

# **Parte 3**

# **Simulación de**

# **solidos**

# **deformables**

**Jesús Téllez Serrano**

# 1. Instrucciones de ejecución y parámetros

Para ejecutar el proyecto debemos abrir el proyecto de Unity que se encuentra en la carpeta que se adjunta, presionar el botón del play y pulsar la tecla p.

El Script Mass Spring Solid se encuentra en las hojas del Arbol y sus parámetros son:

- Method: Symplectic
- Stiffness Traccion: 100
- Alpha 0.1
- Density 0.001
- Select Vertex = (número de cajas para sujetar nodos)
  - Size 2
  - Element0 Cube(1)
  - Element1 Cube
- NodesText: Caja4Node
- Ele: Caja4Ele

El Script Mass Spring Cloth se encuentra en la bandera y sus parámetros son:

- Method: Symplectic
- Mass: 0.1
- Stiffness Traccion: 180
- Stiffness Flexion: 15
- Alpha 0.02
- Beta 0.001
- Select Vertex = (número de cajas para sujetar nodos)
  - Size 1
  - Element0 Cylinder

## 2. Relación de componentes

Se han añadido el árbol y una bandera, con los scripts realizados en las anteriores prácticas.

El personaje puede moverse con WASD, correr con Shift pulsado, agacharse presionando C, y moverse en sigilo si mantenemos pulsado V.

El rendimiento de la aplicación funciona correctamente en mi ordenador, pero cuando tengo encendido el programa de grabación, se ralentiza.

Si no funcionase de forma fluida, se recomienda activar los componentes por separado.