

INGENIERÍA MECATRÓNICA



DI_CERO

DIEGO CERVANTES RODRÍGUEZ

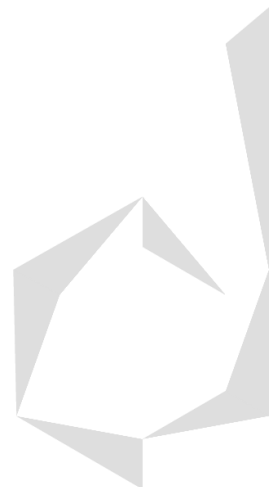
ANIMACIÓN 3D

UNITY

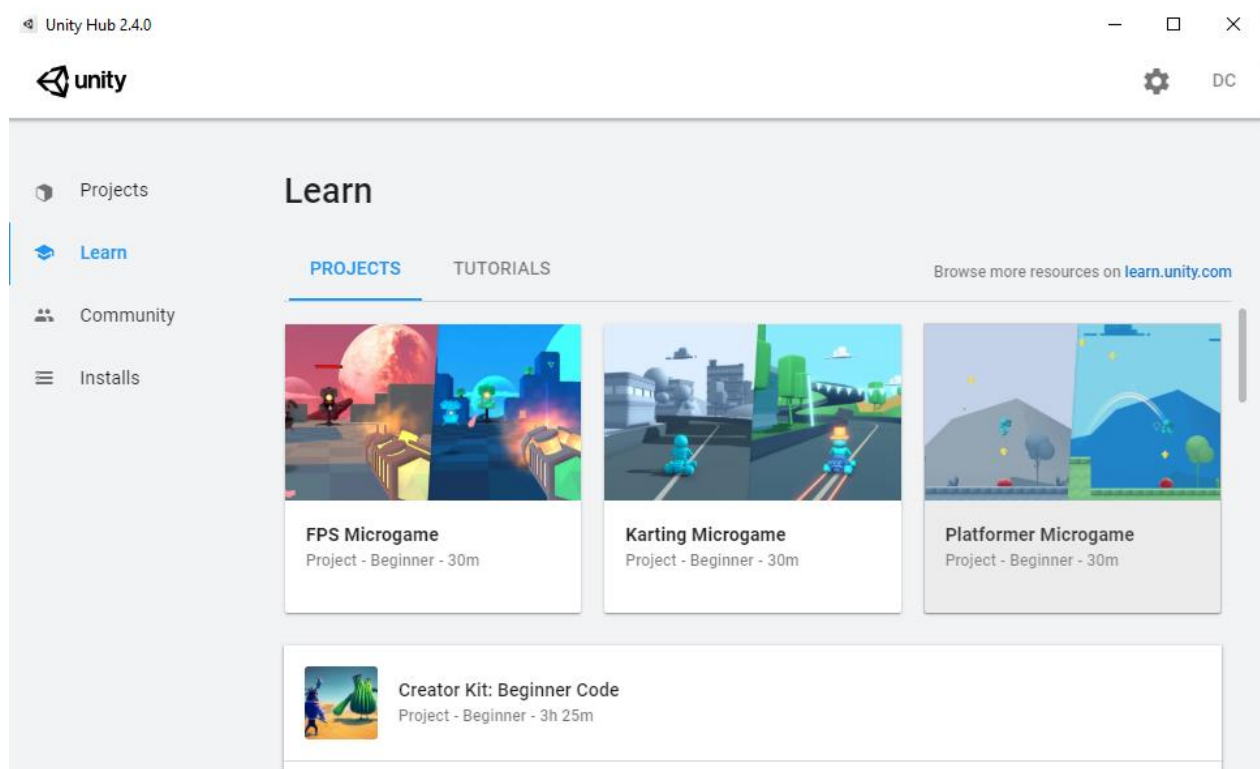
Introducción a Unity

Contenido

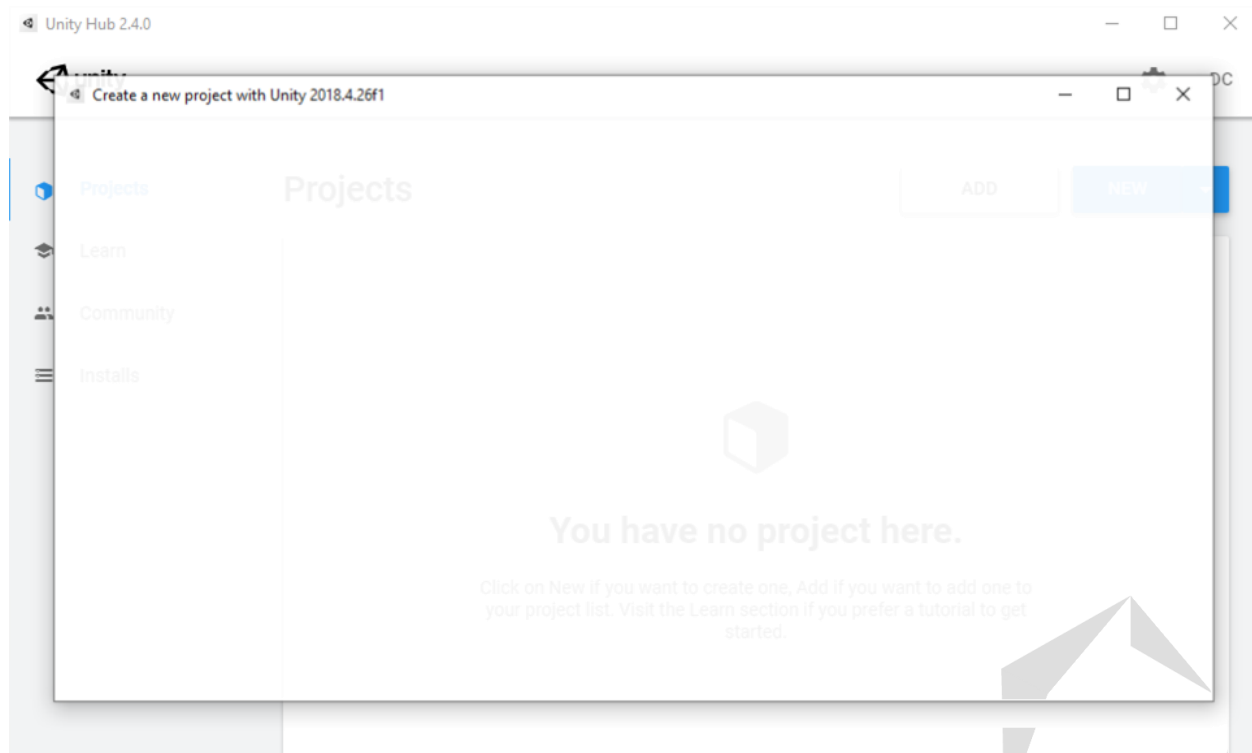
| | |
|----------------------------|----|
| Instalación de Unity | 2 |
| Ambiente de Unity | 4 |
| Visual Studio..... | 12 |

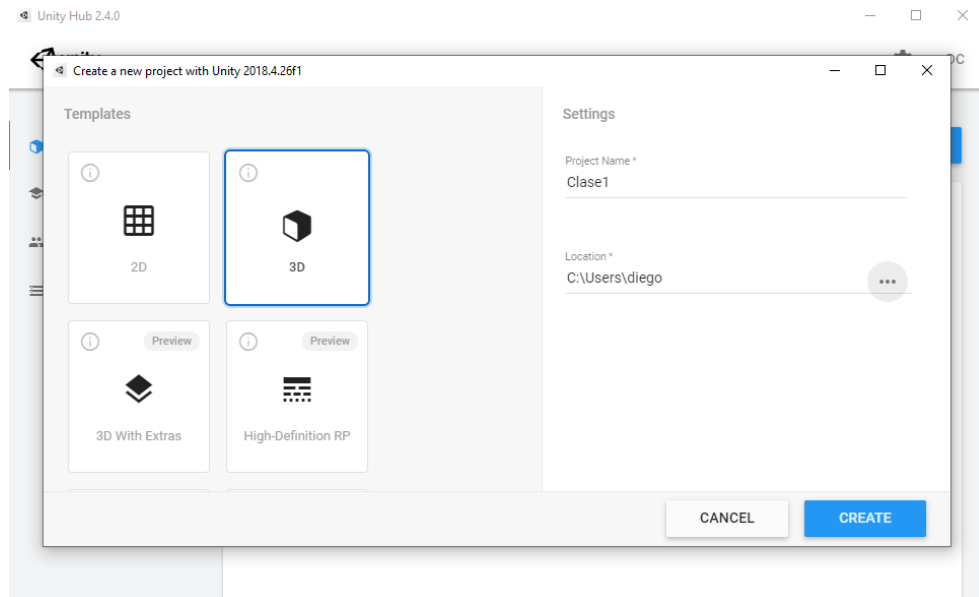


Instalación de Unity

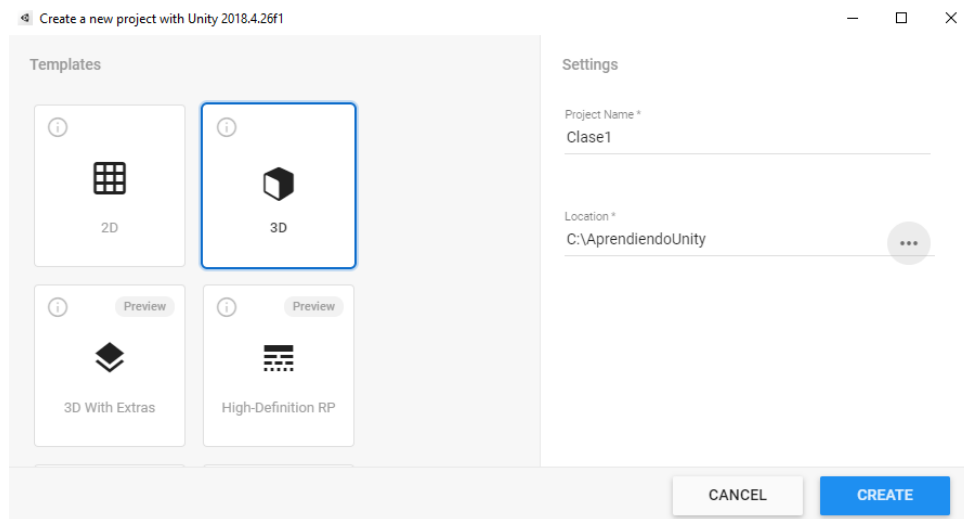


El Unity Hub se usa para manejar los proyectos de Unity.

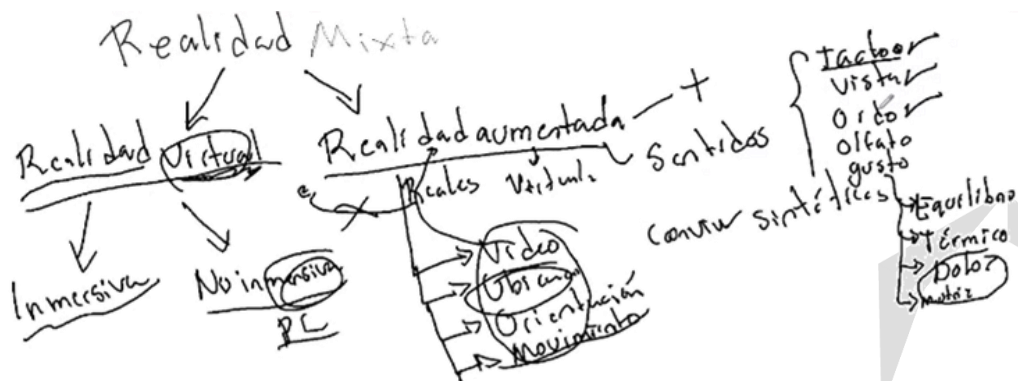




La carpeta del proyecto debe estar en el disco duro C, el nombre de la carpeta no debe tener acentos.

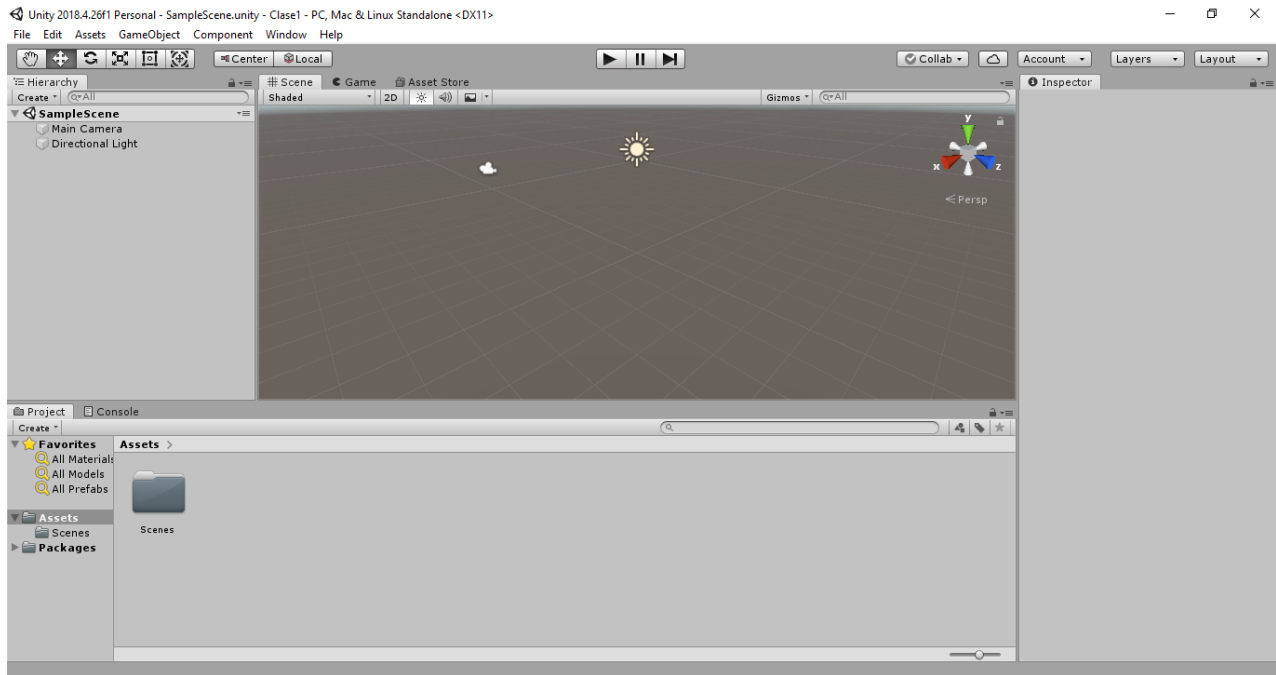


De la realidad mixta se desprenden la realidad aumentada y la realidad virtual, una es inmersiva (que te envuelve en un mundo virtual (virtual se refiere a virtud que significa una serie de características)) y la otra no inmersiva (no te mete en un mundo virtual, como la computadora).

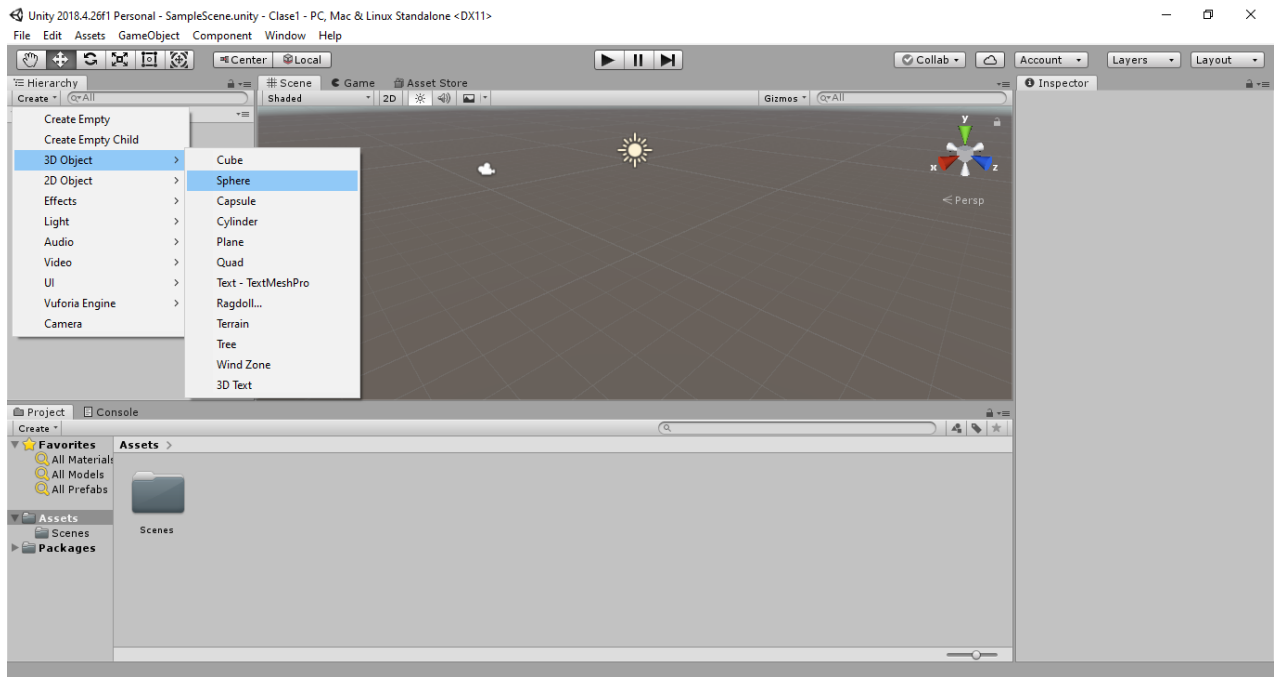


Ambiente de Unity

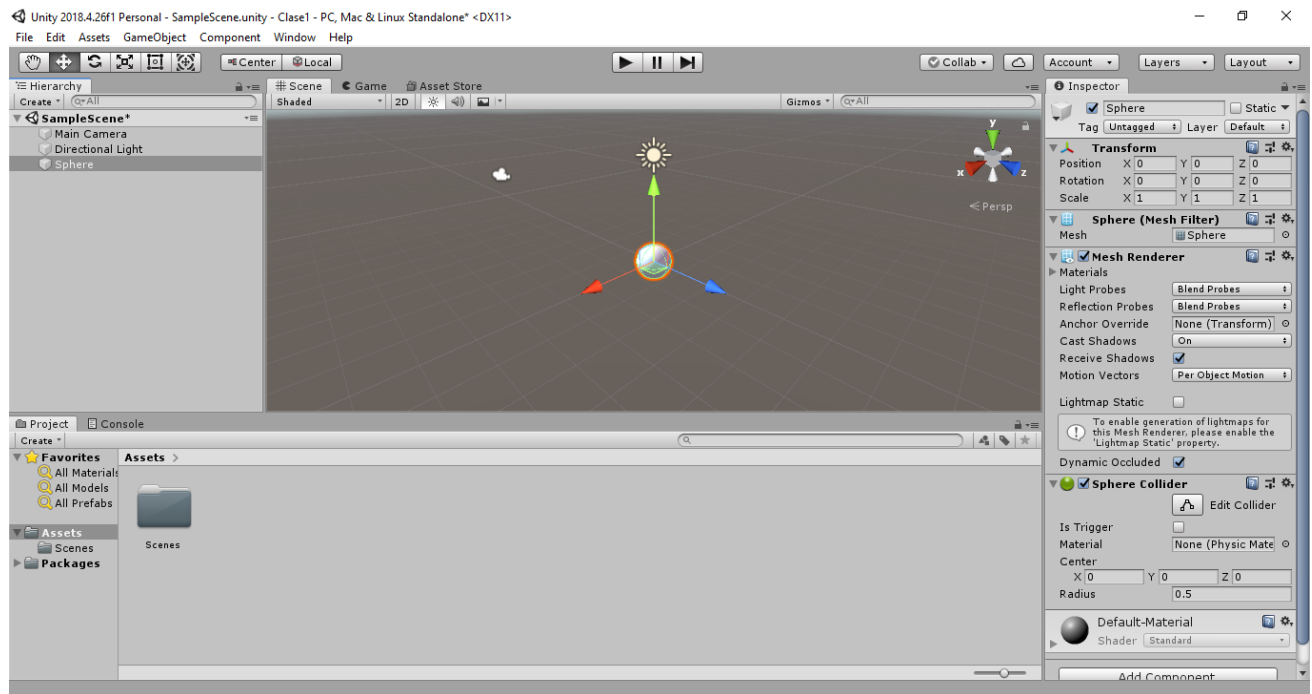
Este es el ambiente de Unity, en el cual se diseñará de forma individual cada objeto de la animación.



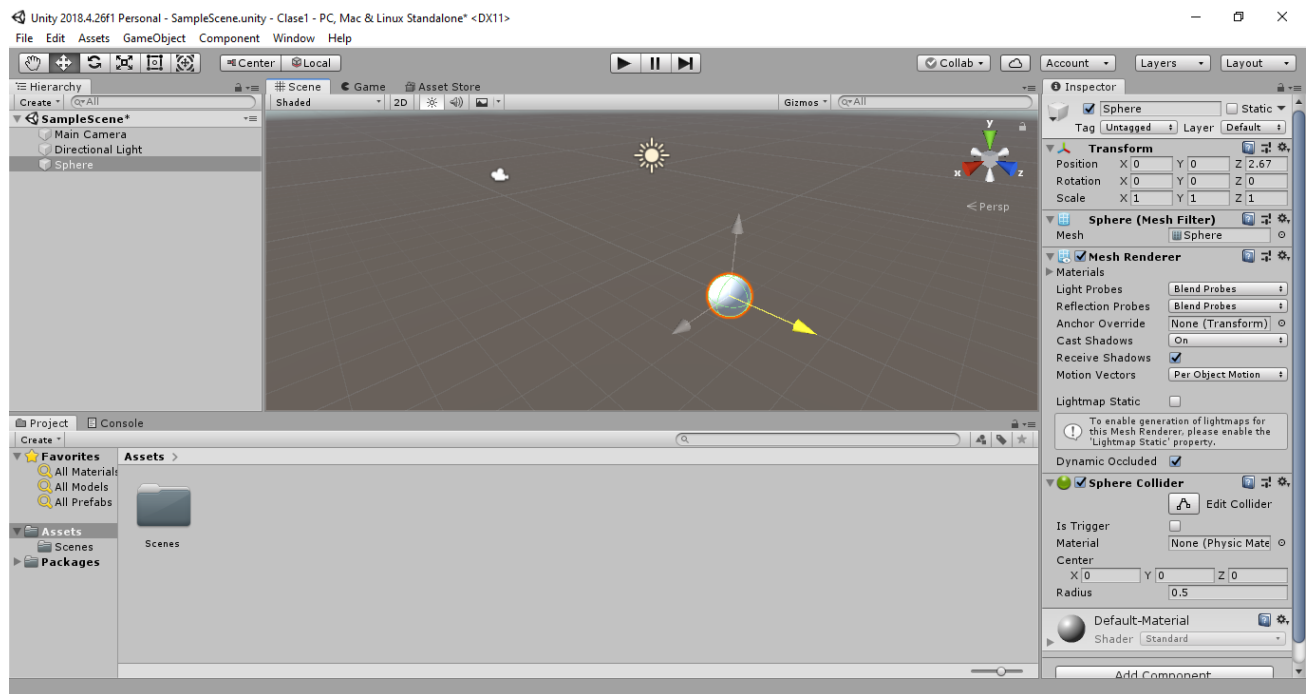
Donde dice Jerarquía vamos a empezar a crear objetos.



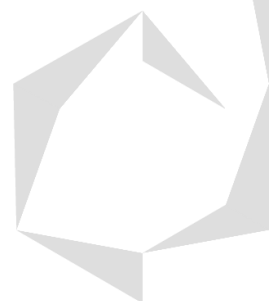
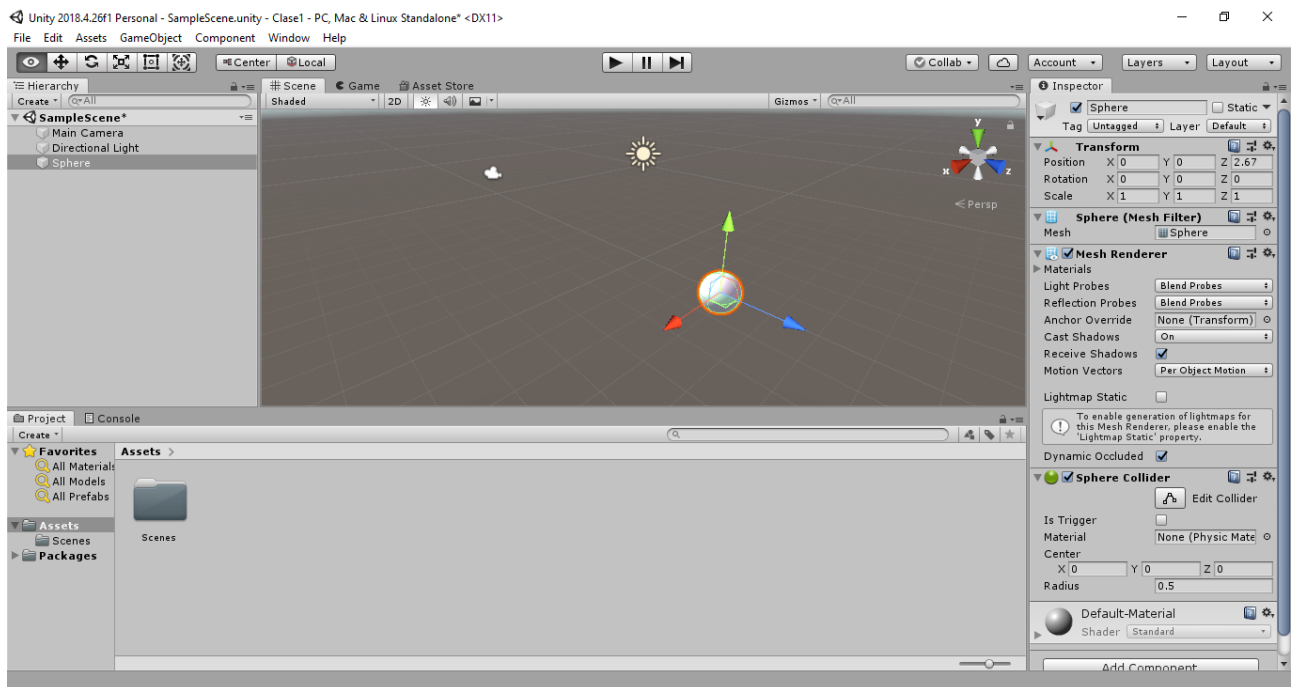
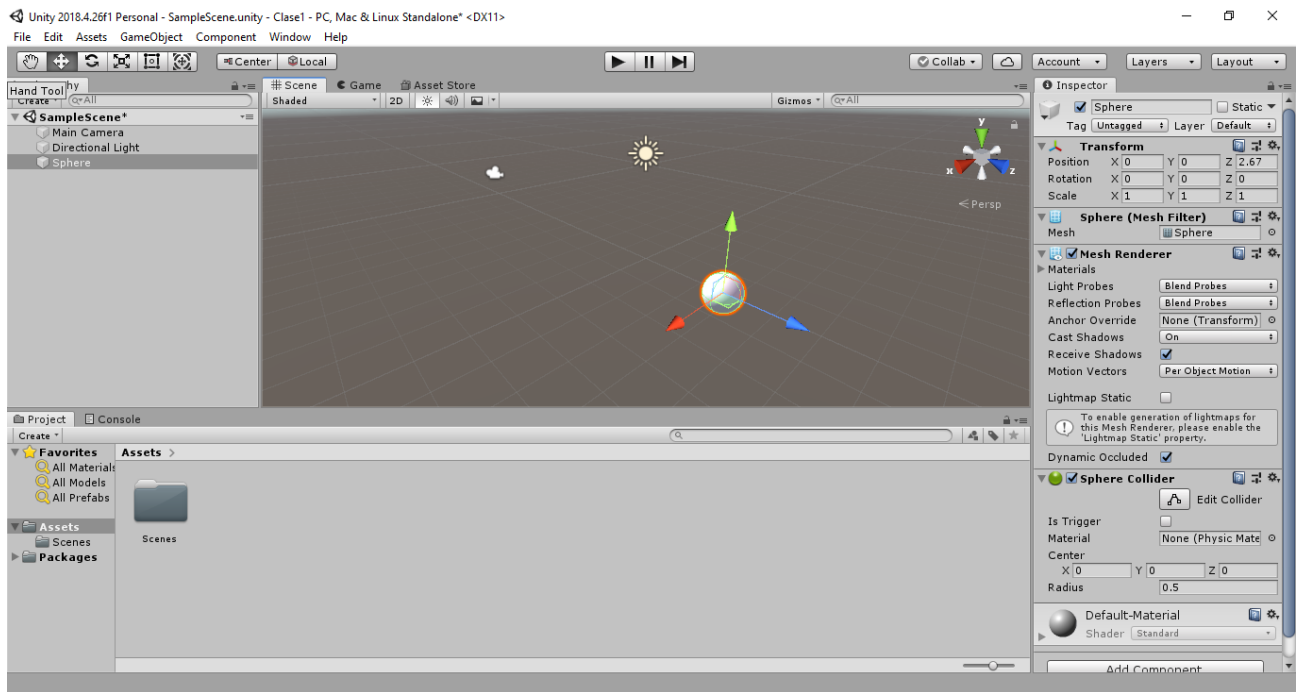
En la esfera creada se coloca un plano cartesiano.

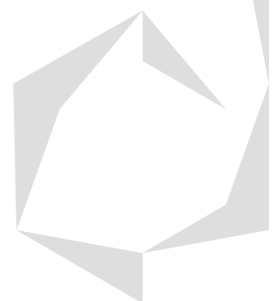
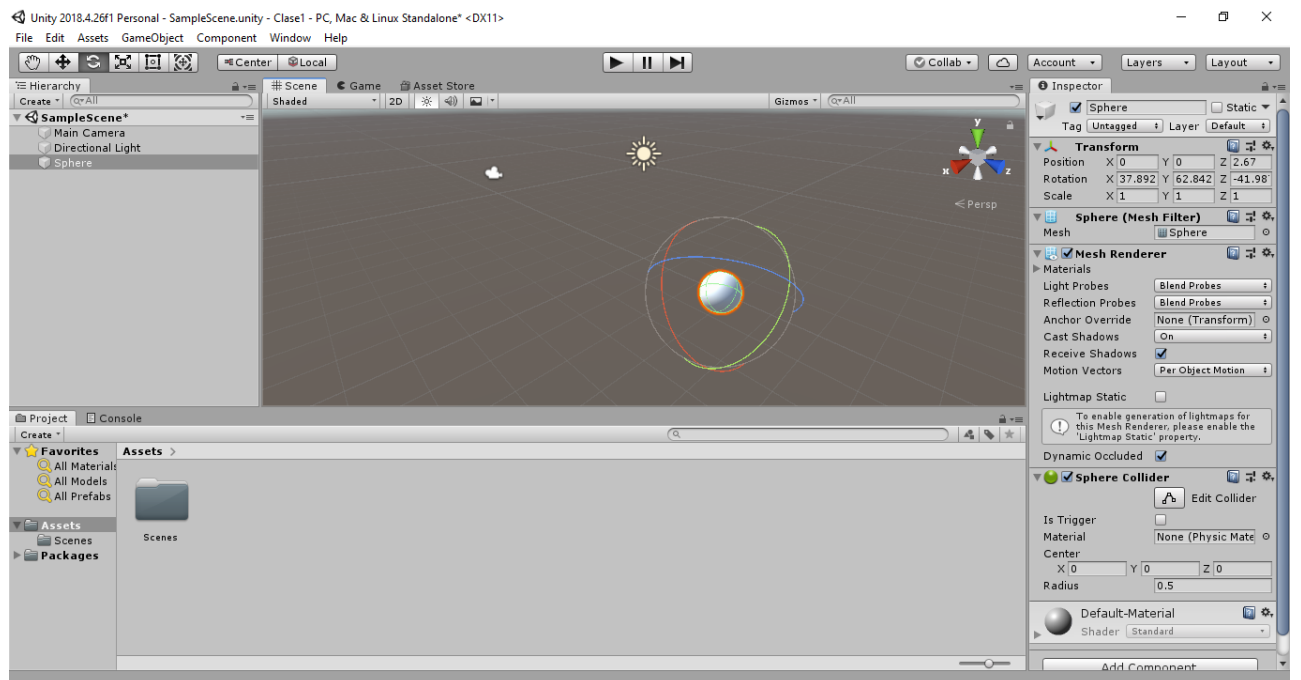
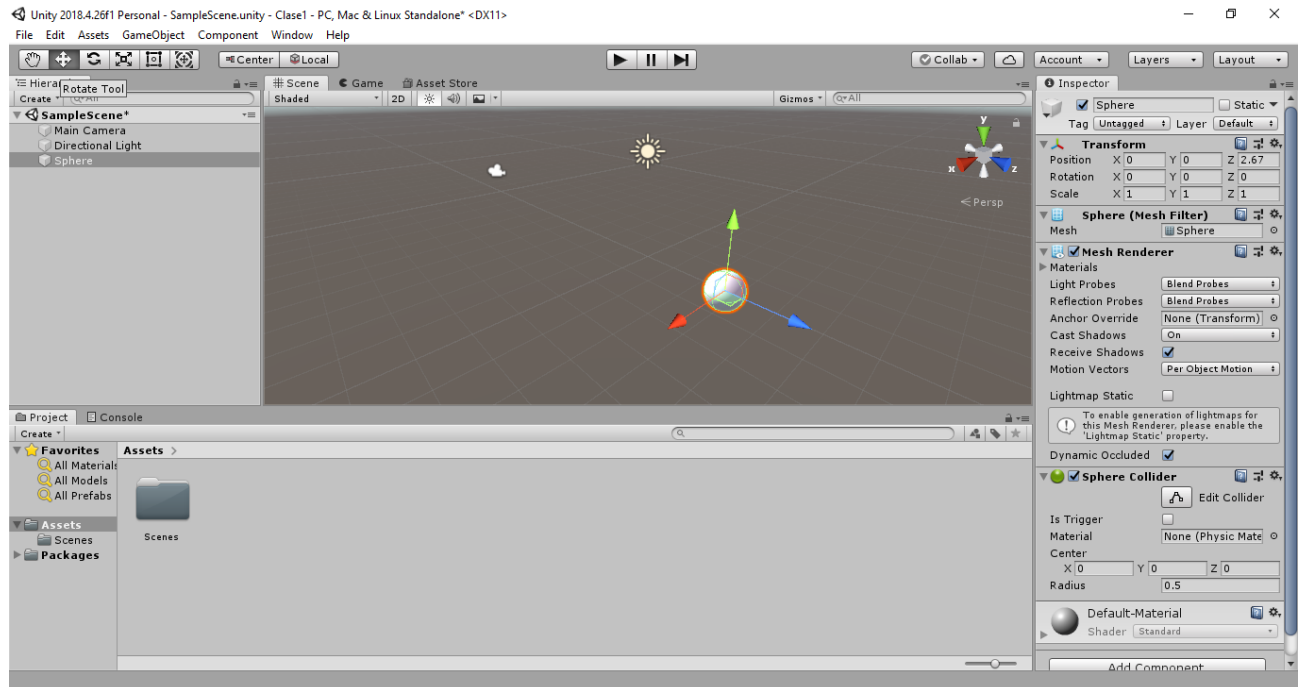


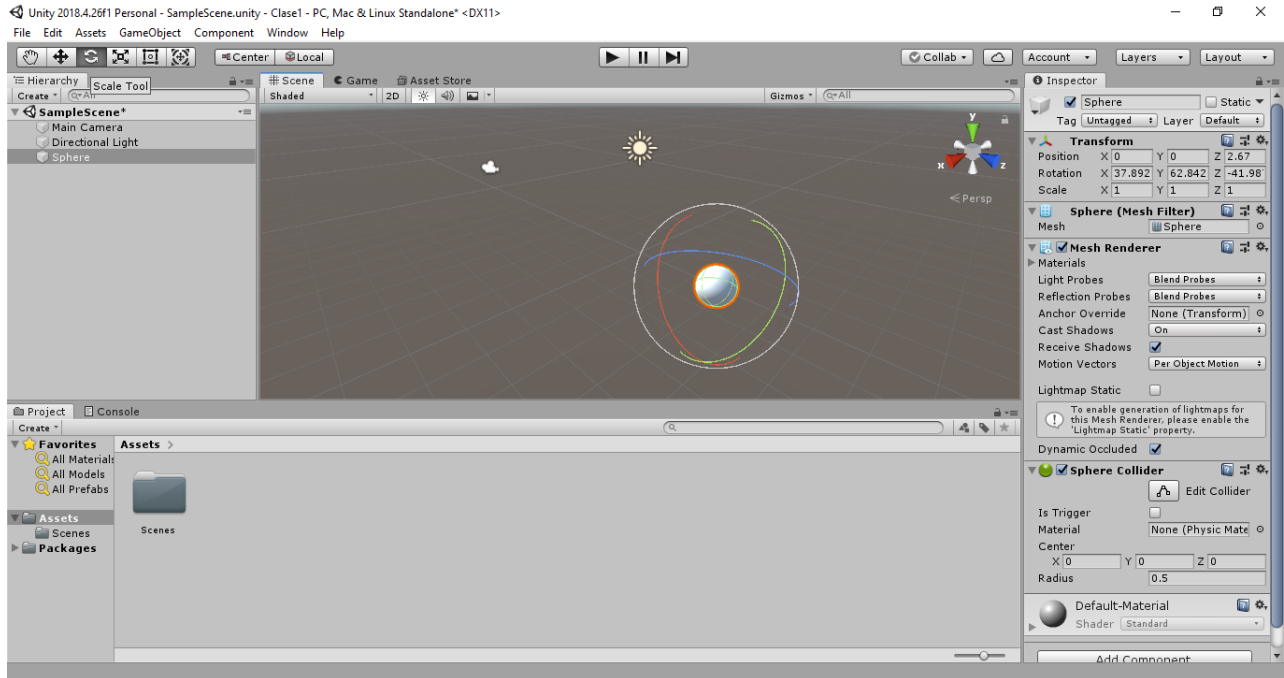
Si le damos clic a alguna flecha y la arrastramos se empieza a mover.



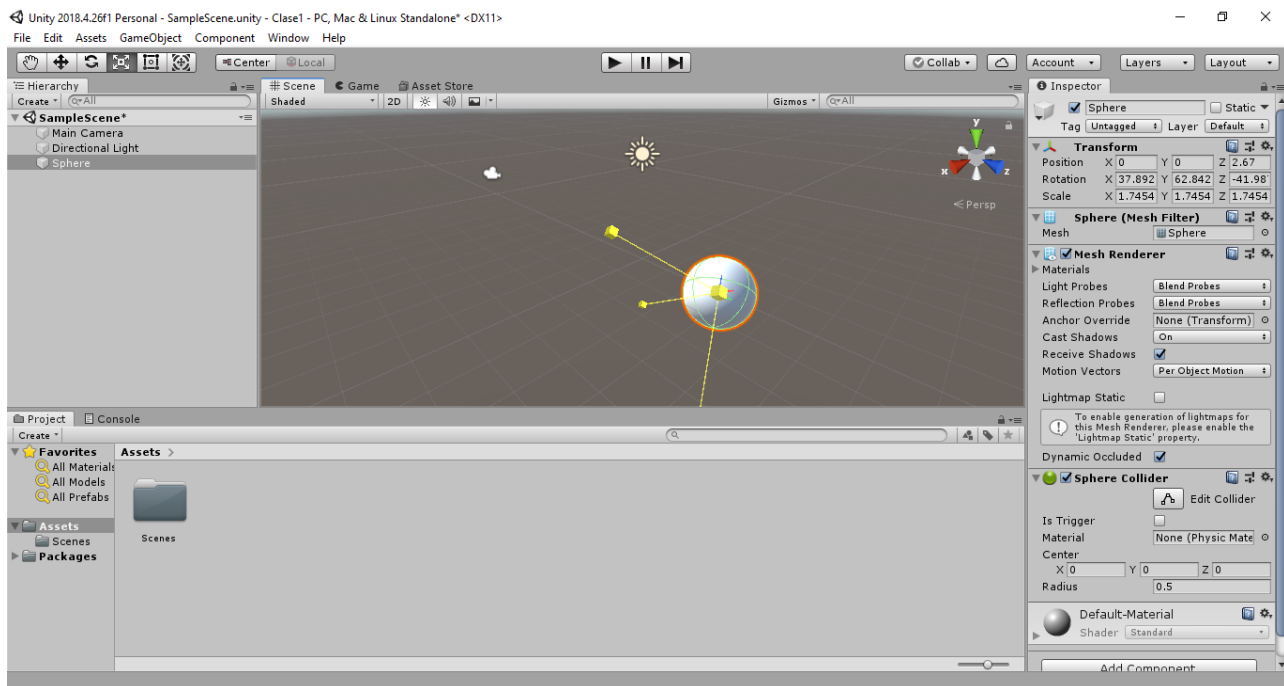
Ahora con la herramienta de mano podemos mover el entorno para ver desde otro ángulo.



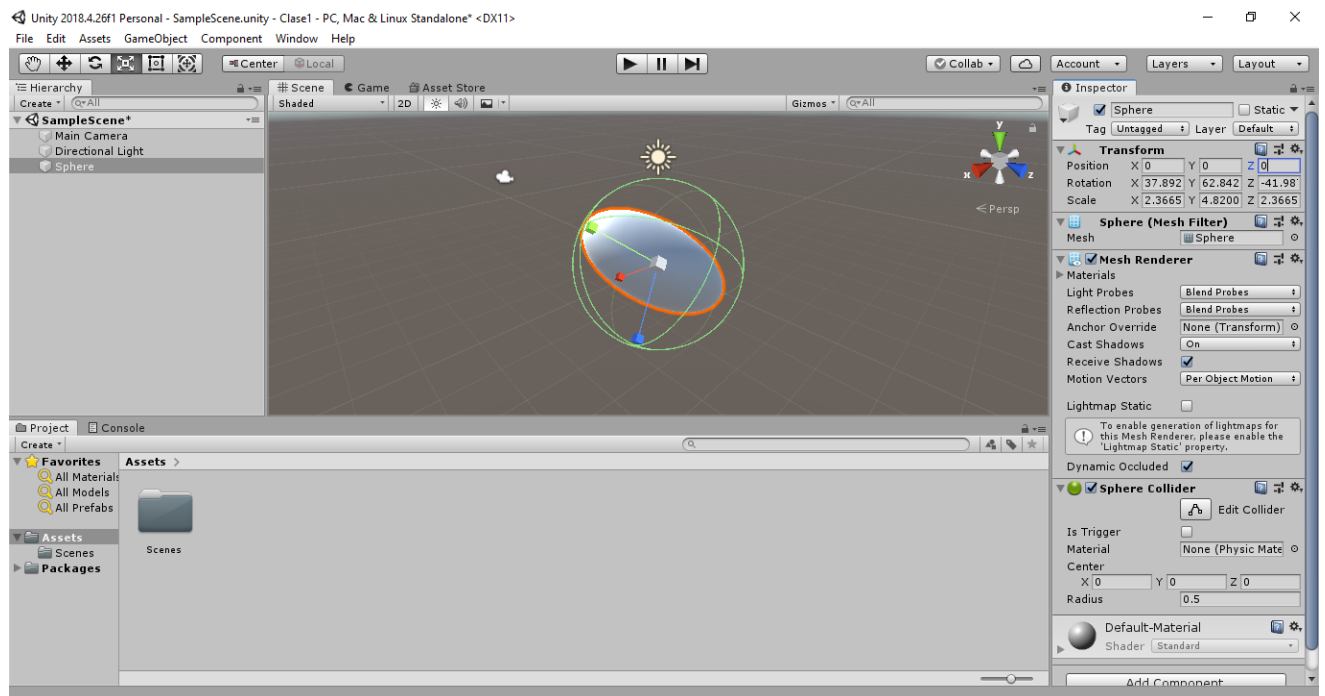




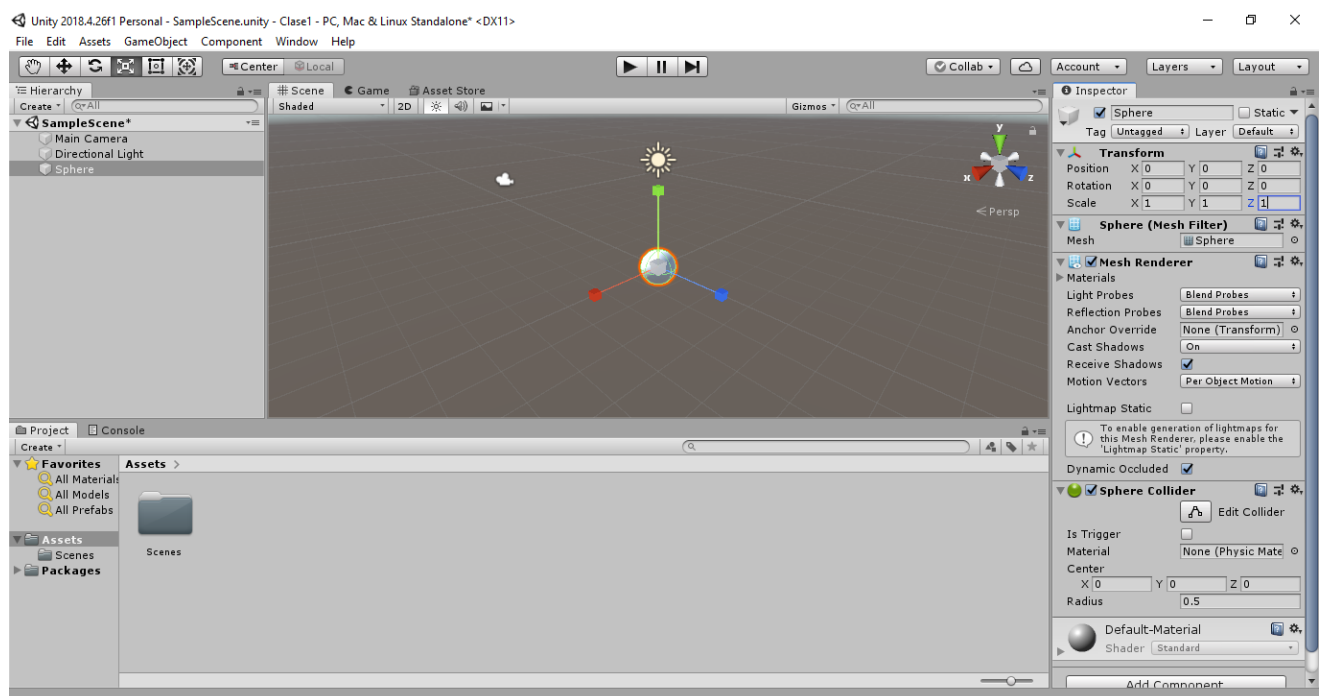
Con scale se hace zoom en la figura al dar clic a algún cuadrado y arrastrarlo, si hago lo mismo con el cuadro de en medio se escala uniformemente la esfera.



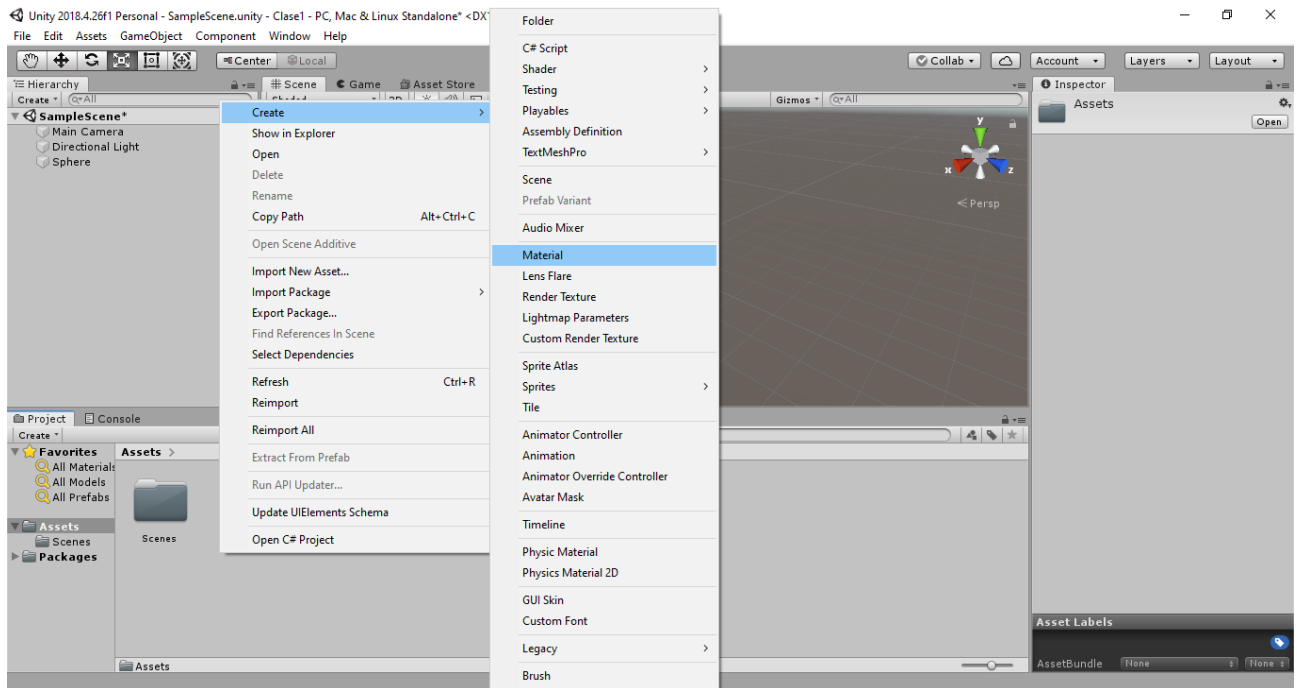
Con el menú de la derecha puedo poner la posición de la figura.



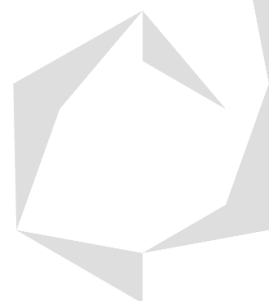
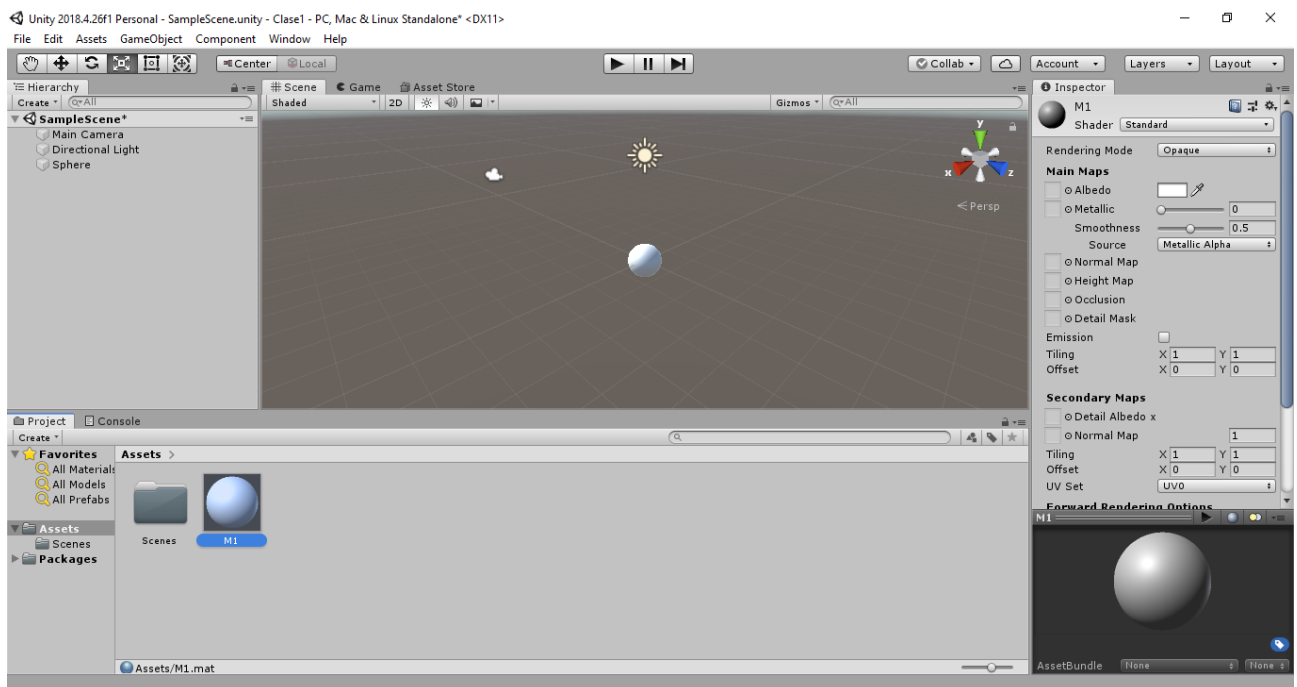
Con scale igual vamos a deformar la figura.



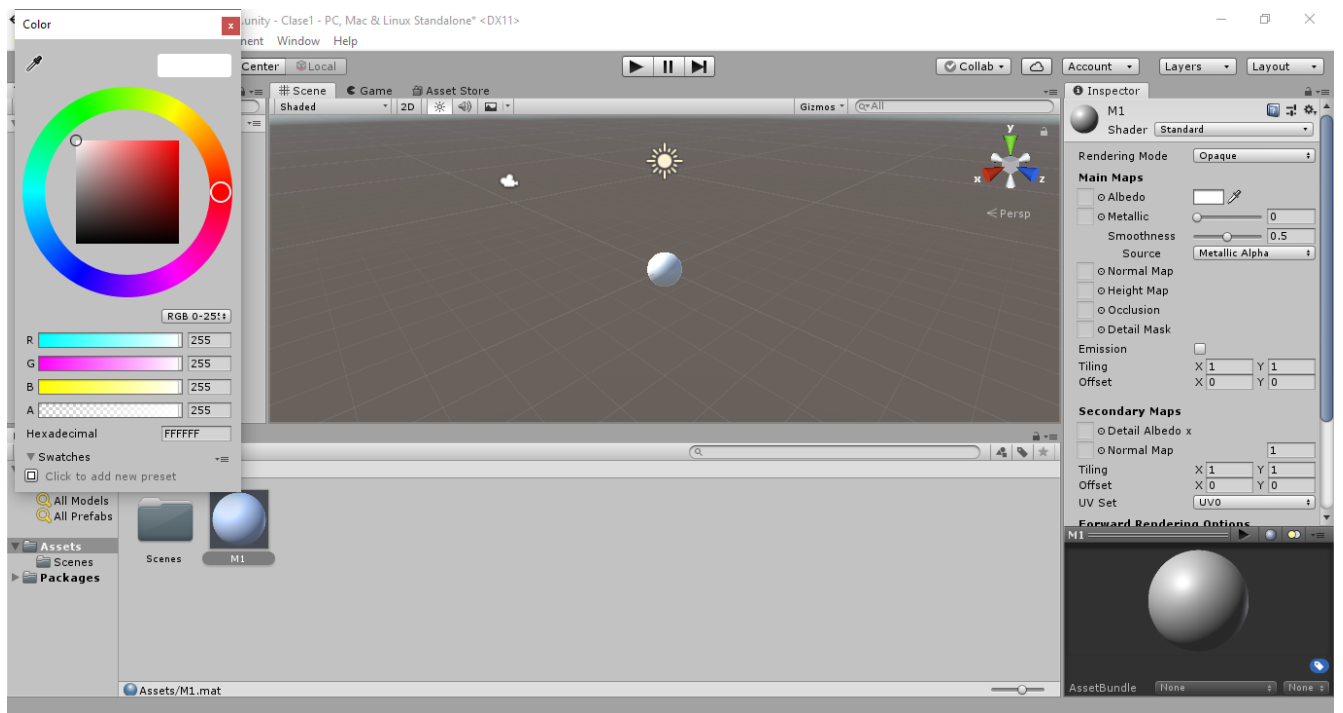
Ahora vamos a la parte de abajo y vamos a dar clic con botón derecho.



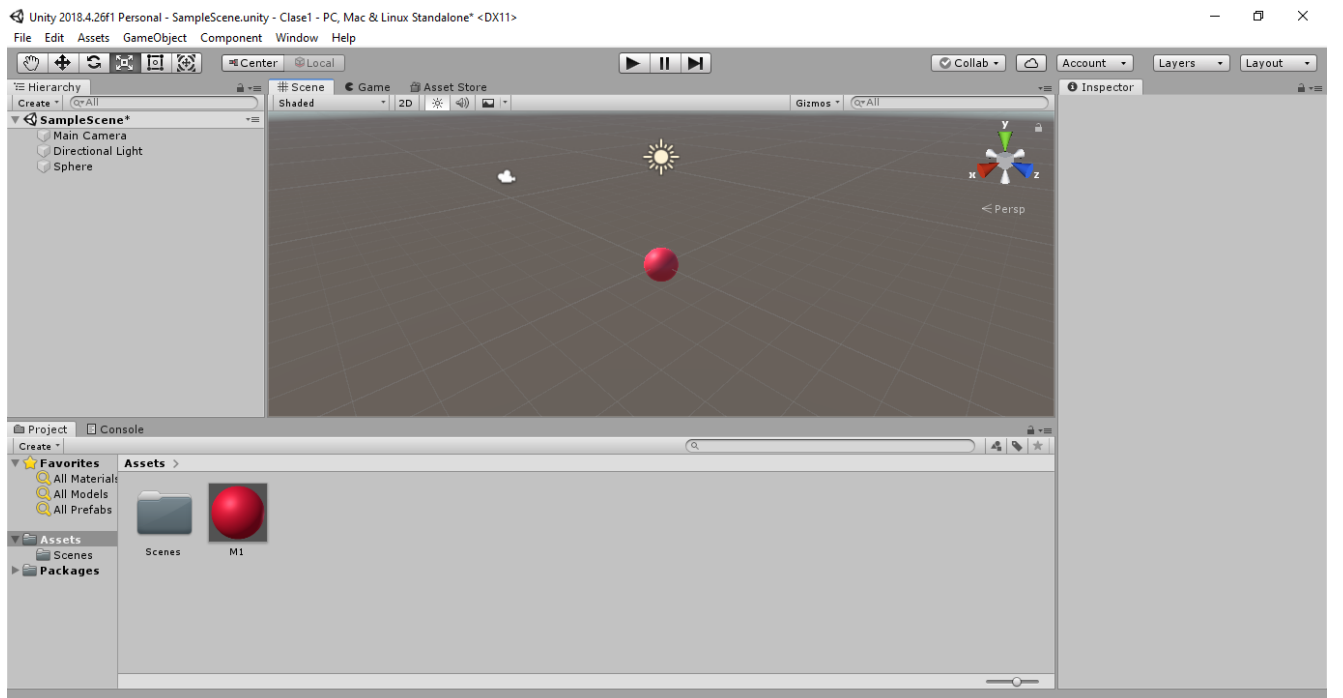
Con esto le doy un material a mi figura creada.

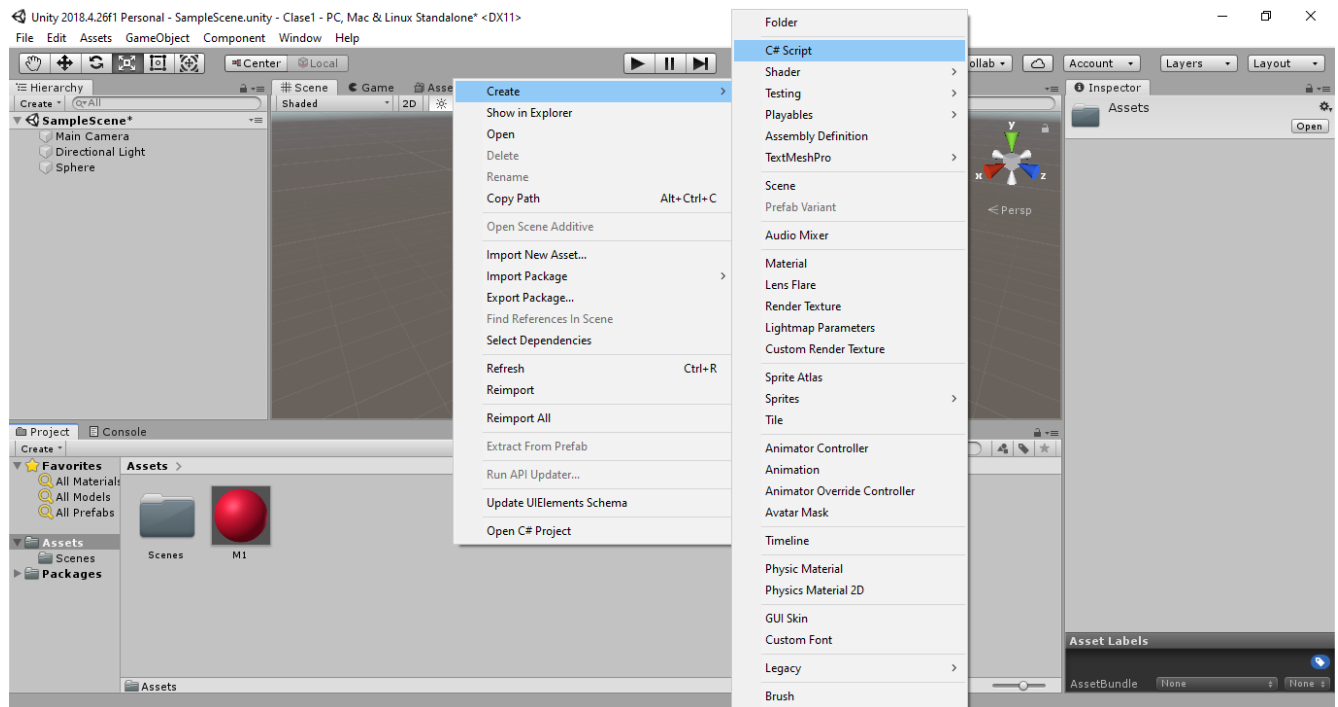


Si doy clic donde dice Albedo le puedo cambiar el color.



Ahora debo arrastrar el material hacia mi esferaita.

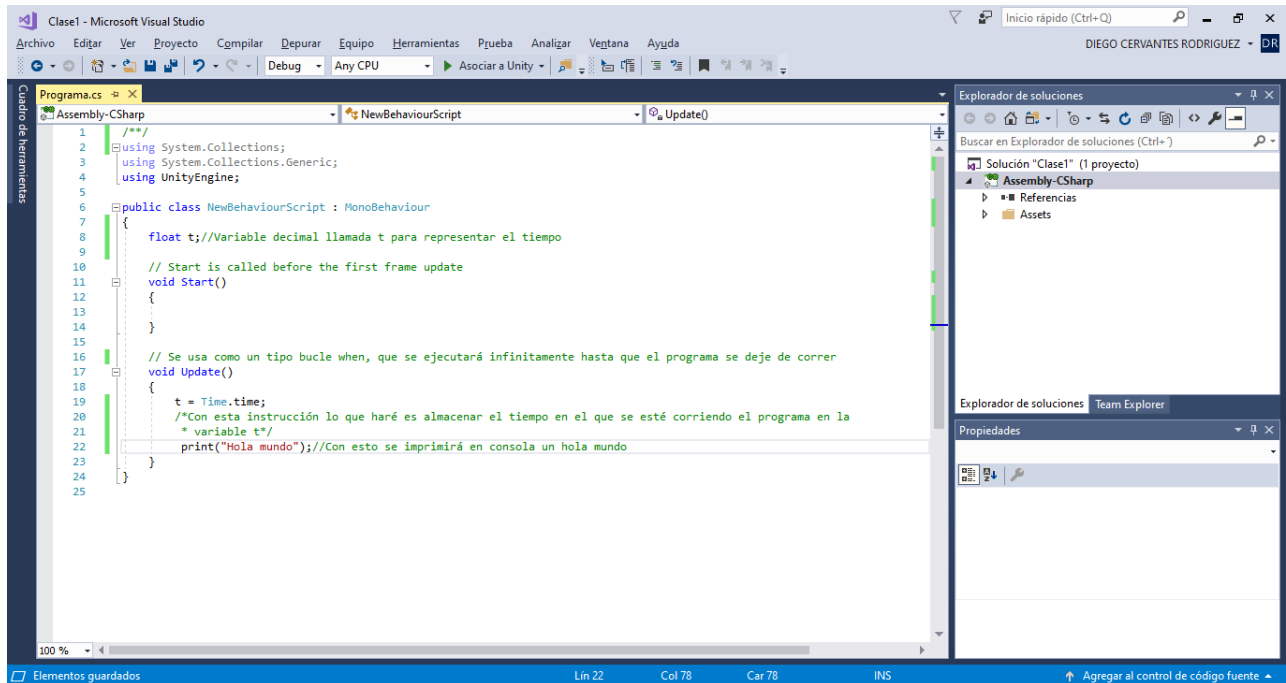




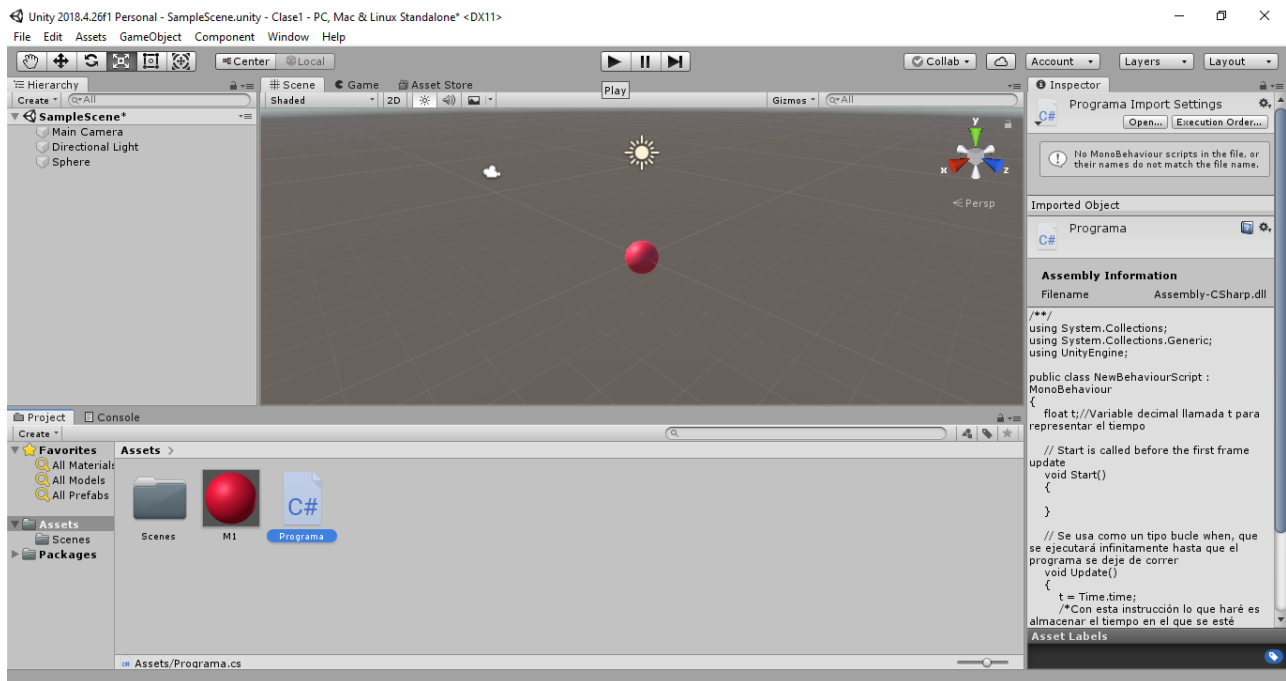
Visual Studio

Daremos doble clic en el programa creado y se abrirá Visual Studio, este servirá para crear las reglas físicas de la animación por medio de ecuaciones y lógica de programación.

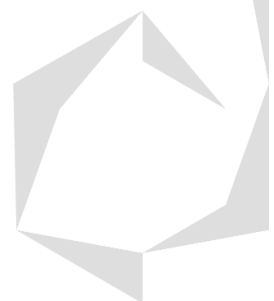


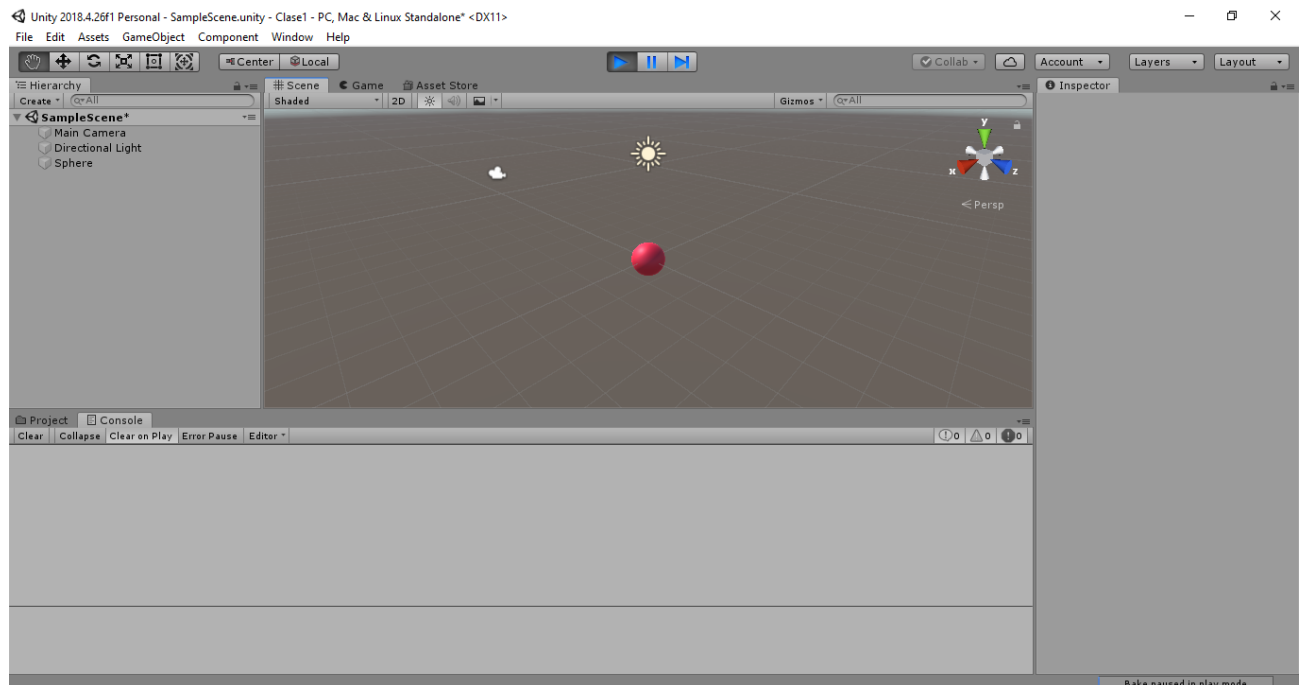


Vamos a darle clic al botón de play.



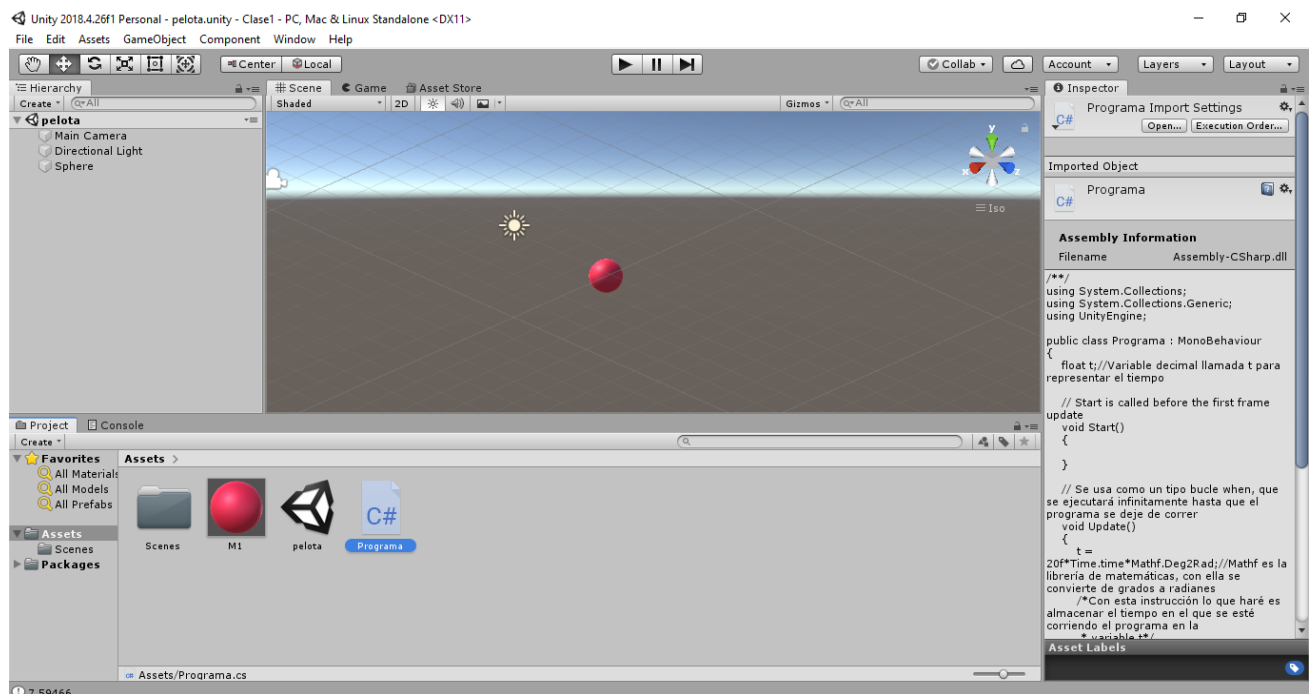
- En la parte de escena se diseña el objeto.
- En la parte de game se visualiza el ambiente virtual.

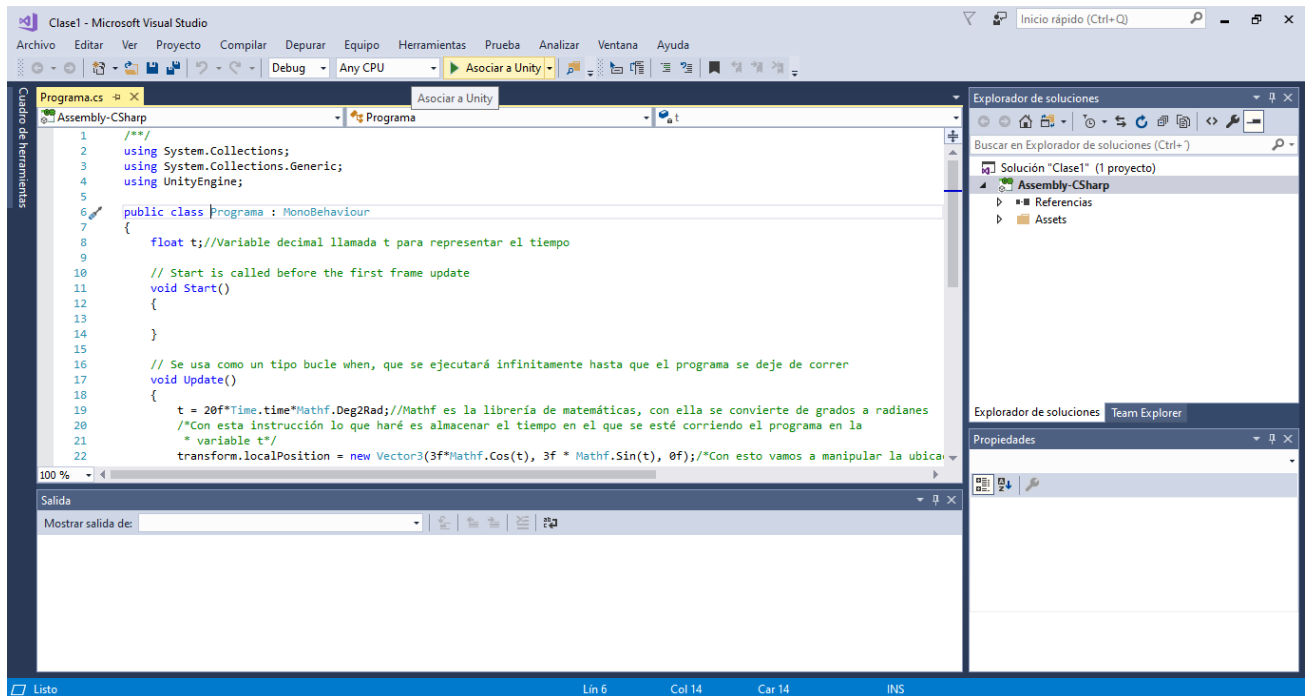




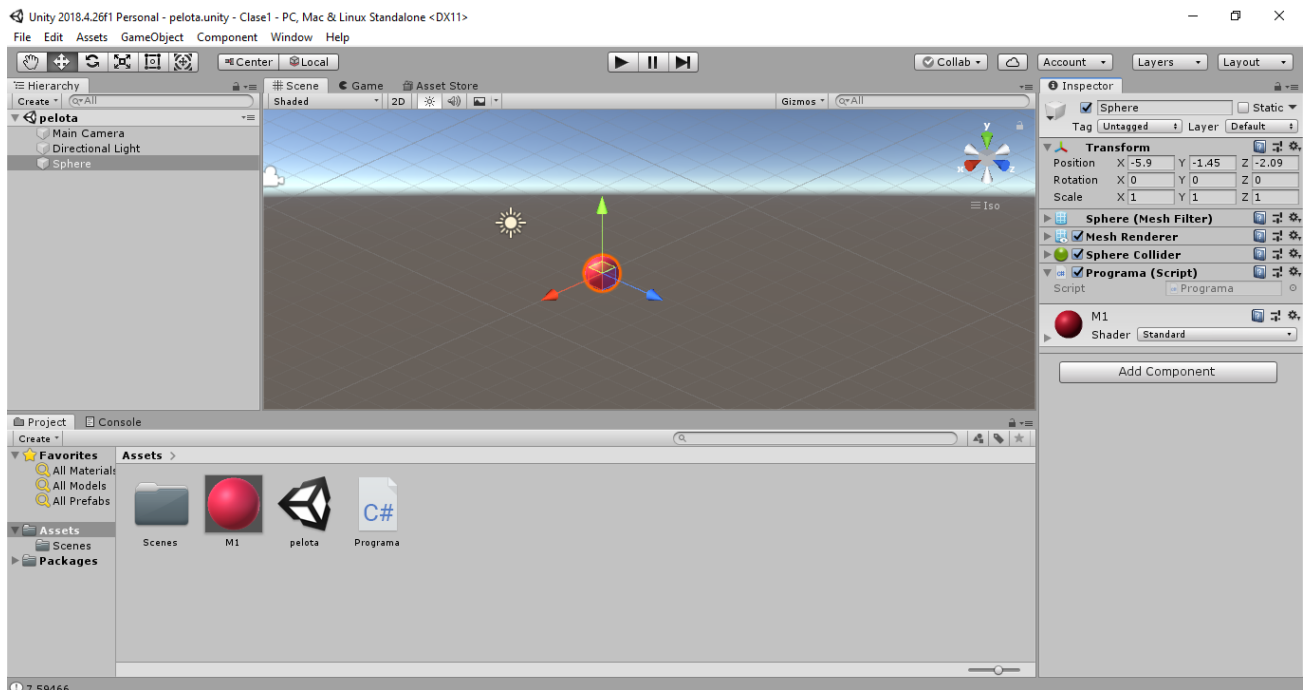
Cuando dé clic en el botón de Play se ejecutará la acción programada con código C# realizada en el editor de texto de Visual Studio.

Ahora lo que debo hacer es primero poner el mismo nombre dentro del programa que el que puse en la carpeta de Assets.





Luego debo dar clic en Asociar a Unity y finalmente debo arrastrar el código hacia el menú que se encuentra en la parte derecha de mi área de trabajo.



Ya que se encuentre ahí ahora si puedo darle Play al programa para que se corra la animación.