# Modelado de Vivienda Virtual

Con esta escena virtual se pretende recrear una vivienda virtual de alto realismo y atractiva para el sujeto, con el objetivo de hacerle experimentar de la forma más aproximada a la realidad posible su ubicación en el interior de cada una de las habitaciones y recintos que componen la vivienda. Más tarde se ha realizado la integración con el interfaz de navegación en entornos virtuales BCI desarrollado en el Departamento de Tecnología Electrónica de la ETSIT, que es el encargado de aportar la sensación real de caminar en el interior de la vivienda.

El proceso de recreación de la vivienda virtual ha sido dividido en una serie de etapas:

* **Modelado tridimensional básico:**

Una primera en la que se modela el entorno tridimensional básico, que puede entenderse como la estructura básica de la vivienda, esto es, paredes, techos, ventanas, puertas y demás elementos que conforman los recintos o habitaciones que componen la vivienda. Además se incluye, en esta etapa del diseño, la creación de los entornos exteriores que puedan ser observados desde el recinto que limita la vivienda.

* **Decoración de la vivienda, interior y su iluminación**

La segunda fase puede describirse como la decoración de la vivienda. En esta fase se han importado modelos decorativos ya implementados por otros diseñadores 3D, aunque los modelos, como se verá en el correspondiente epígrafe, han sido optimizados y adaptados a las necesidades de este proyecto.

* **Elementos no penetrables**

Cuando un sujeto se encuentra experimentado la sensación de navegar en el mundo tridimensional de la vivienda virtual debe de realizarlo tal y como lo experimentaría en una vivienda real, en la que se puede ir encontrando con elementos a su paso que deba ir sorteando (muebles, paredes, etc.), por tanto es necesario que cada uno de los elementos, que componen la escena, no sean traspasables por el sujeto y que pueda tropezar con ellos.

* **Exportación del modelo**

Para la realización de las etapas de modelado se ha utilizado 3DStudio como herramienta de creación de modelos y entornos virtuales, por tanto y cara a la integración con el interfaz de navegación BCI desarrollado en el DTE de la ETSIT, implementado en lenguaje Matlab, es necesario exportar el mundo al estándar VRML97, con el que es capaz de interactuar Matlab.

Cabe destacar que la herramienta de diseño de mundos virtuales 3DStudio plantea multitud de alternativas a la hora de recrear un mismo elemento 3D, y ninguno tiene porqué ser mejor que otro. Por tanto, es el juicio del observador y su experiencia al visualizar el mundo virtual quien determina que la escena se aproxima, con mejor o peor acierto, a una escena real.

En este sentido, el proceso de diseño y modelado del mundo tridimensional de la vivienda virtual sigue un modelo lógico y básico tal y como se levantaría una vivienda física a partir del plano de arquitecto de una vivienda real, comenzando por los cimientos, siguiendo por la estructura de paredes, suelos y techos, diseño de puertas y ventanas, pasando por el embellecimiento de la estructura, pintado, enlosado y alicatado, de cada uno de los elementos de la estructura básica (texturización), aportando a la vivienda de mayor realismo incorporando detalles de decoración, amueblado interior y exterior, jardinería e incluso iluminación.

En los siguientes apartados se describen cada una de las etapas enumeradas anteriormente y se entra en detalle en el proceso de creación de cada una de los elementos que irán dando forma a la vivienda virtual.

## Estructura básica de la vivienda

### Plano de arquitecto de la vivienda

El primer paso es concretar el aspecto que va a tener la vivienda. Se utiliza para ello un plano de arquitecto de la vista de planta del interior de una vivienda “tipo”, en la que podemos encontrar la distribución de una serie de recintos que conforman las distintas estancias o habitaciones de las que consta la vivienda. La imagen siguiente muestra la estructura de la vivienda que se ha recreado.



Figura ‑

Utilizando 3DStudio como herramienta de modelado se comienza a darle forma a la vivienda.

Como etapa de cimentación de la vivienda virtual, y sirviendo como guía para levantar una vista tridimensional de la misma, se hace necesario colocar el plano de planta como guía para la confección del entorno virtual, para después ir levantando tridimensionalmente cada rincón de la vivienda.

Para ello situados sobre la vista top en el panel de visores de 3dStudio, se modela un plano geométrico, situado en sobre el plano YX. Para crear un plano en 3dStudio únicamente hay que acudir al *Panel de Comandos/Geometry/Standard Primtives* y pulsar sobre *Plane*, después queda dibujarlo en la vista seleccionada en el panel de visores.

A continuación se texturiza el plano con la imagen del plano de arquitecto. Para ello se utiliza la opción de edición de materiales de textura de 3dStudio, se selecciona la imagen y la aplicamos al plano que se ha creado anteriormente. El resultado es el siguiente.

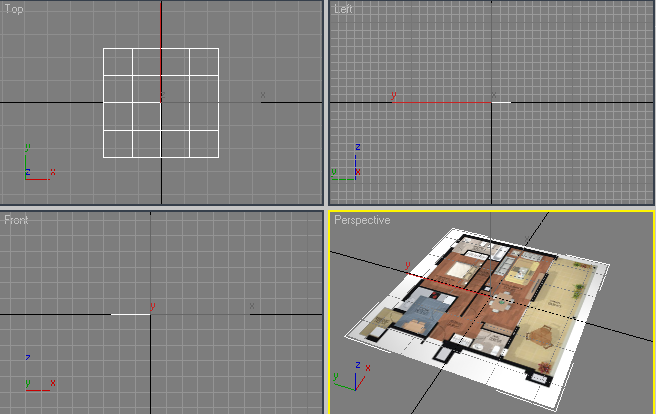


Figura ‑

La texturización de formas geométricas se detalla más delante, en el XXXX, y es en este epígrafe donde se describe el procedimiento genérico que se sigue a la hora de crear una textura y aplicársela a un objeto del mundo virtual.

Se puede decir que se han creado los cimientos de la vivienda, ahora hay que levantar la estructura.

### Levantamiento de paredes

Utilizando el plano de planta como plantilla, se procede al levantamiento de la estructura básica con el objetivo de crear los recintos que posteriormente definirán las habitaciones y estancias de la vivienda.

Con este objetivo el siguiente paso en 3dStudio es modelar las paredes de la casa virtual. Para ello se utiliza la herramienta *Wall*, que se puede encontrar el *Panel de Comandos/Geometry/AEC Extended.* Con esta herramienta seleccionada y situados sobre la vista top en el panel de visores, se modelan las paredes siguiendo el contorno de los recintos que nos especifica el plano de planta.

El objetivo es modelar recintos cerrados a modo de cajas abiertas (sin tapas) por cada estancia de la vivienda con el objetivo de independizar el decorado de cada una de las habitaciones. Así posteriormente a la hora de aplicar texturas a cada una de las paredes de la vivienda, no es necesario especificar de qué pared o lado de la pared se trata sino que directamente se aplica la textura a toda la caja.

En la siguiente figura se muestra una captura de un instante del proceso. 3DStudio aplica automáticamente colores distintos a cada objeto nuevo que se crea, de ahí que cada caja recinto tenga un color distinto, facilitando así la vista independizada de recintos que se persigue.

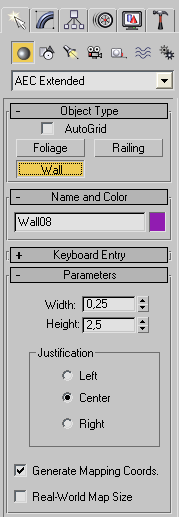
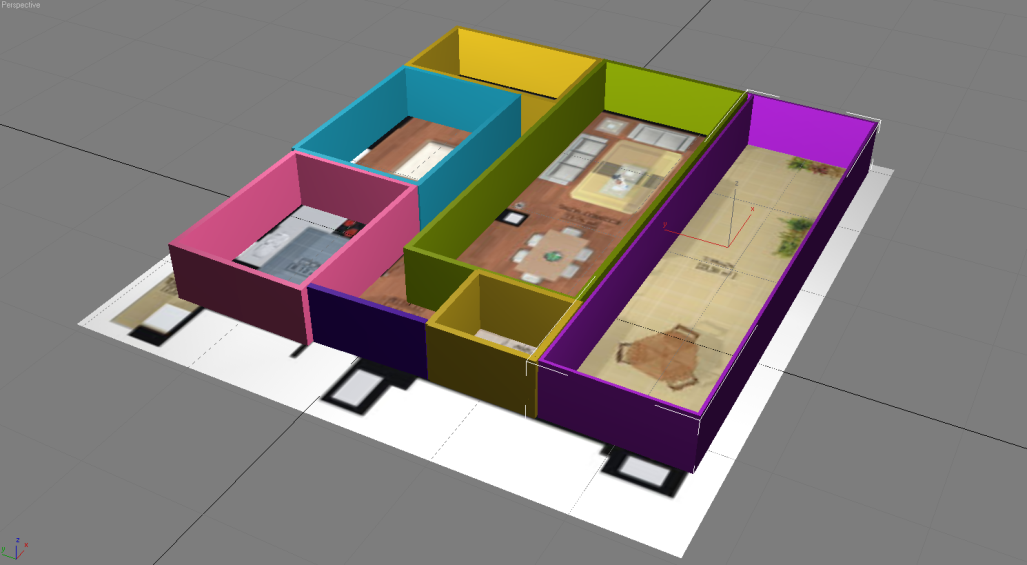


Figura ‑

A la herramienta Wall utilizada para crear las paredes, que conforman las cajas o habitaciones, se le pueden configurar una serie de parámetros para determinar la altura (height) y grosor (width) de los muros modelados. Para la construcción de este mundo virtual se aplica un grosor de paredes de 0.25 y una altura de 2.5 unidades.

Se puede definir una pared como el conjunto de planos geométricos que lo conforman. Además la pared es visible al espectador ya que las normales de los planos geométricos que la forman señalan hacia el exterior de la pared. Así cualquier caja o cubo en 3dStudio es un conjunto de seis planos cuyas normales apuntan hacia el exterior de la propia caja. Se concluye también que el interior de cualquier caja o cubo modelados en 3dStudio es hueco, no existiendo elementos macizos.

### Diseño de puertas y ventanas

#### Modelado de los vanos

El siguiente paso en el diseño de la vivienda, es el modelado de puertas y ventanas.

Para realizar los vanos donde más tarde se sitúan puertas y ventanas se utilizan los objetos compuestos o “Compound Objects”. Estos objetos son muy útiles a la hora de modelas objetos complejos y que no se pueden conseguir a partir de formas geométricas básicas (planos, cajas, splines, etc.).

Una de las cualidades que ofrecen este tipo de objetos es la de realizar operaciones booleanas entre ellos. Esta propiedad es la que se utilizará para crear los vanos en las paredes de la vivienda.

El primer paso que se ha de seguir para crear los vanos es crear cajas geométricas en la localización donde se sitúan puertas y ventanas. Se ha de realizar de manera que las cajas intersequen las paredes que ha de atravesar la puerta o ventana en cuestión.

La herramienta que se utiliza para crear cajas en 3dStudio se encuentra en *Panel de Comandos/Geometry/Standard Primitives/Box*. Con esta herramienta se modelan cajas (boxes) en la escena y las vamos modelando con las dimensiones de los vanos, utilizando los transformadores básicos de escalado y desplazamiento hasta que las situamos en la localización de puertas y ventanas con el tamaño que se quiere obtener de ellas. En la siguiente figura se muestra como las cajas intersecan las paredes donde en el futuro se encontrarán las puertas (de color negro) y ventanas (de color rojo) de la vivienda, también se introduce la caja para realizar el vano donde posteriormente existirá una baranda en la terraza (de color azul).

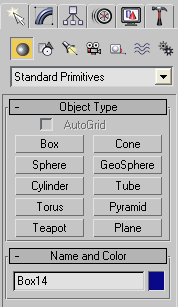
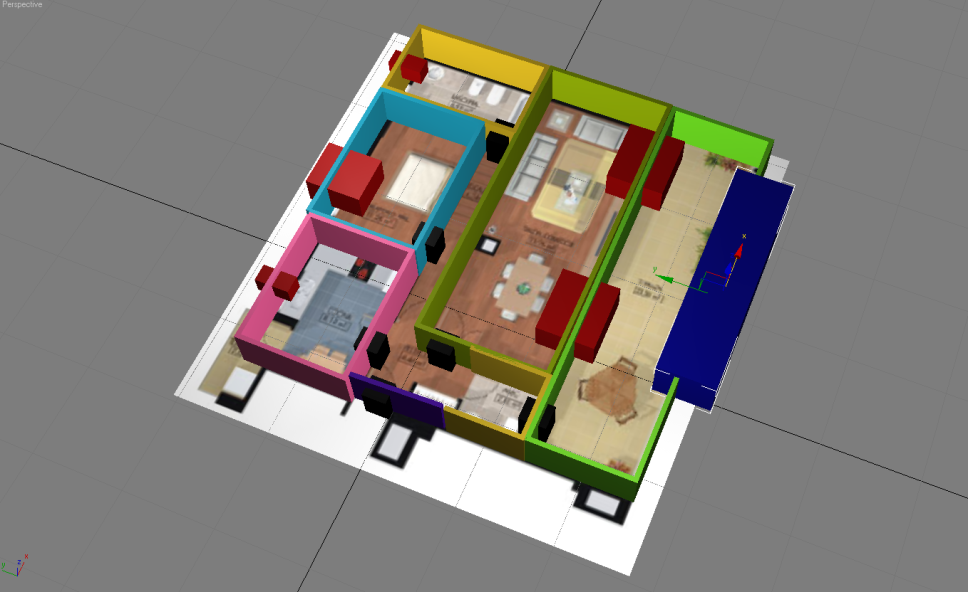


Figura ‑

El siguiente paso es realizar los vanos en si, pero antes se detalla el funcionamiento de los objetos compuestos booleanos.

Los objetos booleanos, que son un tipo de objetos compuestos, son objetos con los que podemos realizar operaciones booleanas, por tanto podemos realizar uniones, substracciones e intersecciones de objetos. Es esta facilidad de 3dStudio la que se utiliza para realizar los vanos, ya que si aplicamos esta propiedad a las paredes y a las cajas de manera que si a las paredes se le resta la intersección con las cajas (negras, rojas y azueles en la figura), se consiguen los tan esperados huecos.

El procedimiento es el siguiente:

1. Se selecciona la pared a la que se quiere realizar el vano.
2. Se selecciona del *Panel de Comandos/Geometry/Compound Objects* la opción *Boolean.* En ese momento la pared se convierte en un objeto booleano y operando A de la operación.
3. En las opciones de este objeto booleano se selecciona la operación *Subtraction (A-B)*.
4. Pulsamos sobre *Pick Operand B*, y seleccionamos en el panel de visores la caja que interseca la pared y donde se quiere realizar el vano.
5. En ese momento la caja es el operando B realizándose la substracción automática, creándose el hueco esperado.

De esta forma, donde antes se encontraban la caja, ahora tenemos el vano. Este procedimiento se repite para cada uno de vanos que se pretenden conseguir. En el siguiente conjunto de imágenes se detalla el resultado del procedimiento de creación de vanos y el menú correspondiente para los objetos compuestos.



Figura ‑

#### Tipos de puertas y ventanas

Ya se dispone de los huecos por donde pasar de un recinto a otro, y los huecos por donde observar el exterior de la vivienda. En este epígrafe se describe el proceso de implementación de los modelos para las puertas y ventanas.

3DStudio dispone de una serie de objetos predefinidos para este fin. Estos objetos modelan automáticamente la forma de distintos tipo de puertas y ventanas. Existen desde puertas corredizas o “Sliding”, plegables o “BiFold” y de pivote simple o “Pivot”, cada modelo puede incluir doble o única hoja, y además se pueden determinar el grado de apertura de las hojas, la dirección y sentido de apertura, entre otros muchos parámetros.

Los distintos tipos de modelos de puerta en 3dStudio se pueden encontrar en el menú *Panel de Comandos/Doors*.

FOTO CON LOS DISTINTOS TIPOS DE PUERTA

Algunos de los parámetros más intuitivos y que se pueden configurar para modelar una puerta son:

* *Tamaño*: ancho(Width), alto (Height) y grosor(Depth).
* *Double doors*: si la puerta consta de dos hojas al abrirse o solo una.
* *Flip swing*: dirección de apertura de la hoja, hacia adentro o hacia fuera.
* *Open*: apertura de la hoja de la puerta, medida en grados.
* *Glass*: puerta con panel acristalado en la hoja.

En el modelado de la vivienda virtual se han incluido puertas de tipo “Pivot” sin demasiados parámetros configurados, únicamente el grado, sentido y dirección de apertura de la hoja. Más adelante alicaremos una textura de madera para las puertas y se observará como la este elemento

Se muestra en la siguiente imagen cual es el resultado de situar con el tamaño y la localización adecuada cada una de las puertas y ventanas en los vanos destinados para ellas en el escenario de la vivienda virtual que ocupa este capítulo.

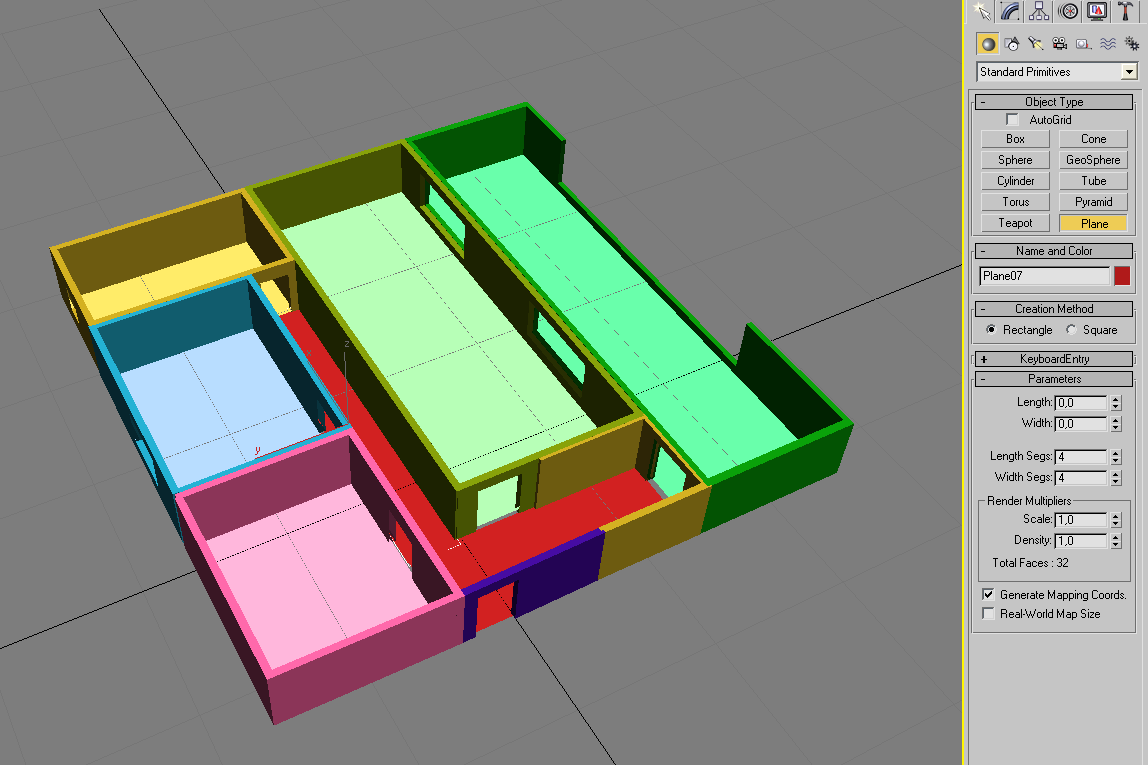
FALTAN LAS VENTANAS

### Diseño de suelos y techo

#### Suelos

El siguiente paso en el proceso de modelado puede asemejarse al enlosado de los recintos creados. Se trata de pavimentar cada uno de los habitáculos. Para esto situamos un plano de suelo por cada uno de ellos, de manera que los suelos queden independientes entre sí y a la hora de texturizar (pavimentar) cada uno de ellos, lo podamos realizar de forma independiente, pudiendo escoger texturas de suelos distintas para cada una de las habitaciones.

En la siguiente imagen, ya hemos eliminado el plano de planta que servía de guía para levantar la vivienda y se ha situado un plano de suelo, por ahora en colores diferentes, en cada habitación.



Figura

De nuevo, para crear los planos, escogemos la herramienta *PaneDeComandos /Geometry/Standard Primitives/Plane,* con la que se construyen planos a gusto de diseñador, con las dimensiones que se crean oportunas.

#### Techos

Al final el individuo navegará por el interior de la vivienda, por tanto es conveniente proporcionar a la construcción un techo o tejado, de forma que al “andar” por cada una de las habitaciones se tenga la sensación de hacerlo por un recinto perfectamente cerrado, asemejándose a una situación real de la manera más fiel posible.

Para crear el techo de la vivienda se crea un plano que ocupe toda la planta de la construcción, y se sitúa en el a nivel del límite superior de las paredes que limitan las habitaciones. De esta forma el techo de todas las habitaciones tiene las mismas características.

El plano de techo tiene dos peculiaridades de cabe resaltar:

1. El plano tiene que dejar pasar la luz exterior. Puntos de luz que posteriormente situaremos en el exterior de la vivienda y que ilumina la escena.

Como se ha comentado un plano no es más que una región bidimensional limitada por cuatro vértices. Esta región tiene una normal, perpendicular al plano, cuya dirección y sentido concretan que cara del plano es “visible”. Si orientamos la normal hacia el interior de la vivienda, el plano será visible desde dentro de las habitaciones. Sin embargo, visto desde fuera de la vivienda el plano es transparente, dejando a su vez pasar la luz de los puntos de luz (soles) que posteriormente situaremos en el exterior de la vivienda y que iluminan el interior de la misma.

1. En el interior de la vivienda no hay puntos de luz, por tanto, el plano de techo visto desde dentro de la vivienda, que será el punto de vista habitual del espectador, no estará iluminado, apareciendo negro (sin luz), ya que los puntos de luz se sitúan (se detalla posteriormente) en el exterior como se ha comentado. Para este problema se plantean dos soluciones:
   1. Proporcionar una luz propia al plano. Diseñándolo como un elemento que emite luz propia, elevando su luminiscencia, brillo, luz ambiente, etc.
   2. Situando puntos de luz (soles) bajo la vivienda, de manera que se ilumine el techo desde “abajo”.

El tema de la iluminación se trata más adelante y en él, se detallarán en mayor medida la importancia que aporta una buena iluminación a una escena virtual para dotarla de mayor realismo.

### Texturización de la estructura básica

Se ha levantado la estructura tridimensional básica que da forma a la vivienda virtual. Se puede decir que ya se dispone de la vivienda pero con su estructura en bruto. El siguiente paso que, naturalmente, seguiría una construcción real es el proceso de enlosado, pintado y alicatado de suelos y paredes, carpintería de puertas y ventanas, y básicamente todos aquellos refinados y terminaciones que embellecen la vivienda.

Esta etapa se puede asemejar en el modelado 3D al proceso de texturización de cada uno de los elementos que componen la vivienda virtual. Es por tanto, de vital importancia escoger imágenes de materiales que correspondan con la realidad más próxima al efecto que se quiere conseguir al recrear la escena.

A través del cuadro de diálogo “Material Editor” de 3DStudio se pueden aplicar distintos tipos de textura a un elemento 3D de la escena. El procedimiento a seguir cada vez que se aplica una textura se va a explicar mientras, por ejemplo, se aplica el color a la pared del salón y se aplica el mapa o imagen para el material “parquet” al suelo del salón de la vivienda.

**Cuadro de diálogo “Material Editor”**

El editor de materiales de 3DStudio es un cuadro de diálogo en el que existen hasta un máximo de 24 slots, y en cada uno de ellos puede definirse un material que se puede aplicar a los elementos de la escena.

FOTO CON EL EDITOR DE MATERIALES

De los múltiples parámetros y características que se pueden configurar a un slot material, nos vamos a centrar en dos de ellos:

*A.- Blinn Basic Parameters*

Los parámetros del menú desplegable Blinn Basic Parameters, son parámetros para confeccionar un material liso con un color e intensidad determinados.

El color se escoge a través del parámetro “Diffuse” y su intensidad a través del parámetro “Ambient”.

Este tipo de materiales son los más fáciles de pintar en tiempo real por los motores de renderizado, ya que no es necesario ningún tipo de mapeo del material sobre el elemento que se texturiza, sino que únicamente determinan el color e intensidad del mismo. Por este motivo se han utilizado para aplicar texturas a las paredes y techo de la vivienda virtual.

En el caso del techo de la vivienda, y dadas las características de iluminación del mismo, descrito en el epígrafe 1.1.4.2 Techos, se crea un material de este tipo pero, además se selecciona el parámetro “Self-Illumination”, con el que se añade radiación de luz al elemento texturizado con este material. Es decir, aunque el elemento texturizado no sea iluminado, para ser visualizado, con un punto de luz externo, éste por si sólo emite luz, visualizandose el color seleccionado en el material en el parámetro “Diffuse”.

Una vez que se ha creado el material, en su slot, tal y como se desea, solo hay que seleccionar el elemento 3D a texturizar en cualquiera de las vistas de panel de visores de 3DStudio y aplicar el material al elemento.

FOTO DE LOS MATERIALES BLINN

*B.- Maps*

Los materiales confeccionados a través de los parámetros del desplegable Maps, son materiales que definen un mapa de textura con una imagen gráfica que representa el aspecto real del material que se quiere aplicar al elemento 3D.

Para confeccionarlos se selecciona a la ranura “Diffuse” el mapa de bits.

El mapa de bits puede ser cualquier fichero de imagen conocido (JPEG, GIF, PNG, TIFF, BMP, etc.) incluso un fichero de imagen en movimiento o video en formato MPEG o MOV.

La utilización de este tipo de texturas trae consigo la necesidad de una capacidad de procesamiento y memoria mayor por parte de la maquina donde se visualiza en tiempo real el mundo, como de las características de la tarjeta gráfica de la que se dispone. Cuando se visualiza un mundo virtual, es necesario cargar en memoria las imágenes gráficas utilizadas como materiales de textura, lo cual trae consigo la necesidad de más memoria. Además navegar en tiempo real por el mundo virtual requiere que las imágenes se estén continuamente renderizando, haciéndose un mayor uso de la capacidad de proceso del PC.

Con esto se concluye que no conviene abusar de este tipo de texturas, aunque obviamente son las que aportan un mayor realismo a la escena.

Los imágenes texturas que se ha utilizando para la vivienda virtual son las siguientes:

FOTO COLLAGE CON LAS TEXTURAS UTILIZADAS

## Diseño de exteriores

*Describir como es el exterior de la casa virtual (terraza) y que se ve desde ahí fuera. Como se ha realizado el cielo. Objetos árboles. Línea horizonte de árboles. ETC.*

## Texturización

Texturización de paredes y suelos

Texturización de puertas

Texturización de las ventanas

## Decoración interior

Descripción de los elementos de decoración para cada habitación.

Con el objetivo de realizar la escena lo más real posible.

Descarga desde sites gratuitos y licencia.

Explicar por qué no se ha decidido a implementar desde cero los objetos de decoración y sin embargo se han descargado desde Internet.

Al ser objetos descargados tienen un número de vértices y polígonos muy elevado. Explicar como se han optimizado los modelos para reducir el número de vértices y no sobrecargar la escena.

Re texturización de algunos elementos de decoración.

Objetos de decoración nuevos: cortinas, objetos con demasiados vértices que han sido necesarios re implementarlos con muchos menos vértices.

Objetos que se han utilizado:

Sanitarios de los baños: lavabo, bidet, bañera, váter, espejo.

Salón: Sofá, sillones, mesa y 4 sillas, televisión, marcos para cuadros, mesita, cortinas, mueble de la televisión con repisas.

Dormitorio: cama, cómoda.

Terraza: baranda, columpio mecedora.

## Iluminación de la escena

La luz es la responsable de que veamos el mundo, que apreciemos sus formas y colores, sombras y volúmenes, al igual que en la vida real la iluminación es un factor fundamental en la construcción de escenas de gran impacto visual en el mundo del 3D, por ello el desarrollador debe contar con conocimientos sólidos en este aspecto.

3D Studio Max provee al desarrollador de las últimas herramientas y tecnologías en esta área, obteniéndose producto final de altísimo nivel.

Número y disposición de los puntos de luz. Por que se ha realizado de la manera escogida?

Efectos de sombra. Explicar como pasa la luz a través delos objetos en 3dStudio (Buscar en internet).

Describir los tipos de luces de 3dStudio válidos para la exportación a WRML.

Tipo de luz escogida en tal caso.

## Integración con sistema BCI existente

### Sensores de proximidad

### Escalado de dimensiones

### Exportación a VRML