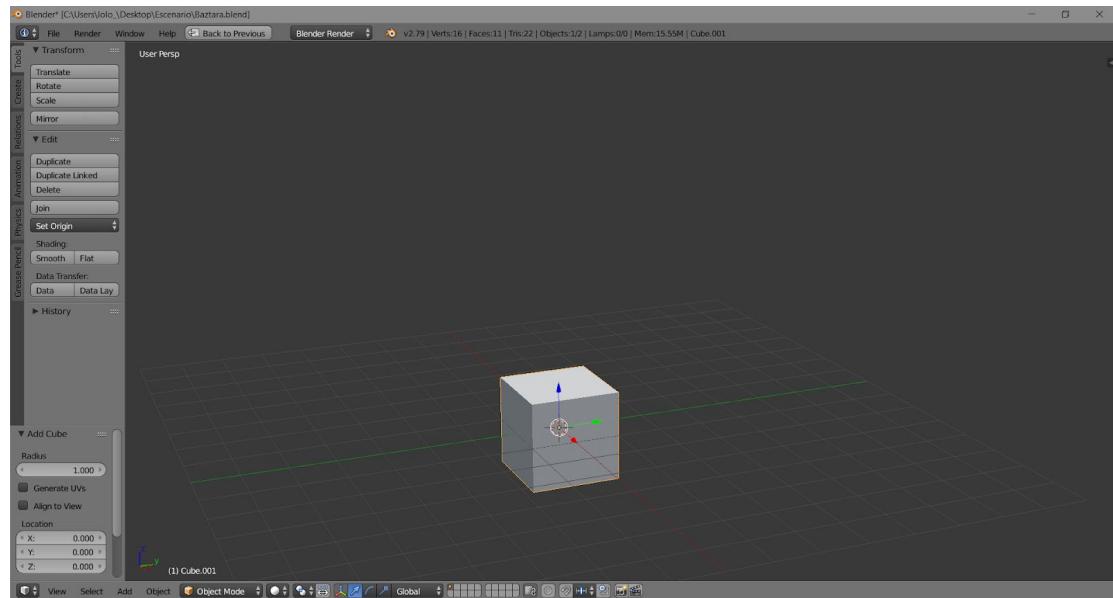


# Alpha Baztara

Manuel Andrés Rodríguez Moreno

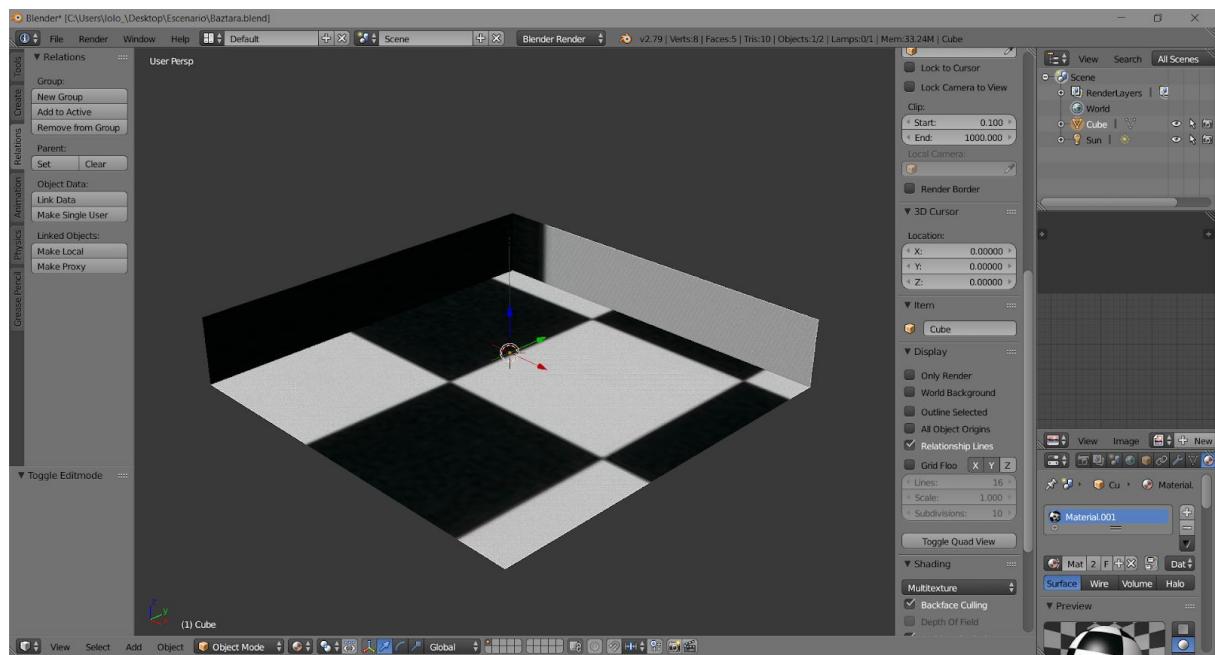
Para el desarrollo del escenario se llevó a cabo ciertas piezas para el acomodo del mismo, las cuales son desde escaleras, paredes, columnas, puertas, etc.

La primera pieza que se hicieron fueron las paredes, empezando con un cubo.



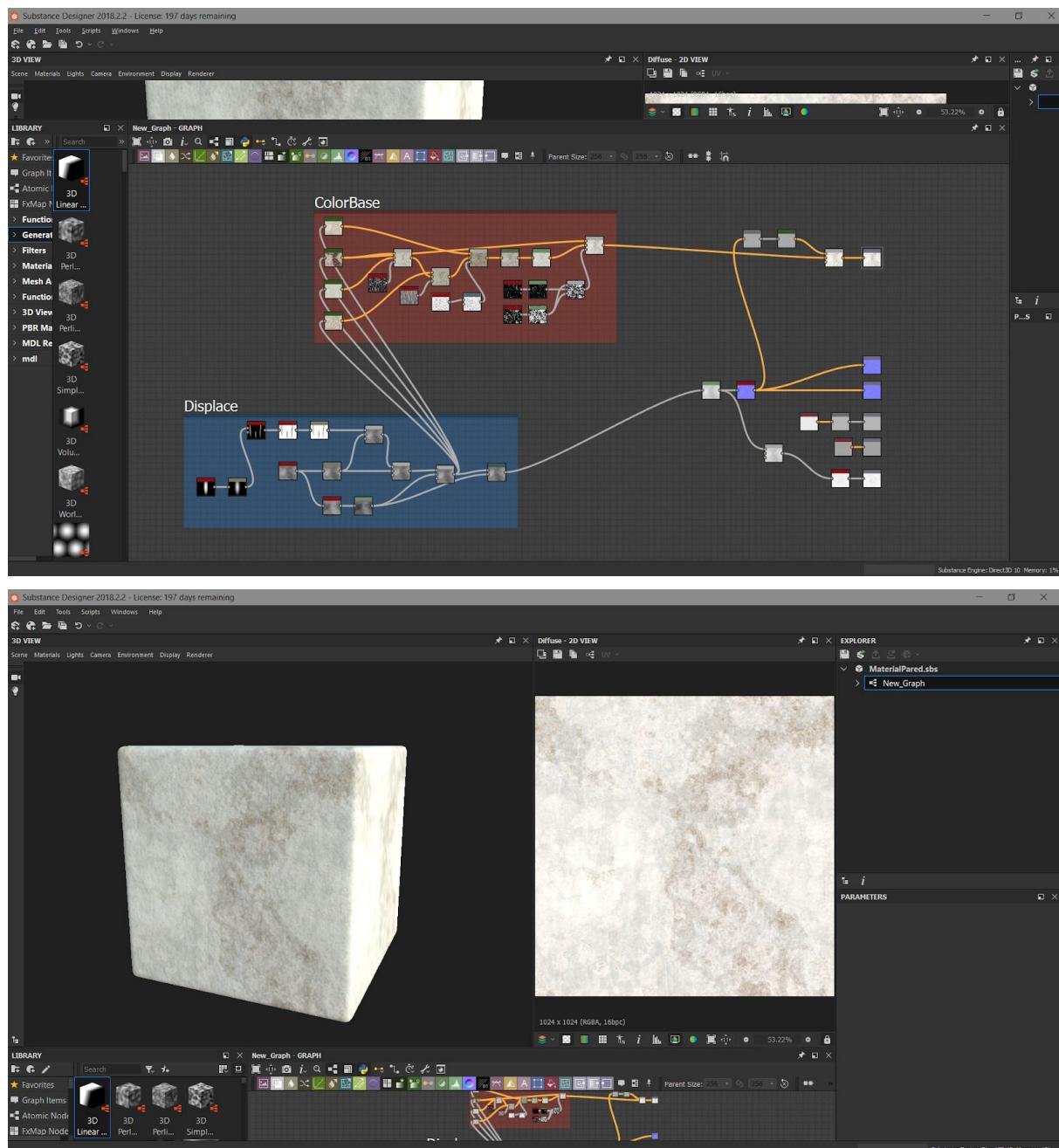
Se modificó las escalas para hasta que quedara como se quería, después se seleccionaron las caras que no se verán dentro del escenario para eliminarlas, en este caso la cara de arriba.

Además se le agregó un material con una textura de checker y ambient occlusion para mostrar los uvs iniciales del modelo y su posible comportamiento, también se invirtieron las normales.



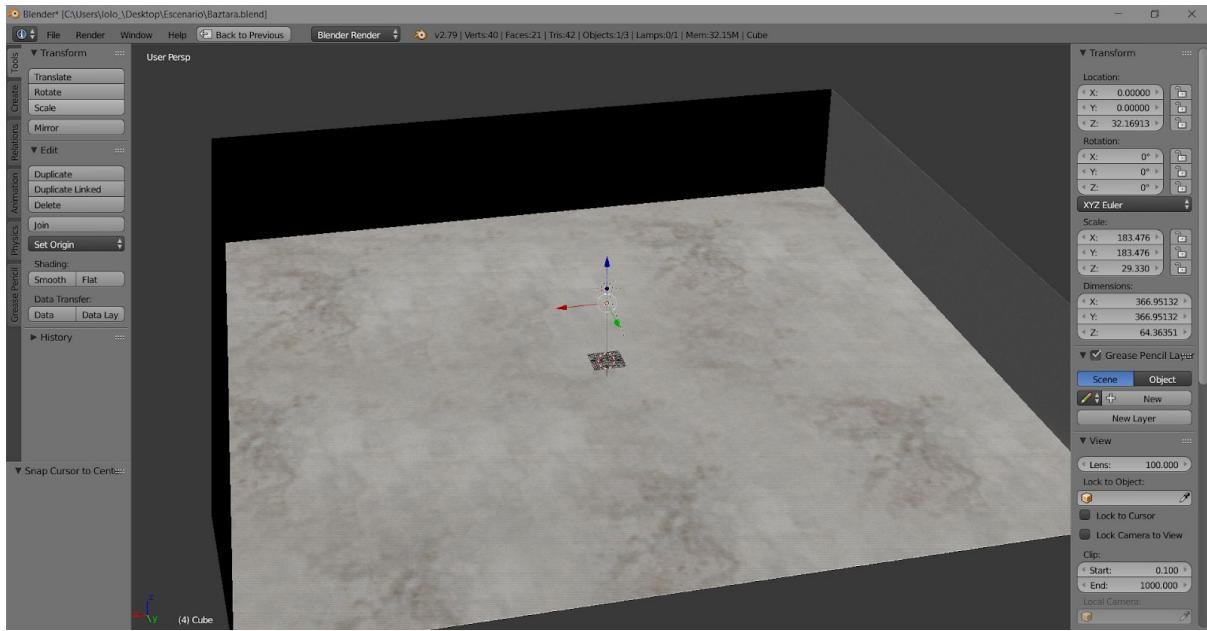
Para las columnas y demás piezas se hizo exactamente el mismo proceso, se creaba un mesh base y se modificaba para conseguir lo deseado.

Para la parte del texturizado se usa substance, tanto el painter como el designer, ya que se están generando algunos materiales para el escenario como por ejemplo las paredes, puertas, etc.

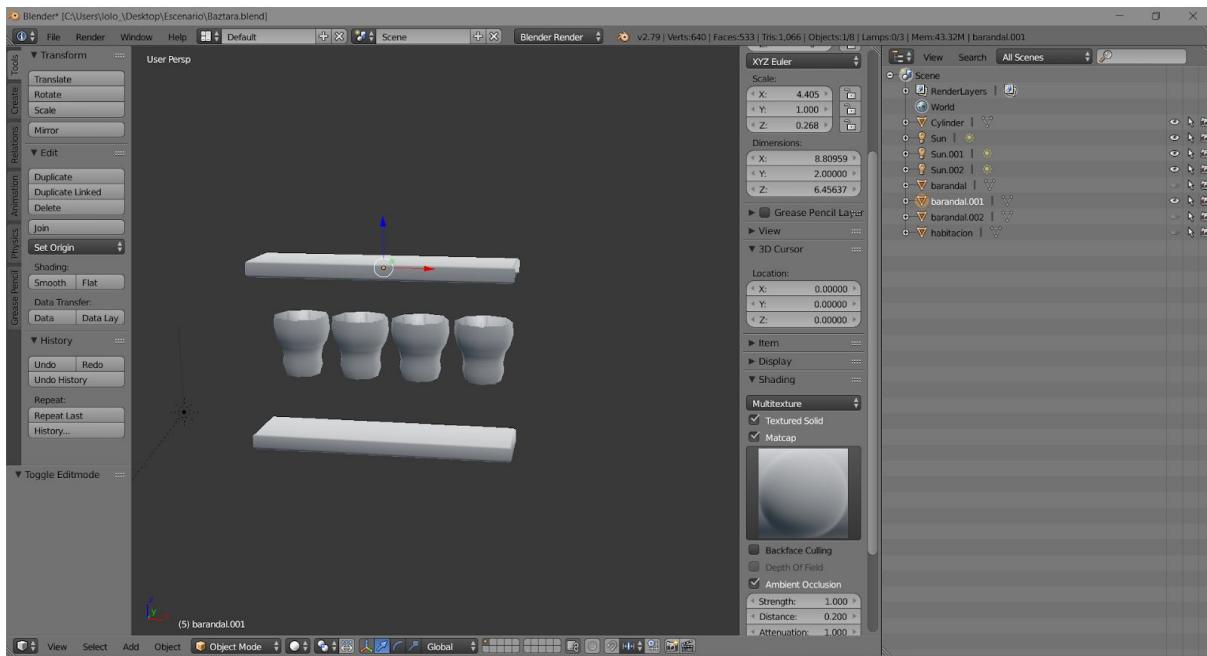


El material está hecho para que se pueda repetir sin que se note tanto, el material aún se puede modificar, además de trabajar en otros para las otras áreas como por ejemplo los pisos. Al material le falta agregar bien los mapas de specular y de glossiness por lo que aún no está terminado al 100% aún que ya se puede utilizar.

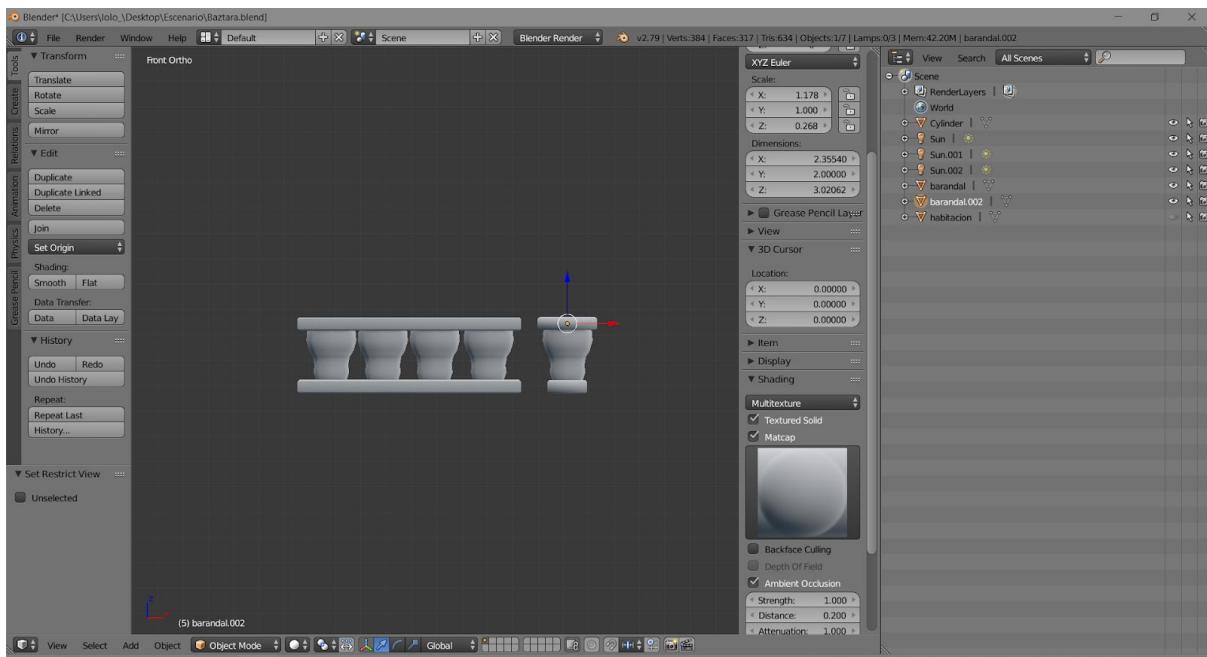
Se aplicó las texturas que resultaron de substance painter en blender para ver una previsualización.



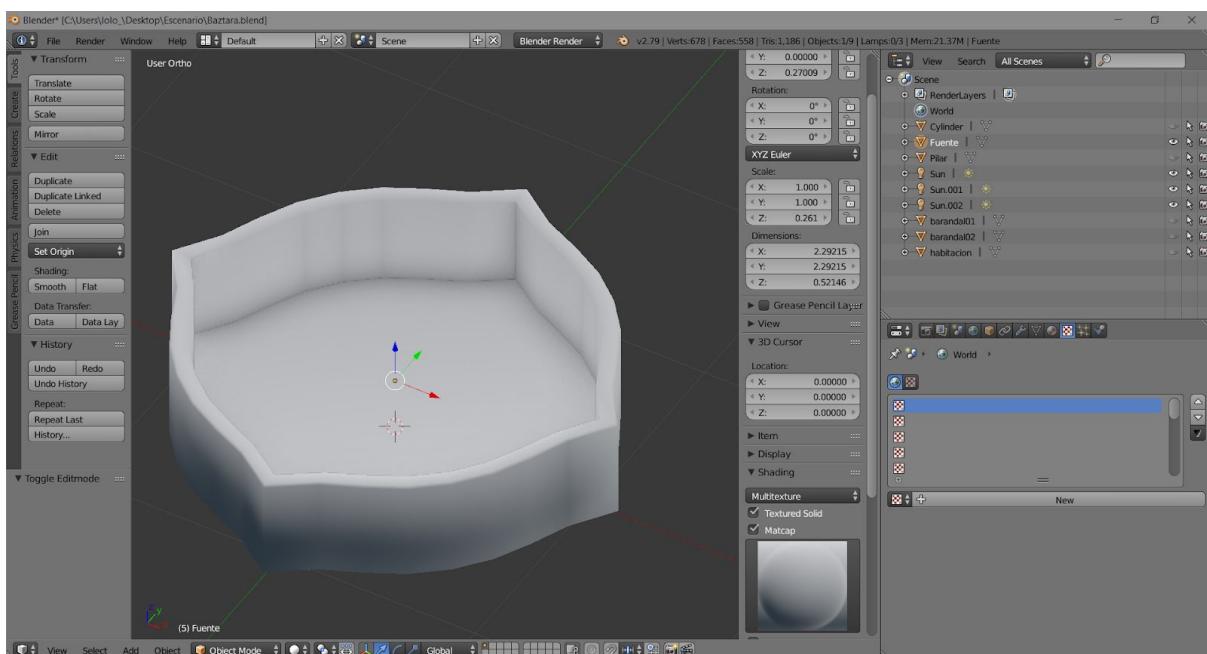
Para los barandales por ejemplo se hizo con 3 piezas diferentes y después se les hizo mesh para que quedaran en una sola pieza.



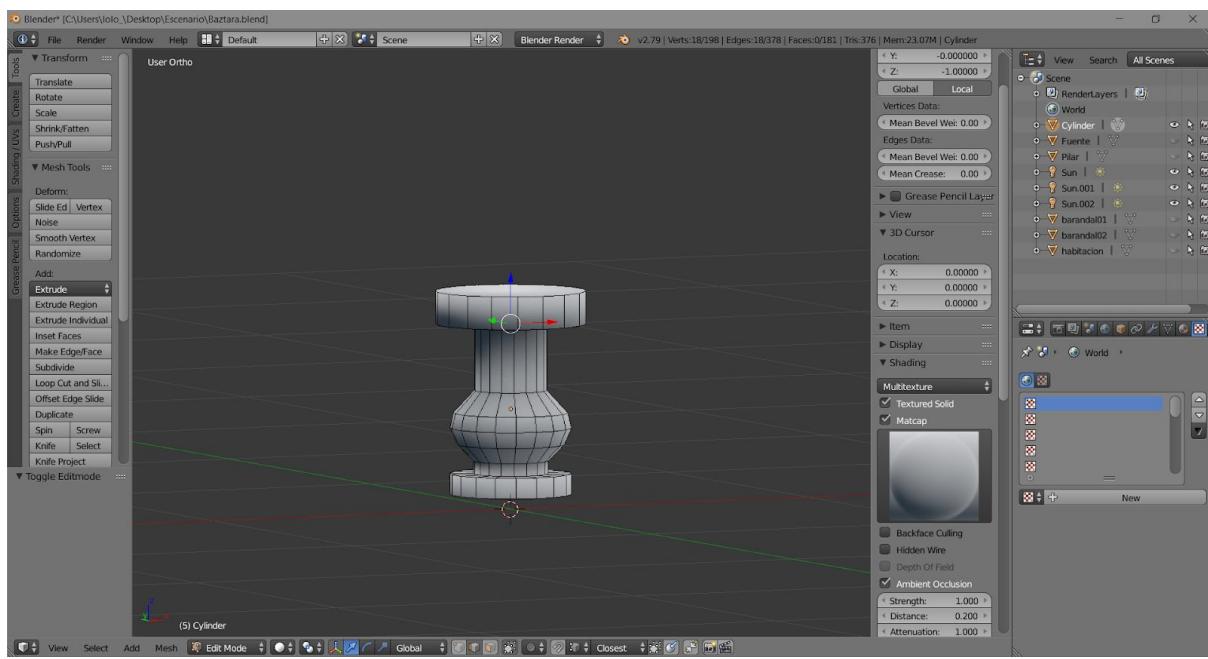
También se hizo una versión del barandal corta donde solo es uno de los pequeños pilares.



Para la fuente se creó un cilindro como base a la cual se tomaron 4 diferentes edges para dar un efecto distinto a la fuente, escalando más el objeto a partir de los edges, bloqueando la escala en Z.



Además de hacer el centro de la fuente de la misma manera.



Después de se exportaron los modelos a substance para texturizarlos.

