

Desarrollo de Escenario en Unity

1.Descarga los siguientes recursos en la 'asset store':

- Modelos que puedan representar a un jugador.
- Modelos que representen elementos para un escenario.
- Modelos que representen algunos elementos para el entorno, por ejemplo, cajas, velas, lámparas, etc.

2 Importa los recursos al motor de desarrollo Unity.

- se usaron los siguientes assets:

https://syntystore.com/products/polygon-war-pack?_pos=1&_sid=c1fdf10af&_ss=r

https://syntystore.com/products/polygon-battle-royale-pack?_pos=1&_sid=d653203a9&_ss=r

https://syntystore.com/products/polygon-town-pack?_pos=2&_sid=0ee0714fe&_ss=r

3 Crea un escenario utilizando estos recursos:





Para este proyecto, se utilizaron modelos de SyntyStore Polygonal BattleRoyale, War y Town. Se implementaron dos tipos de luces: Point Light y Directional. El diseño del escenario se basó en el mapa Nuketown de Call of Duty, con una temática postapocalíptica típica de Call of Duty Zombies. el repositorio de este proyecto se puede encontrar en el siguiente enlace: la escena puede ser encontrada dentro la carpeta de escenas con el nombre de Entregable1, <https://github.com/Alafresh/UnityActivities/tree/main> en caso de que este repositorio sea muy pesado para clonar debido a la cantidad de modelos 3d que hay, prepare un unity package solo con la escena https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yhWKlZDDyTrlRboiF7VBj-3zwc_XITeV