

## Parcial Desarrollo Multimedial: Blender/Unity3d

Este taller tiene como fin lograr importar un modelo 3d hecho en Blender junto con cuatro animaciones realizadas, las que serán asociadas a comandos del teclado.

### Objetivos

- Importar un personaje realizado en el programa Blender al programa Unity3d
- Investigar el proceso de importación de animaciones de Blender a Unity
- Realizar las tareas que implican cambiar animaciones con eventos del teclado
- Comprender el funcionamiento básico de un motor de juegos

### Actividades

1. ~~Se debe importar el modelo de Blender a Unity, desplegar el personaje y verlo en cuerpo completo en pose "T" [0.25]~~
2. ~~Cambiar entre dos animaciones sin hacer uso del teclado (ejemplo: Personaje corre y salta sin intervención del usuario, sin desplazamiento) [0.25]~~
3. ~~Ejecutar una animación haciendo uso del teclado (ejemplo: personaje estático hasta presionar tecla "w" donde se ejecuta la animación de caminar o de salto, sin desplazamiento) [0.5]~~
4. ~~Ejecutar una animación haciendo uso del teclado con desplazamiento (sugerencia: desplazamiento horizontal) [0.5]~~
5. ~~Ejecutar una animación con desplazamiento haciendo uso del teclado con cambio de dirección (ejemplo: personaje corre hacia adelante, y al presionar otra tecla el personaje gira manteniendo la animación) [1.0]~~
6. ~~Ejecutar cuatro animaciones diferentes, al menos una con desplazamiento, cuando el usuario lo indique mediante el teclado (nota: para este punto no se puede iniciar la escena con movimiento sino con un personaje estático) [1.5]~~
7. Presentar el resultado final (en video) respondiendo a las siguientes preguntas:
  - a. ¿Hasta cuál numeral se realizó? (puntaje dependerá de los mismos)
  - b. ¿Cuál fue el reto más grande durante el desarrollo de este taller? [0.25]
  - c. Hacer demostración del resultado final alcanzado (puede ser en vivo o con video) [0.5]
  - d. Pregunta adicional realizada por el profesor [0.25]

Nota: La calificación de los numerales 1 al 6 se realizará con base en lo subido a la plataforma.