

RecycleVR

Autores: Ian Franco Tognetti y Matías Lopez.

Grupo: 4.

El siguiente proyecto es una continuación de lo trabajado en anteriores entregas. Tomando de base el Trabajo Práctico de generación procedural, se agregaron algunos efectos de iluminación del trabajo práctico anterior y finalmente sonorización.

Utilizando la página freesound.org, conseguimos dar un paso muy importante en la inmersión y el realismo que queríamos darle a la experiencia de reciclaje, ya que conseguimos sonidos clave para distintos aspectos del proyecto. El primero es el sonido que hace la cinta que transporta los objetos. El siguiente punto son los sonidos que le agregamos a las basuras cuando el usuario las selecciona. Finalmente agregamos sonido al puntaje.

Tareas del grupo:

En primer lugar, conectamos Unity con GitHub, así pudimos trabajar en paralelo y luego ver las acciones de cada uno.

Con el trabajo RecycleVR, lo primero que hicimos fue mejorar la cinta transportadora, modificamos el código y agregamos feedback visual, modificando el offset del material, para simular su movimiento.

Luego Matias agregó el sonido de la cinta dando así cierre a esa parte del proyecto.

Mientras buscábamos los sonidos para los distintos objetos reciclables, Ian agregó la iluminación de la escena.

Una vez hecho esto, se agregaron los sonidos a cada objeto cuando aparecen en la escena, para anticipar al usuario que hay objetos nuevos en la cinta; y cuando hay una interacción con él, cada objeto hace un sonido característico a su material.

Finalmente, se agregó el sonido a los sensores para avisar al usuario que el objeto se depositó en el lugar correcto.