

Final

Animación 3D

Diseño y Desarrollo de Videojuegos (Móstoles) - (Curso 2021-2022)

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Universidad Rey Juan Carlos

Iván Pérez Ciruelos.

Fecha: 16-Mayo-2022

1. Instrucciones de ejecución.

Para poder visualizar la ejecución del proyecto es necesario ejecutar la escena "SampleScene" ubicada en la ruta Assets > Scenes. Una vez abierta la escena solo es necesario comenzar la ejecución de Unity, pudiendo controlar diferentes elementos indicados en el siguiente apartado.

2. Simulación y controles.

La escena contiene las siguientes animaciones:

- Comportamiento de manadas con animación de vértices (Morpher).
 - Animación en bucle.
- Animación con uso de constraints y helpers con animación de vértices (Morpher).
 - Animación en bucle.
- Uso de controladores.
 - Animación en bucle.
- Comportamiento de manadas con animación de huesos.
 - Animación en bucle.
- Físicas sólido-rígido.
 - Se activa al pulsar la tecla I.
- Físicas sistemas de partículas.
 - Animación en bucle.
- Físicas solido-rígido aplicada a huesos.
 - Animación en bucle.
- Animaciones paramétricas:
 - Animación de caminar.
 - Se activa al pulsar la tecla W.
 - Animación de caminar con sigilo.
 - Se activa al pulsar las teclas W + E.
 - Animación de caminar con estilo.
 - Se activa al pulsar las teclas W + Q.
 - Animación de idle.
 - Animación en bucle si el personaje está quieto.
 - Animación de salto.
 - Se activa al pulsar la tecla Espacio.
 - Animación de levantar el brazo:
 - Se activa al pulsar la tecla T.
- Animaciones con mocaps:
 - Animación de risa.
 - Se activa al pulsar la tecla Y.
 - Animación de saludo.
 - Se activa al pulsar la tecla U.
- Animaciones indirectas:
 - Animación de arma Kunai.
 - Se activa al pulsar la tecla R.
- Simulación de tela.
 - Se activa al pulsar la tecla L.
- Simulación de sólido-rígido deformable.
 - Se activa al pulsar la tecla P.