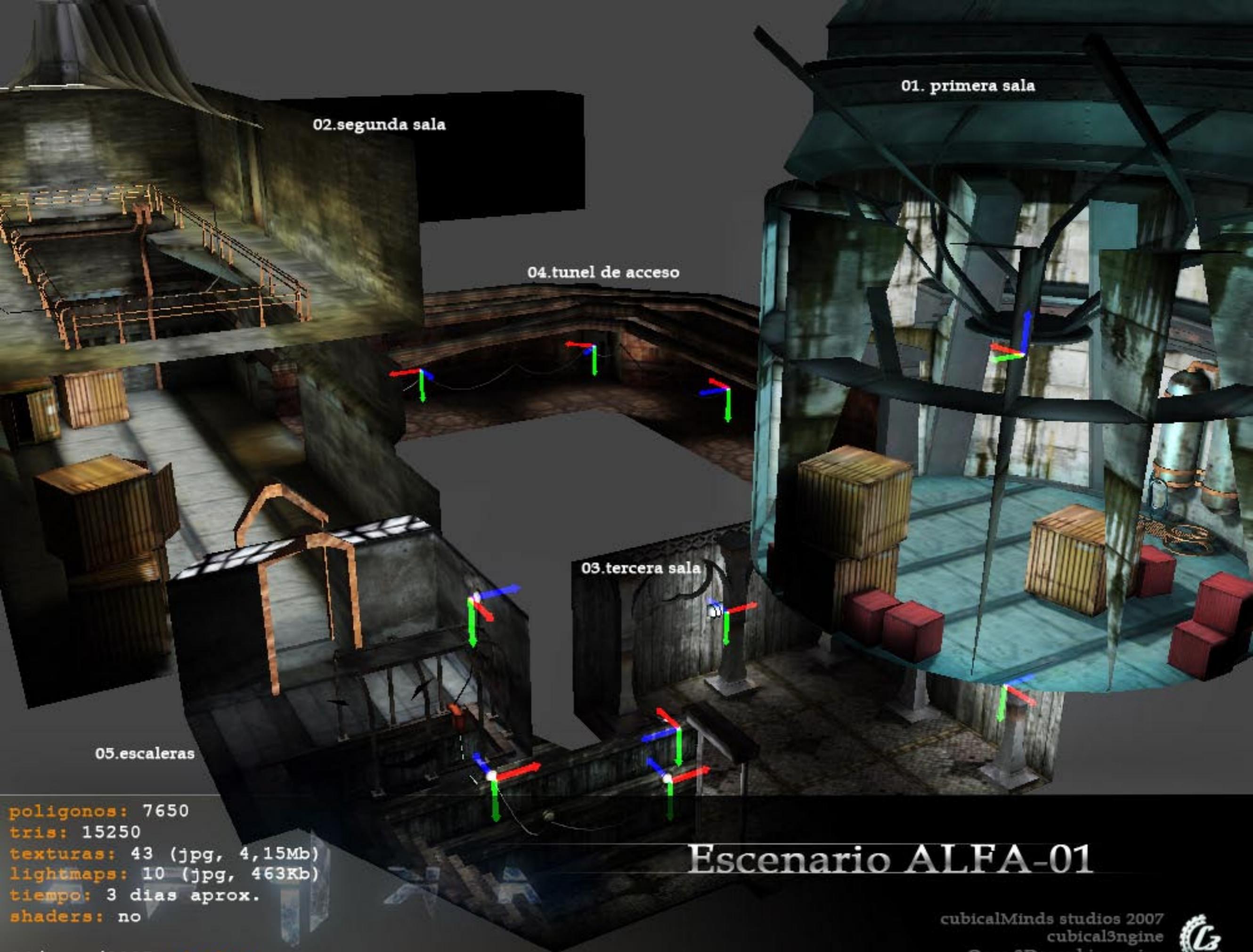


proyecto: Artika
Doc. Escenario Alfa 01

ARTIKA



Game development design document
Based on CubicalMinds' Cubical3ngine
Cubical Minds studios (2005 - 2007)



02.segunda sala

01. primera sala

04.tunel de acceso

03.tercera sala

05.escaleras

Escenario ALFA-01

poligonos: 7650
tris: 15250
texturas: 43 (jpg, 4,15Mb)
lightmaps: 10 (jpg, 463Kb)
tiempo: 3 dias aprox.
shaders: no

04/sept/2007, daelon

cubicalMinds studios 2007
cubical3Engine
Ogre 3Dgraphic engine





Primera Sala





Segunda Sala





Tercera Sala





Túnel de acceso



Escaleras





Creación de una textura tileable

1. crea una imagen preferiblemente cuadrada y cuyo tamaño sea potencia de dos. (128, 256..)
2. usando tus conocimientos de photoshop que deberias tener, crea la imagen en cuestion. [consejo] utiliza tus propias fotografias como material para tus texturas.
3. una vez hecho eso, ve al menu **Filter/other/offset** y mueve un poco los indicadores del deslizamiento.
4. con la herramienta **Clonar** utiliza la misma textura para arreglar los bordes que quedan mal cortados en la textura.



Es útil aprender a fabricar este tipo de texturas ya que ahorran mucho espacio al ser de un tamaño reducido, y tambien hacen mas sencillo el trabajo!

Texturas tileables:

Se dice que una textura es tileable cuando al repetirse por todos sus lados queda visualmente correcta y no se nota el corte de la imagen sino que da la impresión de ser continúa.

Apendice1: Texturas tileables



Creación de un Lightmap

1. Partimos de un modelo que posee ya un mapeado en el canal 1 usado para el diffuse, specular, etc.
2. Aplicamos el modificador unwrapUVW y lo ponemos en el canal 2 (o cualquier otro que no hayais usado) para crear un nuevo mapeado. este mapeado lo hacemos de forma que ningun poligono se superponga con otro.
3. (3DMax) Pulsamos O para abrir el menú RenderToTexture de Max, con el modelo seleccionado. En las opciones marcamos las sigentes:

Mapping Coordinates: Use existing channel / channel 2 (aqui el canal que hayais usado en el paso 2)

Output: Add/LightingMap

Selected Element Common Settings: Selecciona donde guardas la textura, con que formato y tamaño.

Baked Material: Output into source / Render to files only

y renderizamos...

4. (Ofusion) Con la textura ya creada, nuestro Ofusion Material debe tener dos texturas:
 - a) Texture Unit 01: diffuse, channel 0
 - b) Texture Unit 02: lightningmap channel 1



Escenario sin Lightmaps



Escenario con Lightmaps



Escenario terminado

Lightmaps:

Un Lightmap o mapa de luz, es una textura prerrenderizada donde queda impresa la iluminación de un modelo. Eso se utiliza mucho en motores de tiempo real y videojuegos para la simulación de iluminación avanzada y para aumentar los FPS.

Apendice2: Lightmaps



Escenario Alfa01

Actual. 23:46:23
Time Last. 00:02:35
Until start. 00:05:56

Place: Russian Mountains (...)
Date: 02.11.2138 23:46 Moscov
Mission: Landscape Reconnaissance

- a) Primera sala
- b) Pasillo
- c) Segunda sala
- d) Escaleras
- e) Tercera sala

Plano del escenario



Documento de diseño: **Escenario Alfa01**
Level Design: **Daelon** (www.daelonik.com)
Proyecto Artika
CubicalMinds studios 2007

www.cubicalminds.com

Actual. 23:46:23
Time Last. 00:02:35
Until start. 00:05:56

Place: Russian Mountains (...)
Date: 02.11.2138 23:46 Moscov
Mission: Landscape Reconaissance

proyectoArtika

cubicalMinds studios 2007
cubical3ngine
Ogre 3Dgraphic engine