado Entrega1), en el que hay dos escenas: MESA, y SOFA.
 - En cada escena está el modelo correspondiente cargado, con sus texturas.
 - El modelo debe situarse encima de una primitiva plane creada en Unity que sirva de base.
 - Hay que utilizar la iluminación que viene por defecto.

Fecha límite de la entrega: 5 de Noviembre de 2016 a las 23:59.

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se valorará:

- La adecuación a los requisitos de la entrega.
- Un uso adecuado de los triángulos.
- La configuración correcta de las texturas y su mapeado.
- Errores de gran importancia como: No vigilar la escala, uso incorrecto de ids y materiales, no nombrar los objetos, agujeros en el modelado, texturas no potencia de 2, etc.