



**ENGENHARIA DA  
COMPUTAÇÃO**

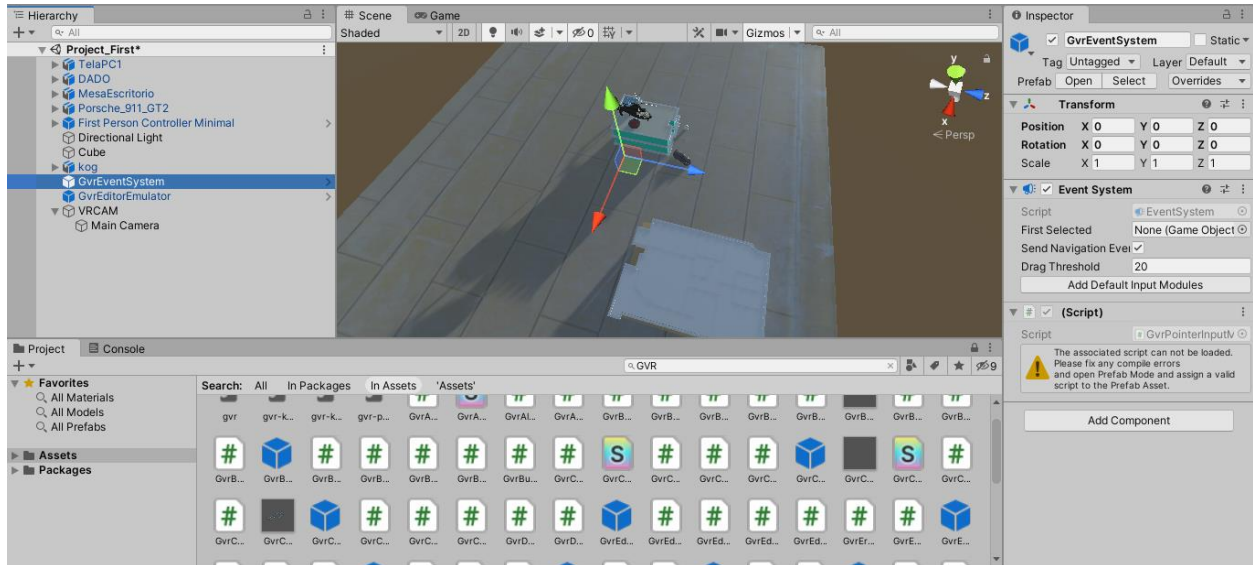
## **Ambientes Virtuais**

Paulo Marcos Araujo da  
Rocha, RA: 200872; Prof.

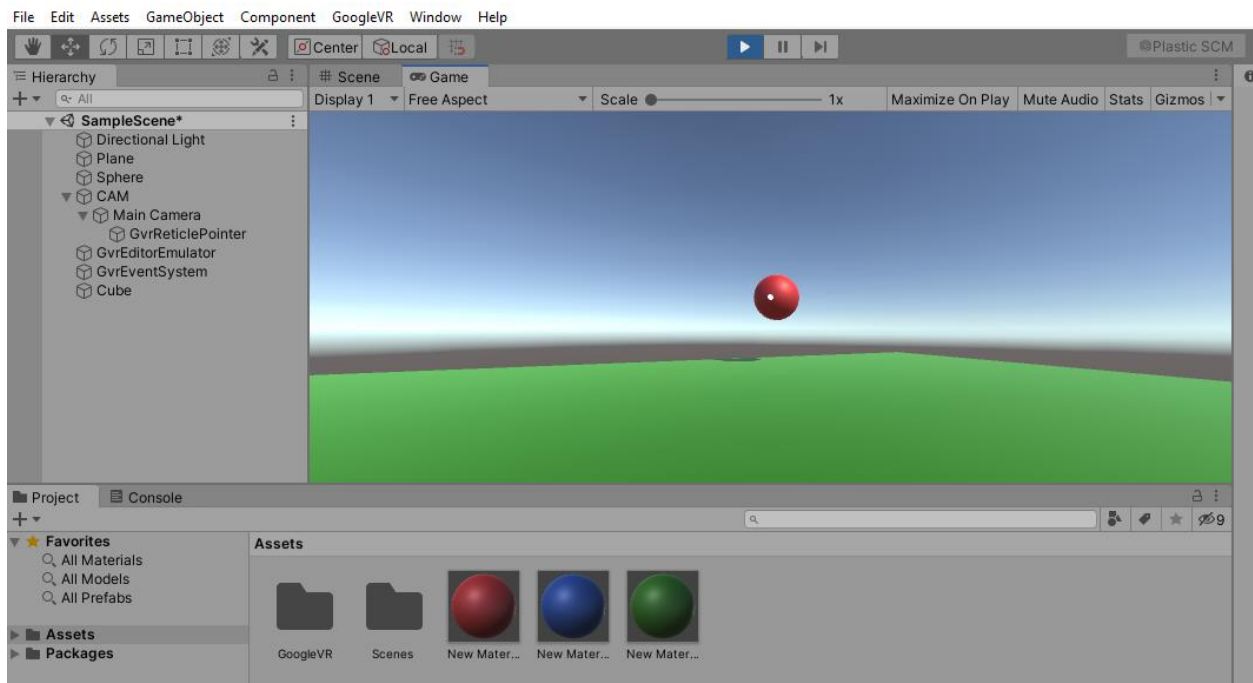
Sorocaba / SP

O objetivo central referente ao projeto é a criação de uma casa através de uma planta já moldada e assim seguir com a construções dos objetos e aplicar no software do Unity para vemos em first person

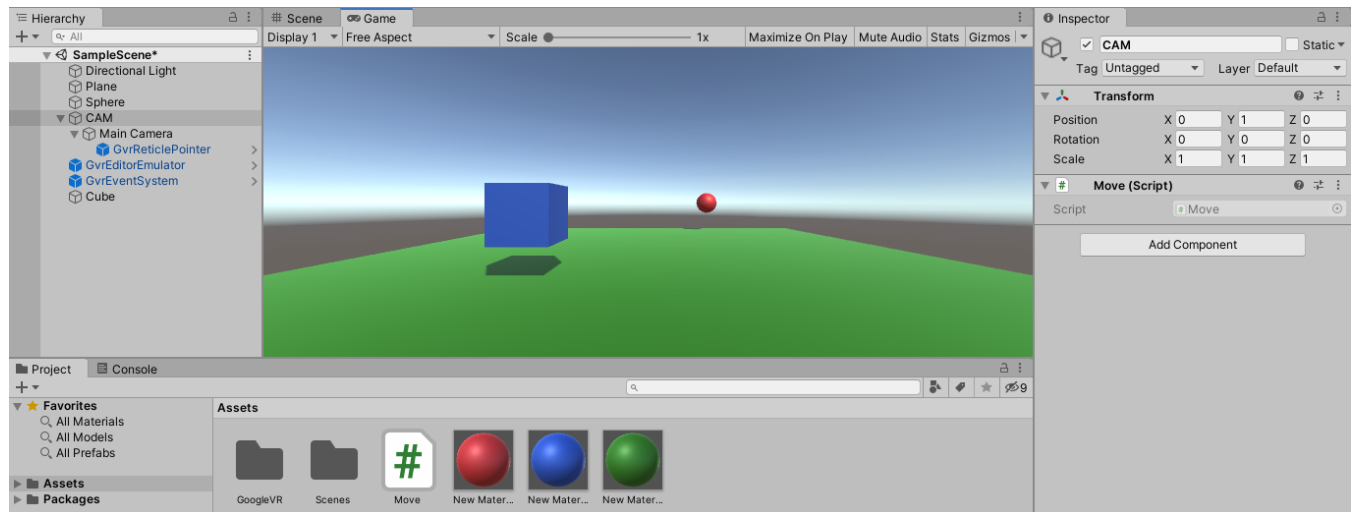
## 1 - Adicionando a realidade virtual o projeto



## 2- Validando os mecanismos de comunicação da realizar virtual



```
# Move.cs X
C > Mesa_Data > NEW > Assets > # Move.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Move : MonoBehaviour
6 {
7     public void Teleport (Transform obj)
8     {
9         transform.position = obj.position;
10    }
11 }
12
13
```



### 3 DMAX – Trasando linhas na planta



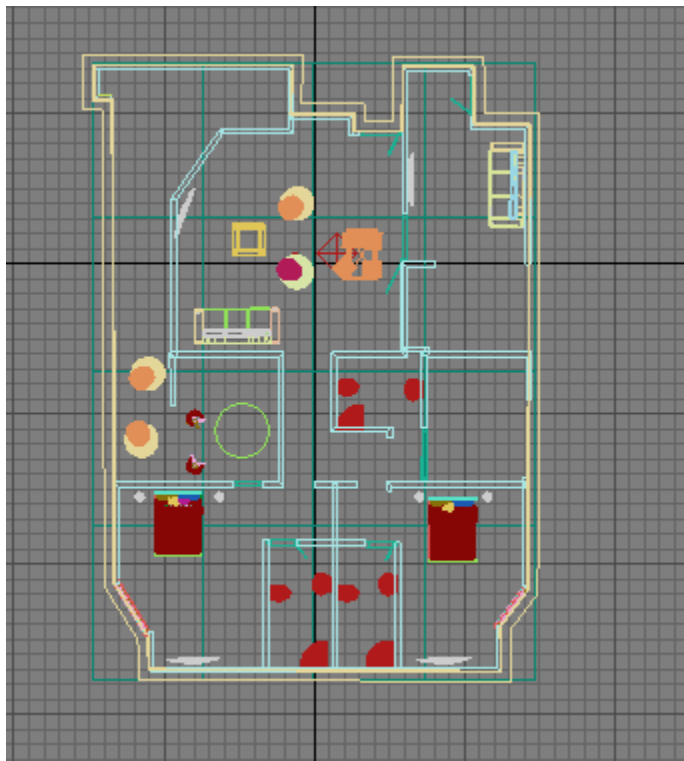
### 3 DMAX – Modelagem dos objetos



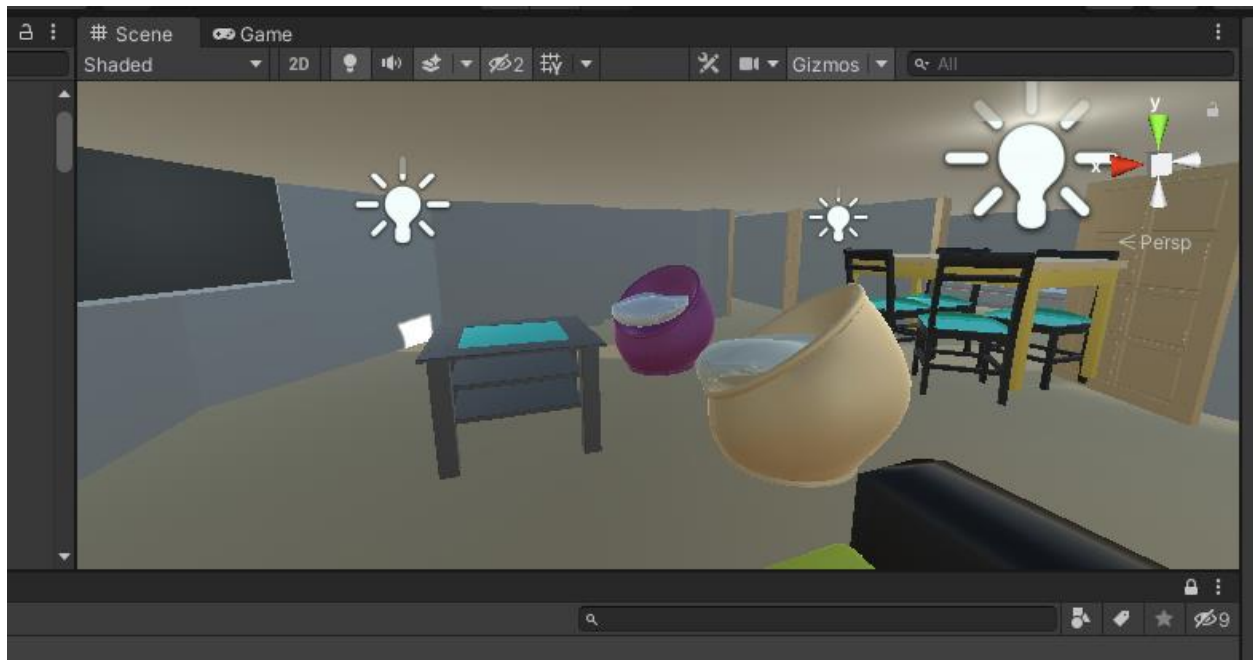
**3 DMAX** – Construção do telhado da casa.



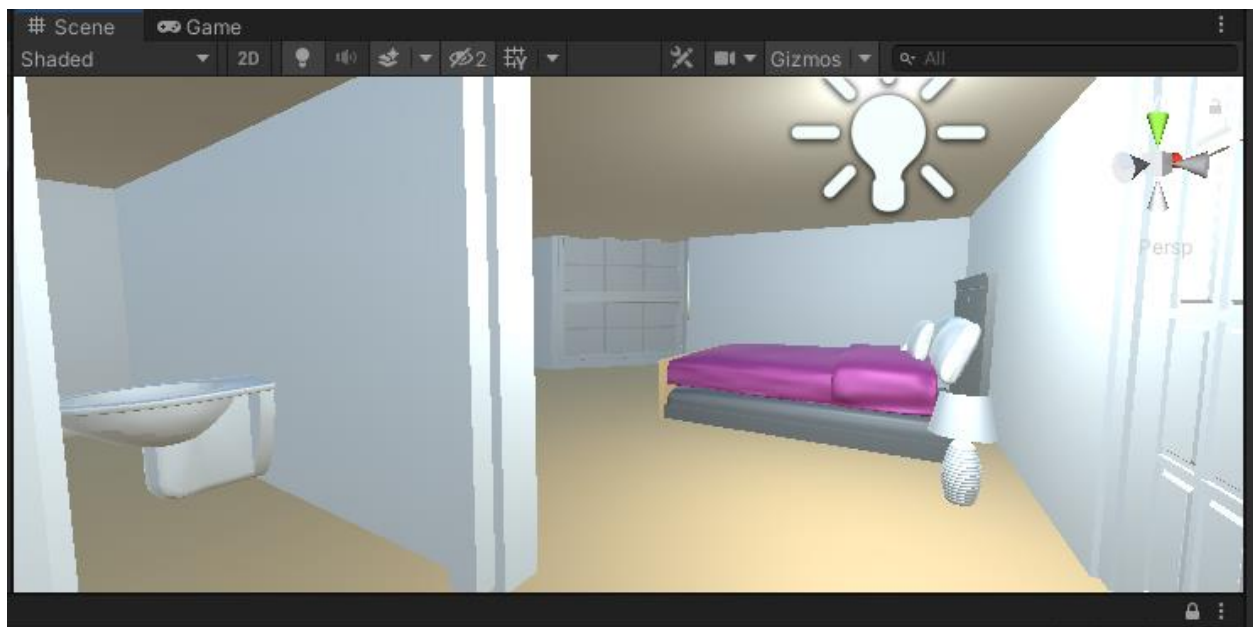
**3 DMAX** – Projeto Final no 3 DMAX



**Unity** – Modelagem dos objetos – Cores.

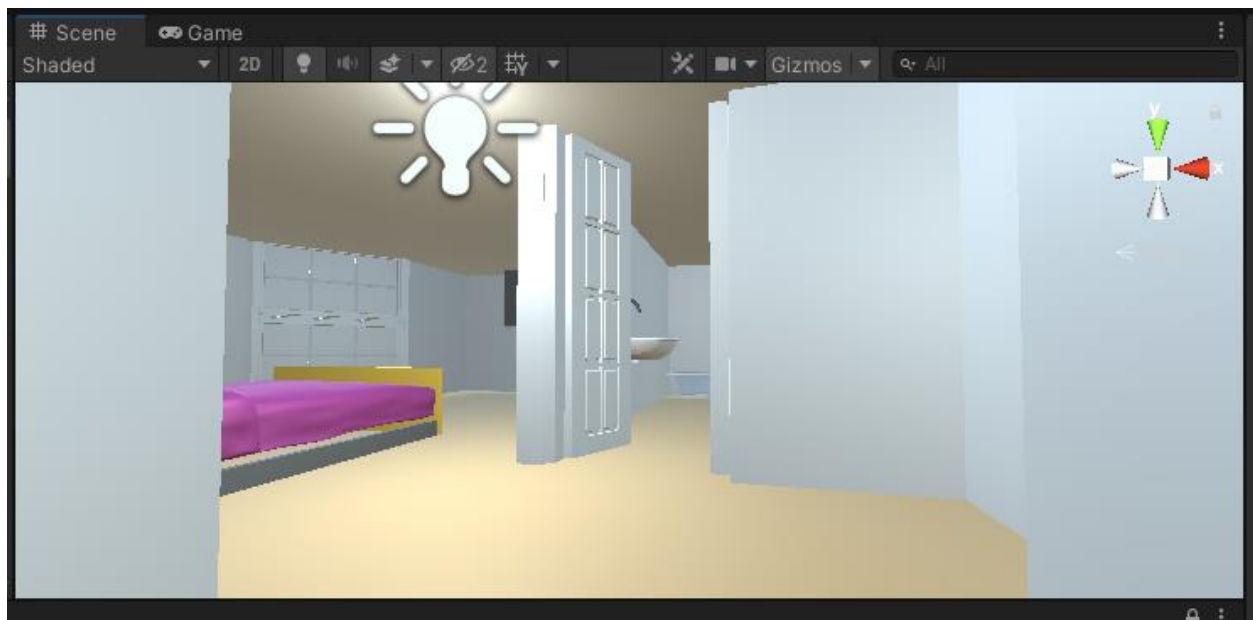


**Unity – Quarto**



**Unity – Quarto e banheiro.**





**Unity – Casa**

