

## TP 2 – REALIZACION DE UNA ESCENA 3D

Cristian Daniel Desiderio Arana

## Desarrollo Escena 3D en Unity

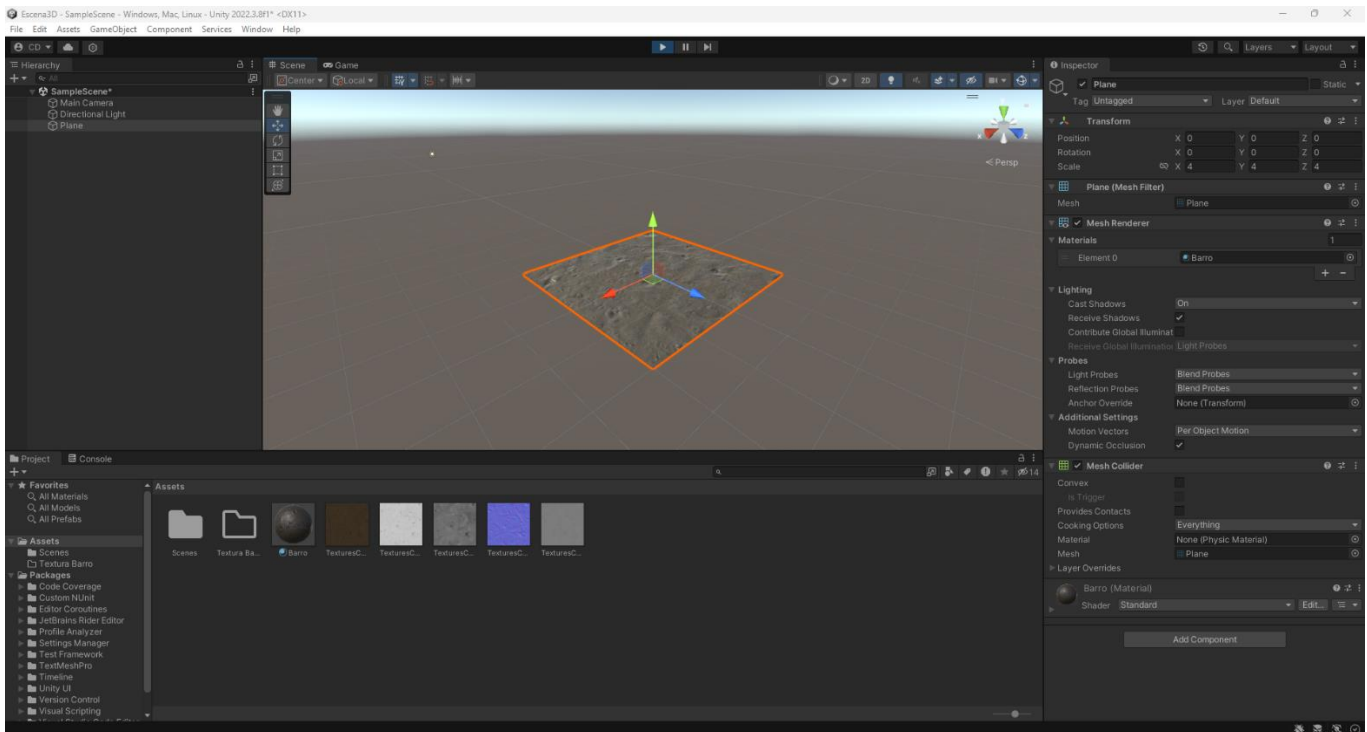


### Idea:

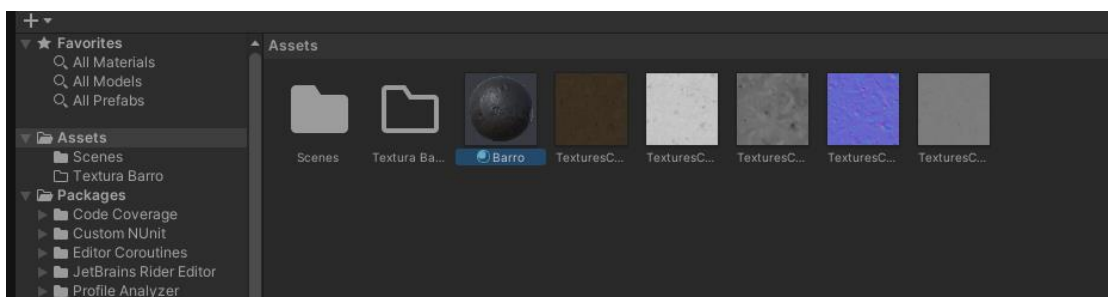
La idea general es generar una escenara a partir de una serie de texturas y objetos descargados de textures.com, y crear un paisaje inhóspito, y en el medio de esa nada, colocar una planta que brota.

## Realización:

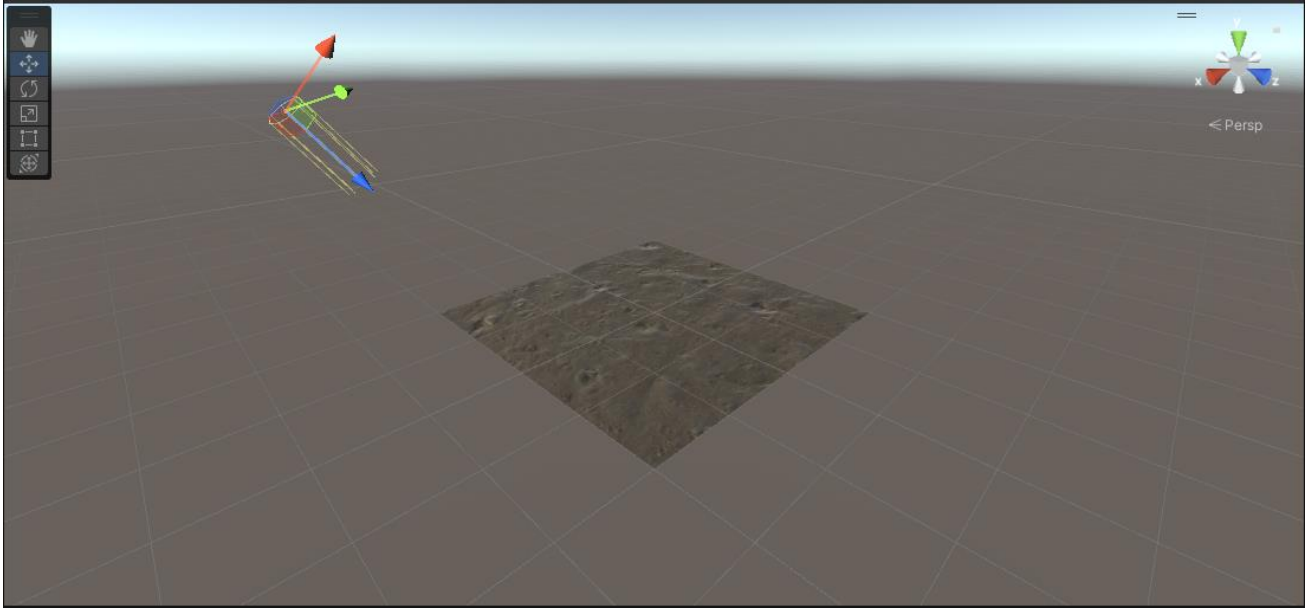
1. Se creo un plano que sirve de base para la escena y se coloreo el resto de la superficie de un color similar para que, desde el punto de vista de la cámara, de la sensación de mayor profundidad.



2. La textura similar al barro fue descargada de forma gratuita de Textures.com, y se genero el material a partir del albedo, mapa de altura, rugosidad y oclusión



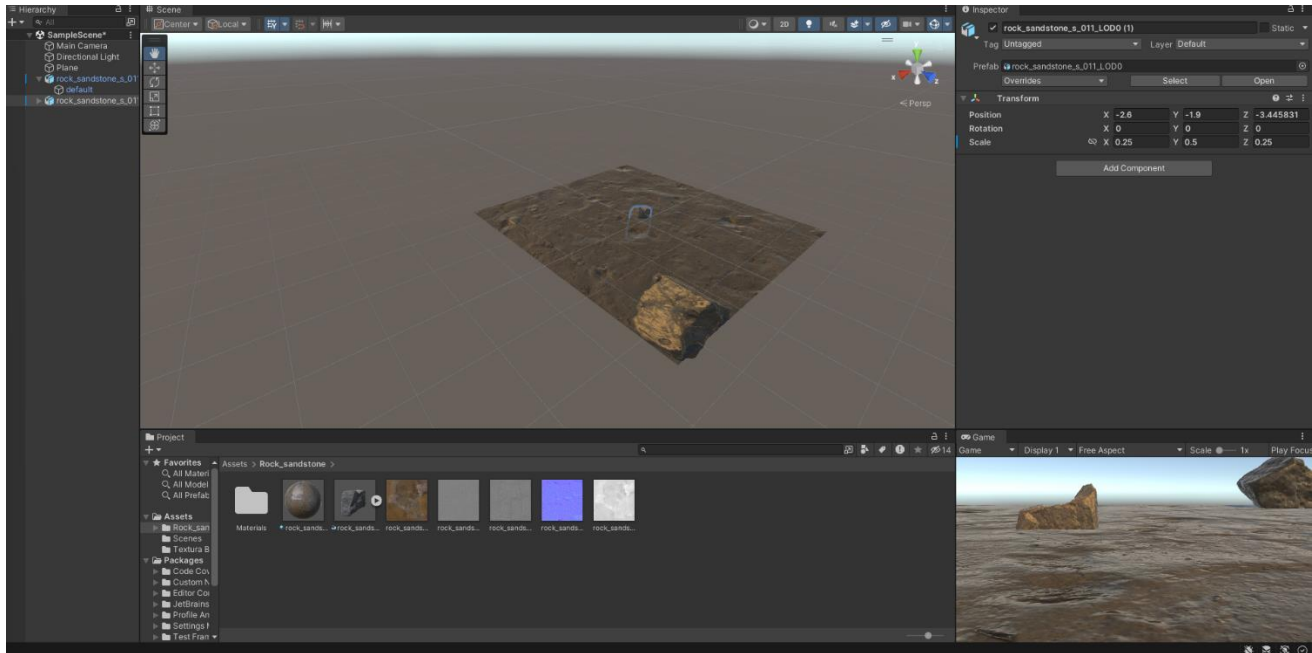
3. La luz general se oriento de forma tal que favoreciera la generación de mayor cantidad de zonas de sombra en la textura del suelo y por consiguiente se realzara el plano de soporte. A su vez la luz se coloreo para que diera una dominante mas amarilla, similar a una foto de Marte.



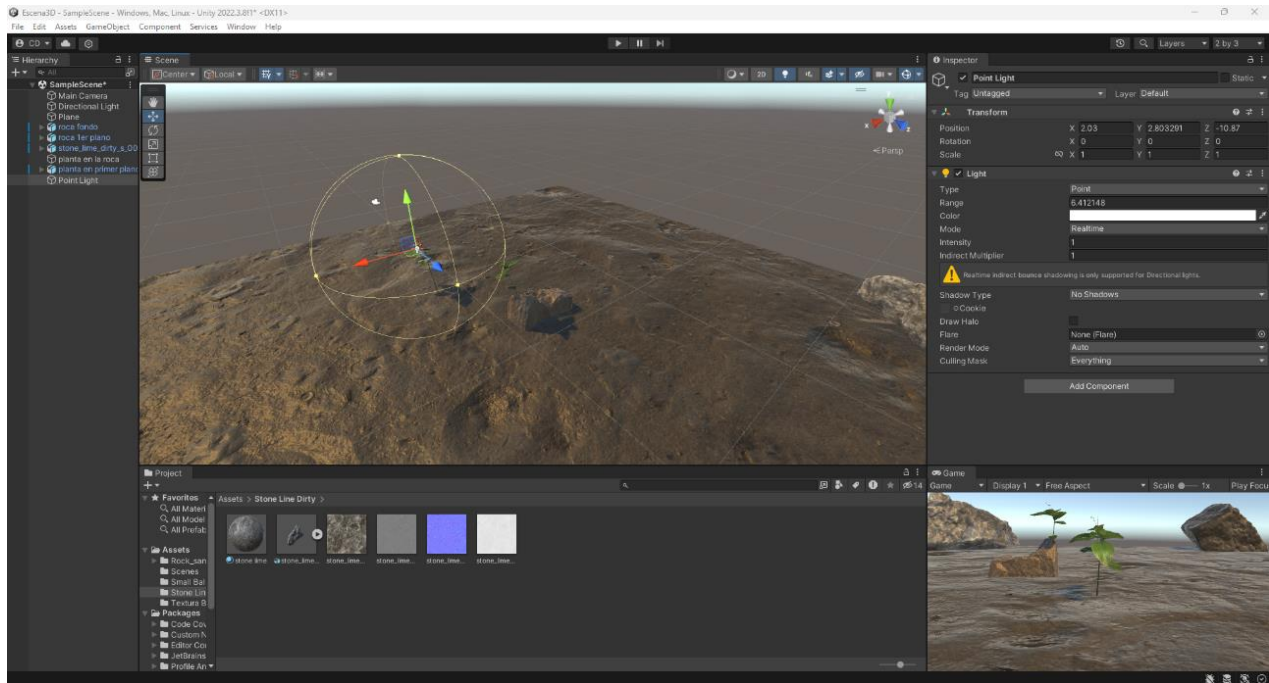
4. Se acerco la cámara al plano y se cerro a su vez el angulo de enfoque para centralizar los objetos que iban a formar la imagen



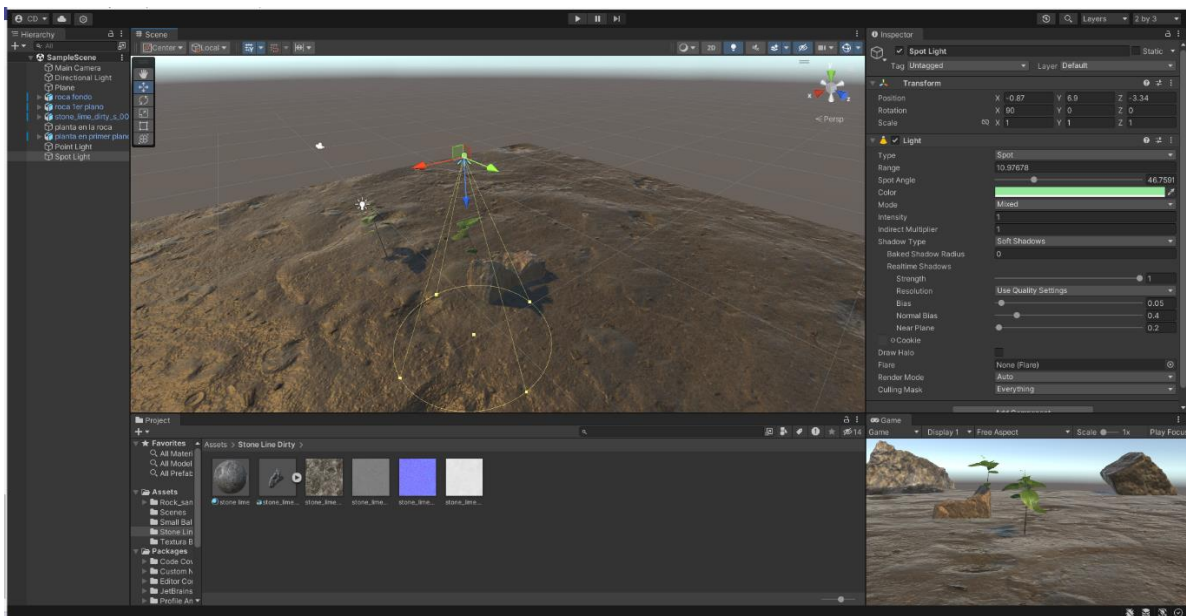
5. Se colocaron y orientaron objetos descargados de internet para simular detalles del terreno, dichos objetos ya venían con sus texturas preconfiguradas, las cuales hubo que cargar por separado.



6. Posterior a la ubicación de las plantas se colocaron dos luces, una puntual y una de Spot para dar realce en la punta de las hojas, para destacarlas y generar más profundidad.



Luz puntual (point light) ilumina la hoja de la planta en primer plano



Luz spot (spot light) detalle en el borde de la hoja de la plata en segundo plano.