

Trabajo Práctico 3

Procedural Generation

Building construction

Integrantes

Lifschitz, Gastón	58225
Manuel Luque Mejjide	57386
Amparo Gabrielli Padron	59116

Motivación y descripción del trabajo

Se desarrolló una representación de la construcción de un edificio de 11 pisos de manera procedural.

La motivación fue demostrar las capacidades de Unity para generar de manera procedural un edificio donde un NPC (non-player character) “construye” un edificio desde sus cimientos utilizando recursos preestablecidos.

El NPC se encarga de construir el edificio y colocar paredes o ventanas (en los lugares que corresponda). Para incluir la sensación de que el mismo está realizando el trabajo, se desarrolló la lógica necesaria para que el mismo tenga una herramienta, mueva su brazo simulando que es quien está realizando la construcción y detenga el mismo al momento de finalizar la obra.

Tareas Realizadas

Todos: Brainstorming de ideas, desarrollo del plan de trabajo, acordar el diseño del ambiente.

Lifschitz, Gastón

- Diseño de prefabs
- Scripting

Luque Mejjide, Manuel

- Diseño de prefabs
- Scripting

Gabrielli Padron, Amparo

- Diseño de escenario y ambiente

Posibles Mejoras

- Construir edificios paralelamente
- Mejorar la precisión del movimiento de rotación del brazo



Instituto Tecnológico
de Buenos Aires

- Agregar detalles al edificio en forma de prefabs (puertas y otros elementos)
- Agregar movimientos al entorno (autos, aves, entre otros)
- Agregar sonidos