

Importar modelos, texturas y audio

Por David García y Arturo Escamilla

Agenda

- Importar modelos 3D (Skeletal mesh / Static Mesh)
- Importar texturas y edición
- Megascans
- Audio

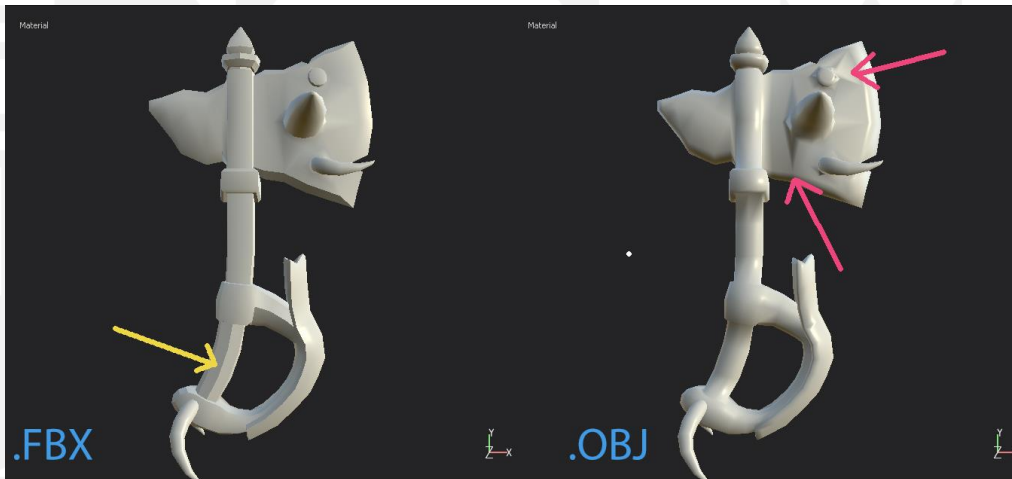
Objetivo:

Saber cómo importar modelos y texturas a nuestro proyecto.



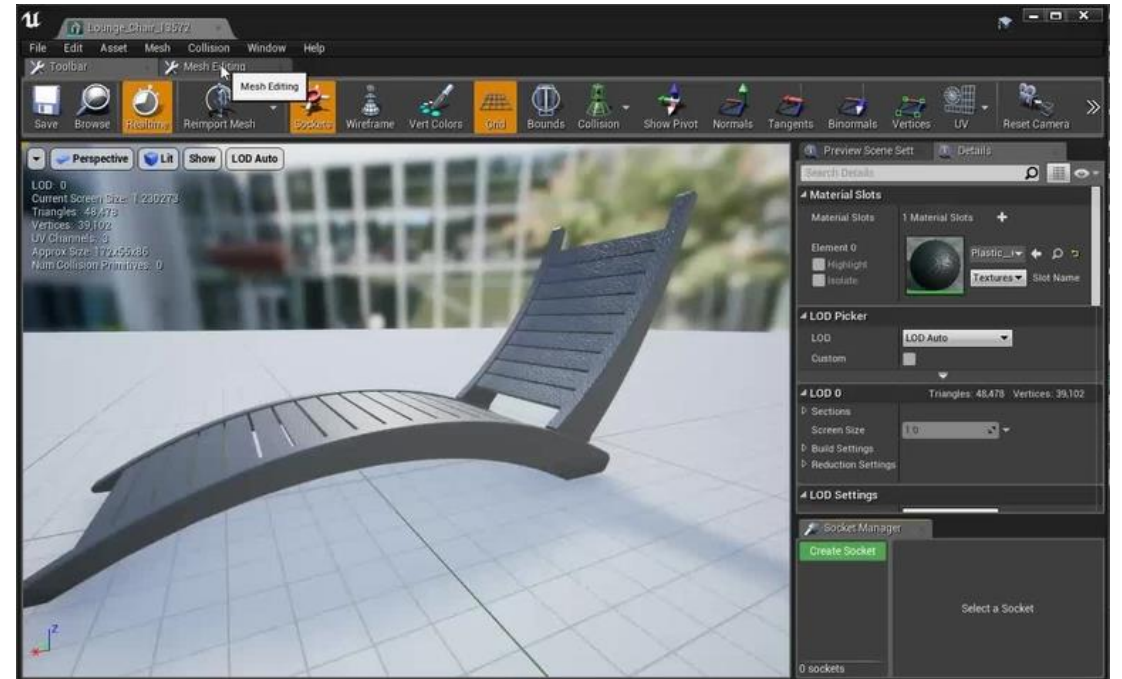
Mesh Importing (Skeletal mesh/Static mesh)

- Unreal nos permite agregar modelos 3D, tanto .obj como .fbx
- 1 Unreal unit = 1 cm.
- El formato fbx nos permite guardar datos de animación, rig, iluminación, entre otros.





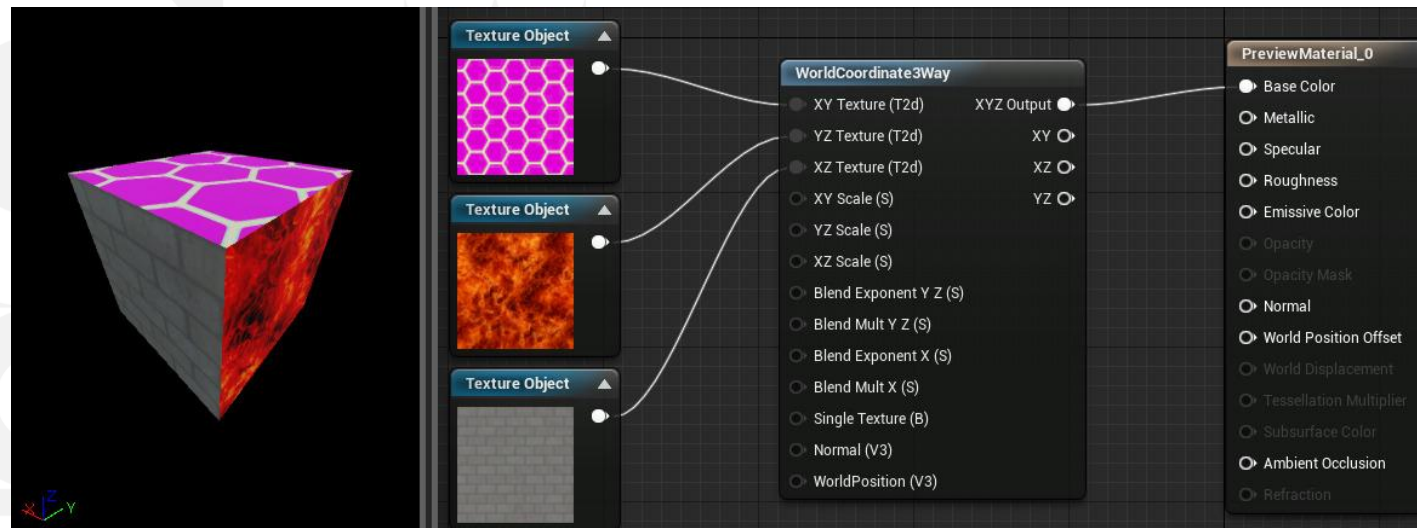
Skeletal Mesh



Static Mesh

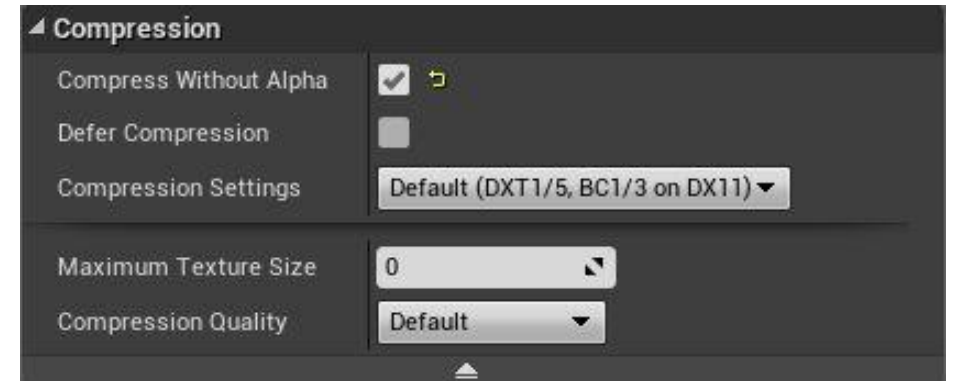
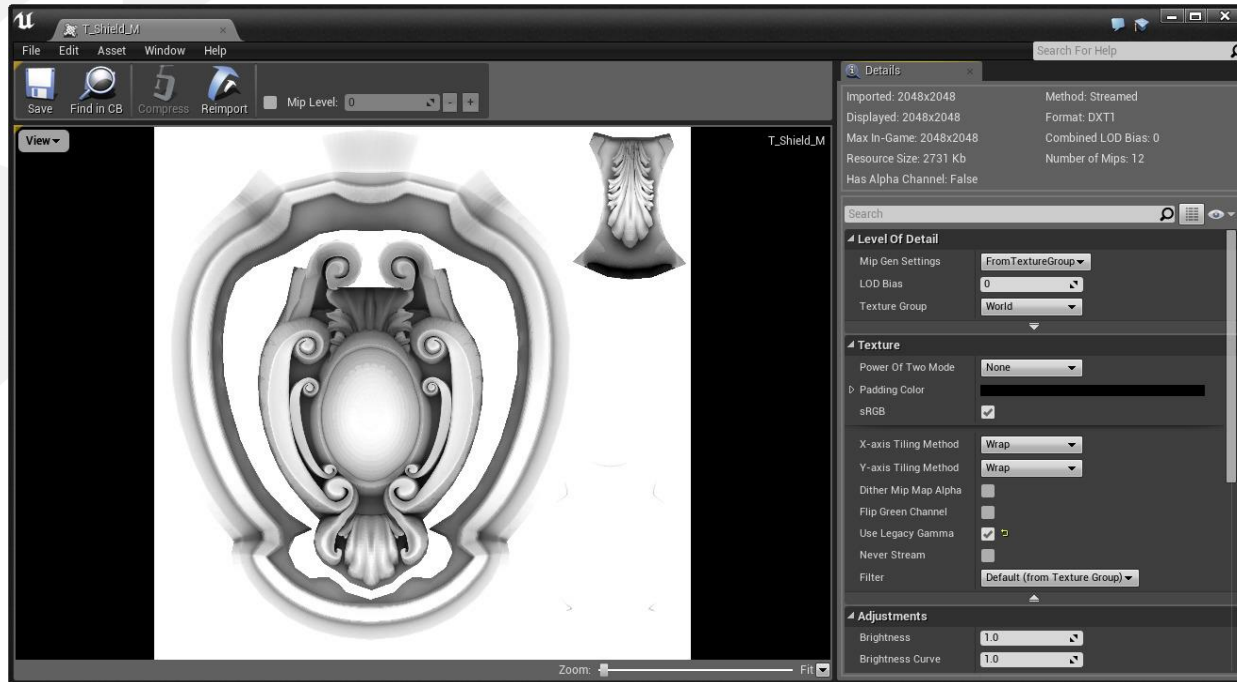
Importar Texturas

- También podemos agregar toda clase de texturas a Unreal.
- Formatos aceptados: **.bmp .float .pcx .png .psd .tga .jpg .exr .dds .hdr**
- Para mayor optimización, las texturas deben estar en medidas cuadradas.(2px,4px,8px,16px,32px,64px,128px,256px,512px,1024px,2048px, 4096px, etc).



Propiedades de la textura

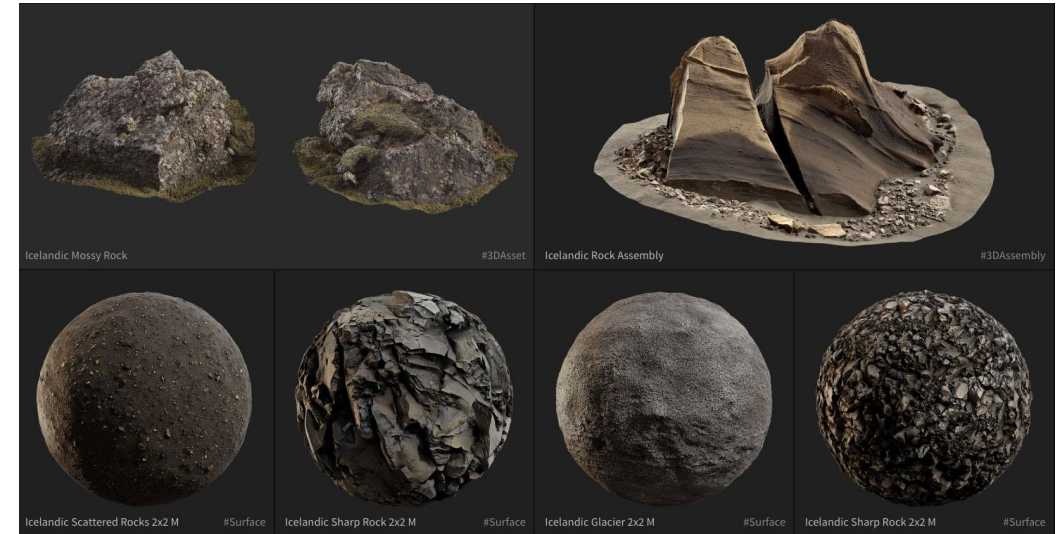
- Aunque las texturas ya estén en Unreal, podemos Ajustar los colores y elegir la compresión.



Megascans



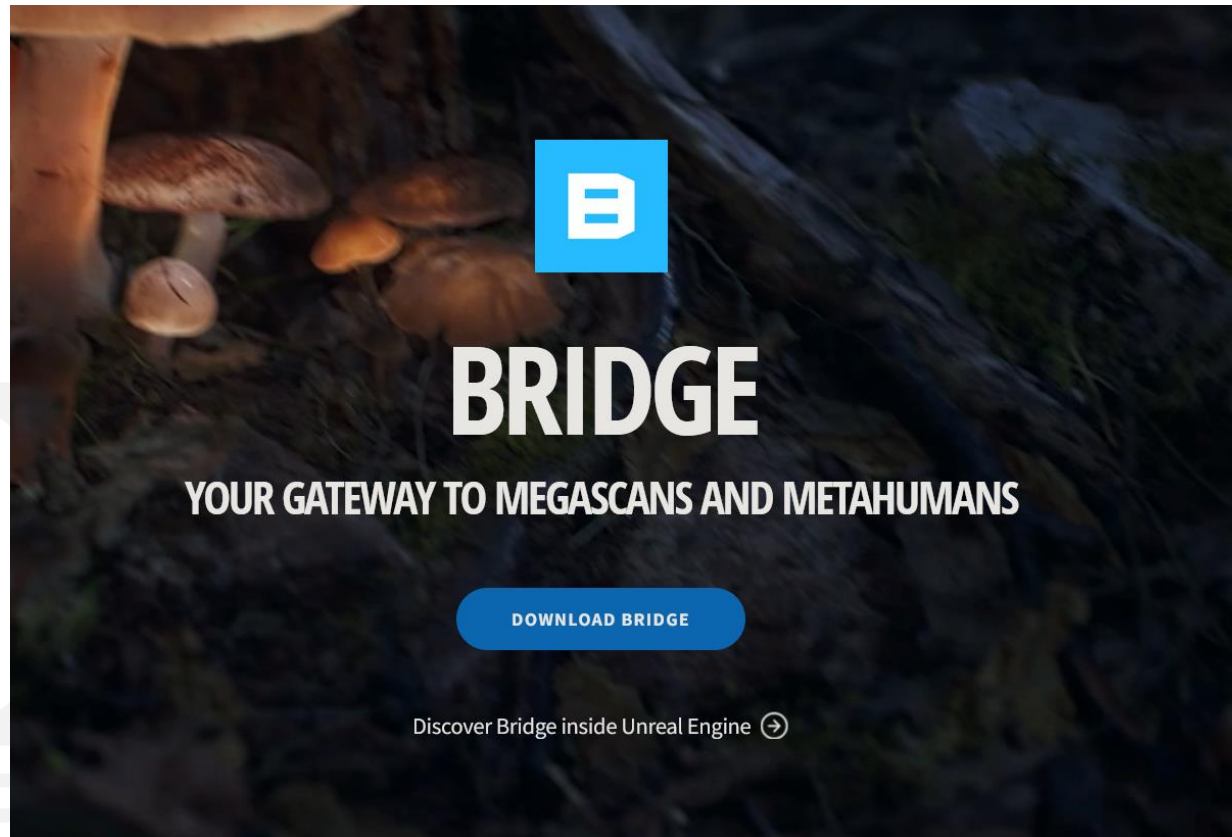
- Megascans es una librería masiva de objetos reales escaneados de alta resolución.
- Gratuita para usuarios de Epic Games!



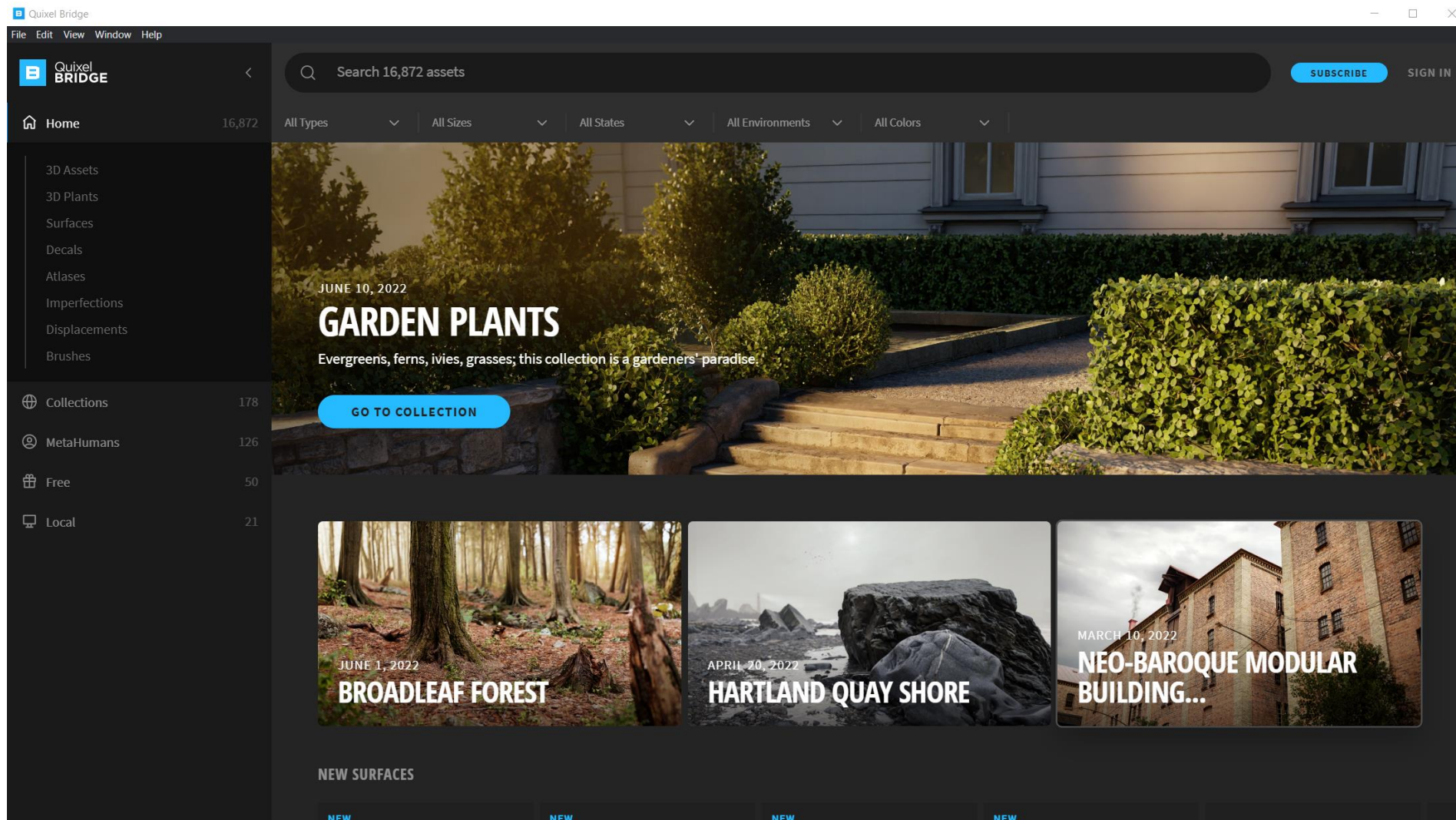
Juegos con acabados AAA



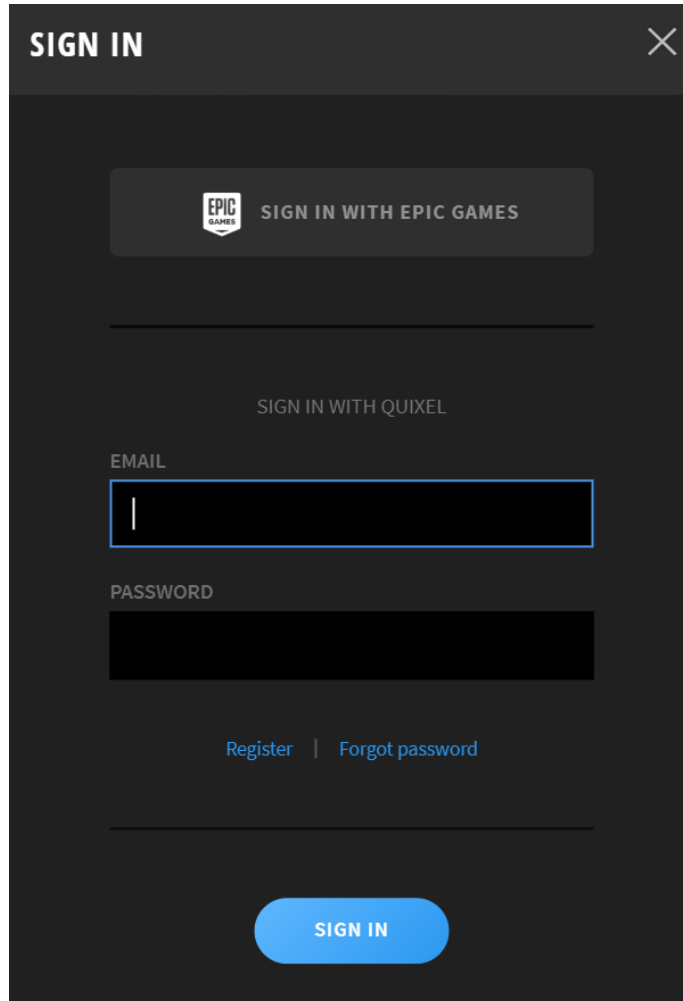
Descargar Bridge



<https://quixel.com/bridge>



Entrar con su cuenta de Epic

A dark-themed sign-in modal window for Epic Games. The title bar at the top left says "SIGN IN" and has a close button (X) on the right. The main content area has a dark background. At the top, there's a button with the Epic Games logo and the text "SIGN IN WITH EPIC GAMES". Below this is a horizontal separator line. Then, there's a section titled "SIGN IN WITH QUIXEL". Underneath, there are two input fields: "EMAIL" and "PASSWORD". The "EMAIL" field has a blue border and a cursor. Below the "PASSWORD" field, there are two links: "Register" and "Forgot password". At the bottom, there's a large blue button with the text "SIGN IN".

SIGN IN

EPIC GAMES SIGN IN WITH EPIC GAMES

SIGN IN WITH QUIXEL

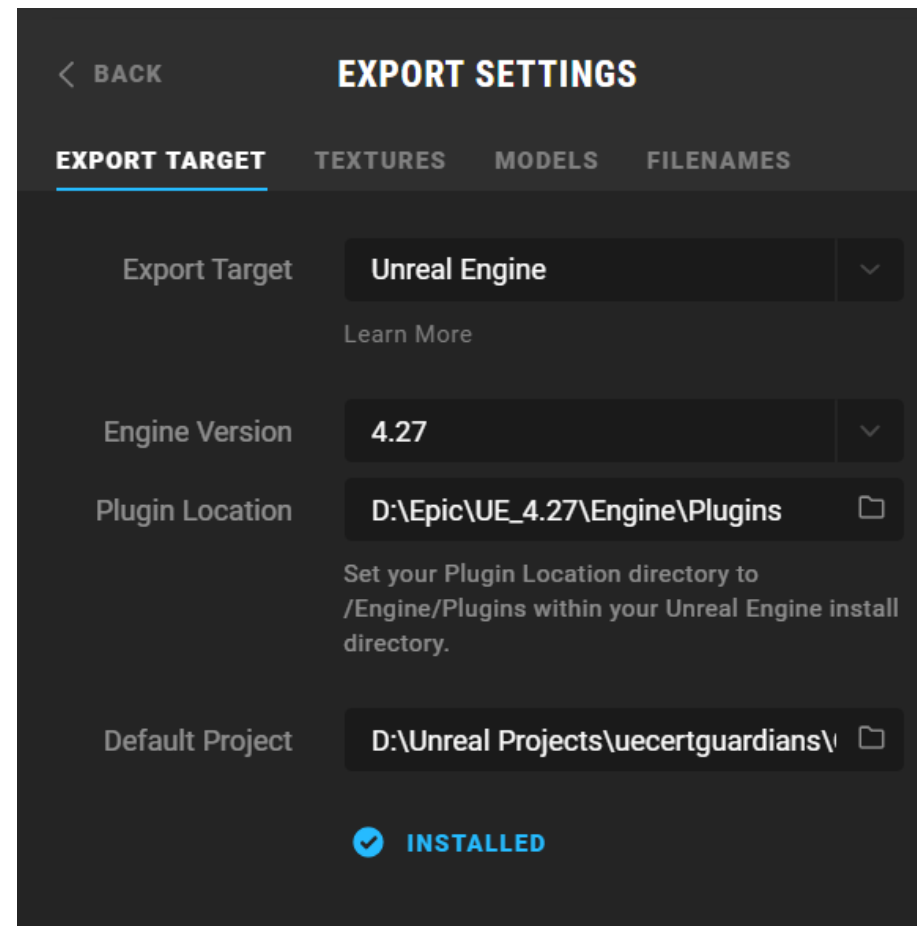
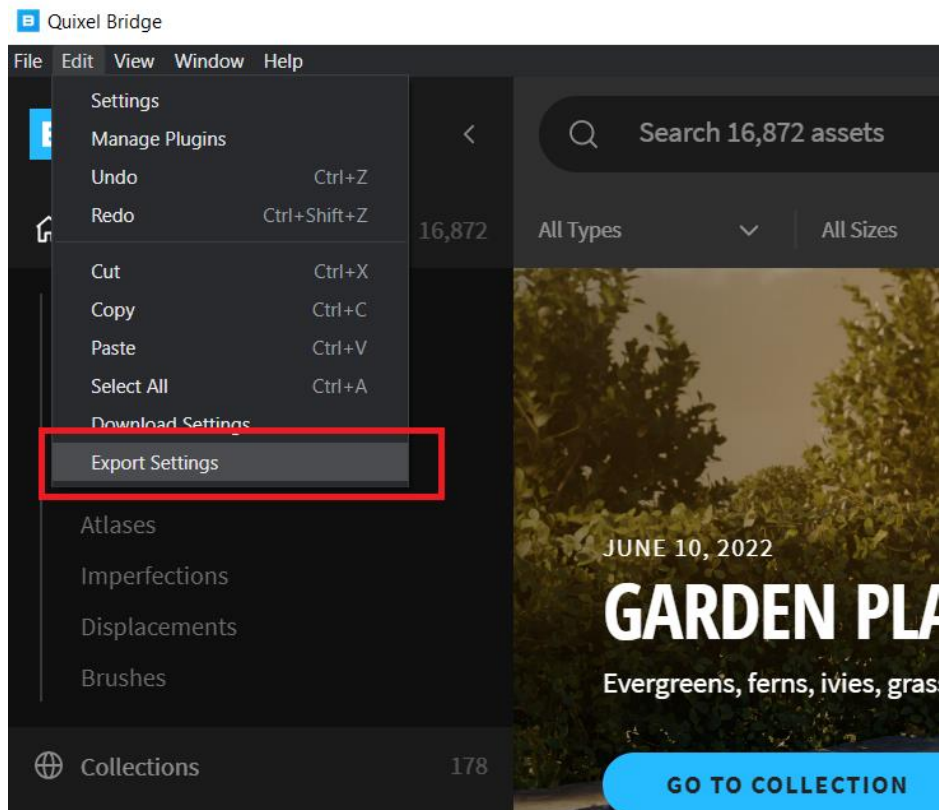
EMAIL

PASSWORD

[Register](#) | [Forgot password](#)

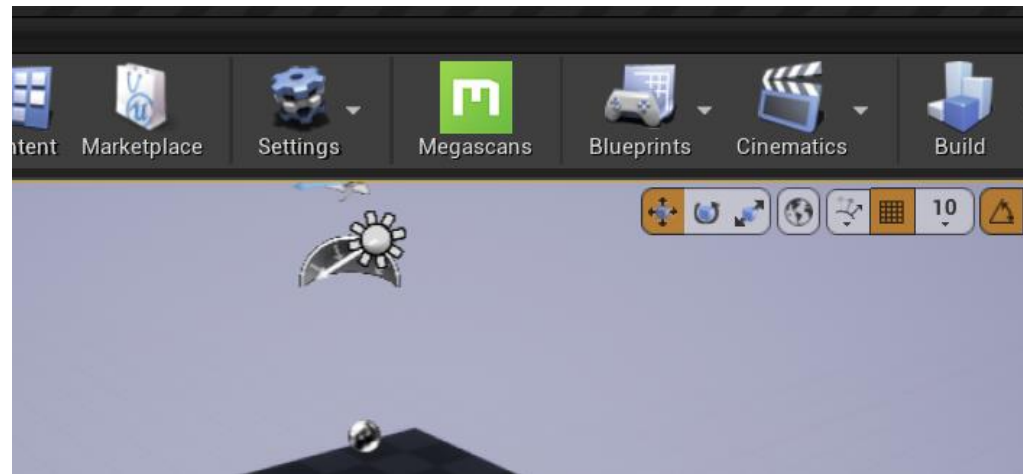
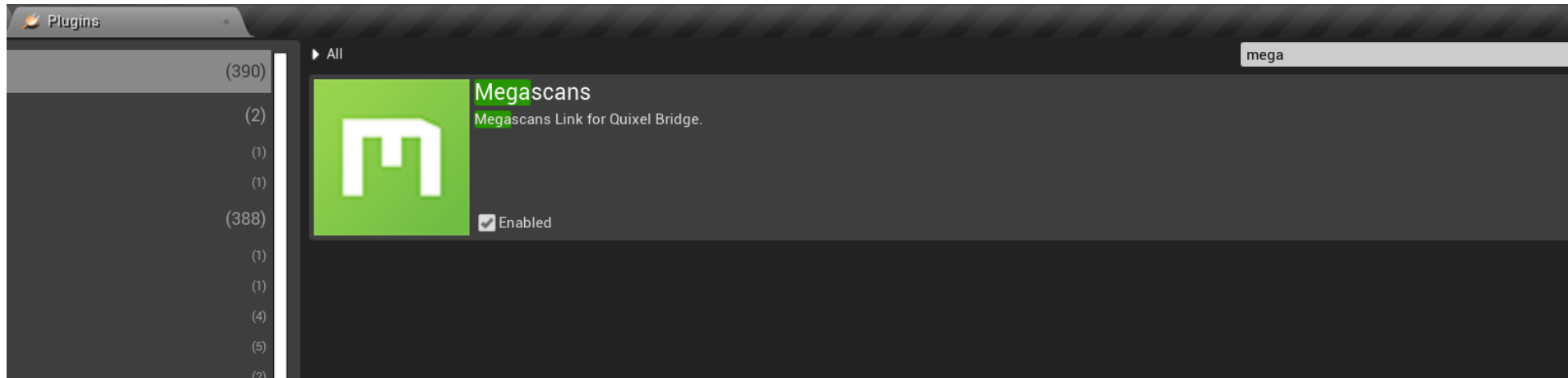
SIGN IN

Export settings

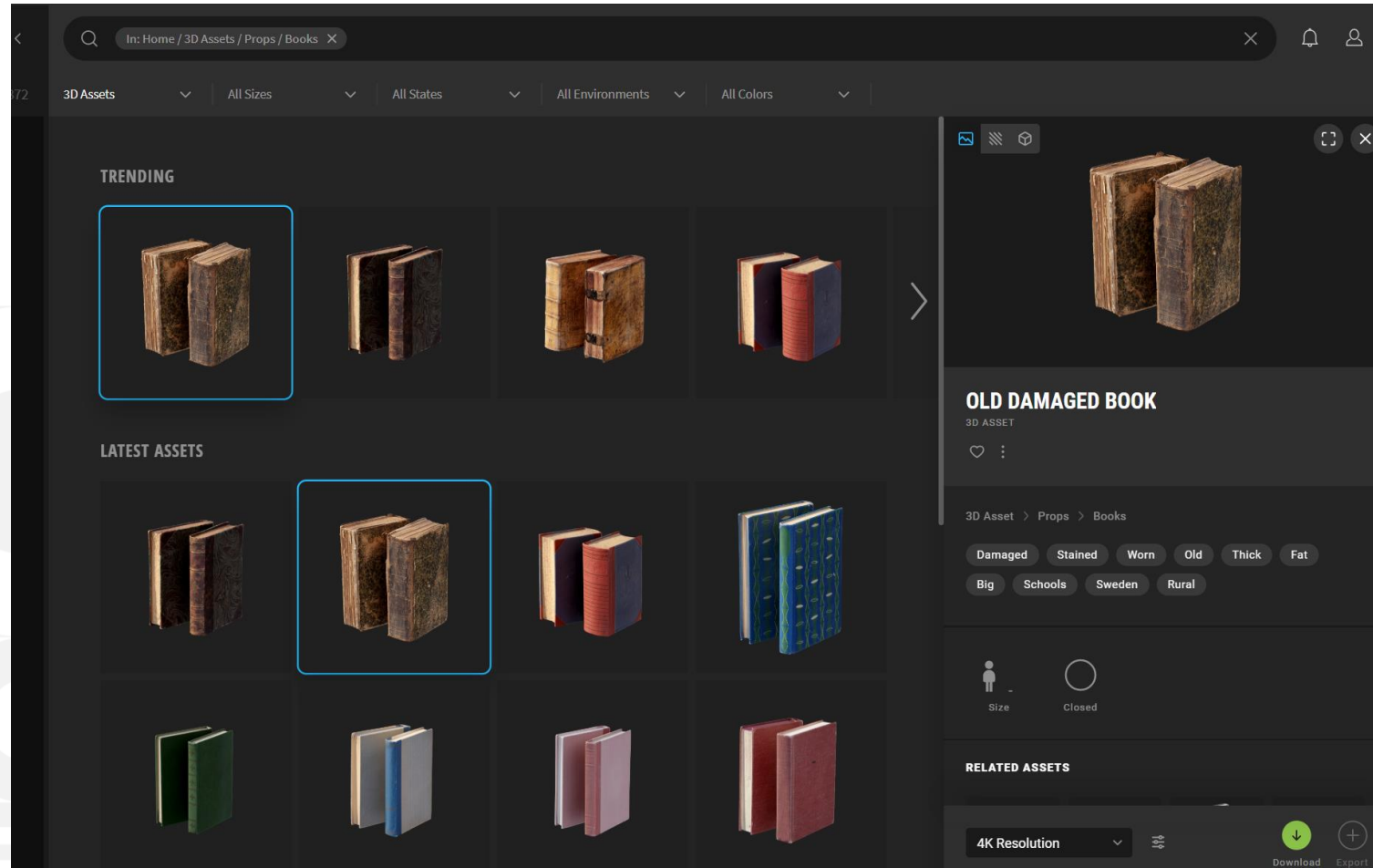


Guardar en la carpeta "Content" del proyecto.

Activar el plugin de "Megascans"



Listo para descargar



Importar Audio

UE4 tiene soporte para:

- **Archivos .wav**
- 16-bit y 24-bit
- Ogg-Vorbis
- AIFF files
- FLAC files



www.freesound.org

Conclusiones

- **Aprendimos como importar modelos, audio y texturas.**
- **Conocimos el plugin de "Megascans".**



Tarea de la semana

- Importar modelos, texturas y audio.
- Crear un nivel usando Megascans.



Gracias

Correos:

- David García

dgarcia@amberstudio.com

- Arturo Escamilla

arturo.garcia@amberstudio.com



Arden Asociación Civil



arden_asociacion



Classroom - código de clase plow4fn



Discord -

<https://discord.gg/K6PHCgz8Mb>

AMERIKE

INSTITUTO UNIVERSITARIO

AMBER



ARDEN



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco



CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL
GUADALAJARA

