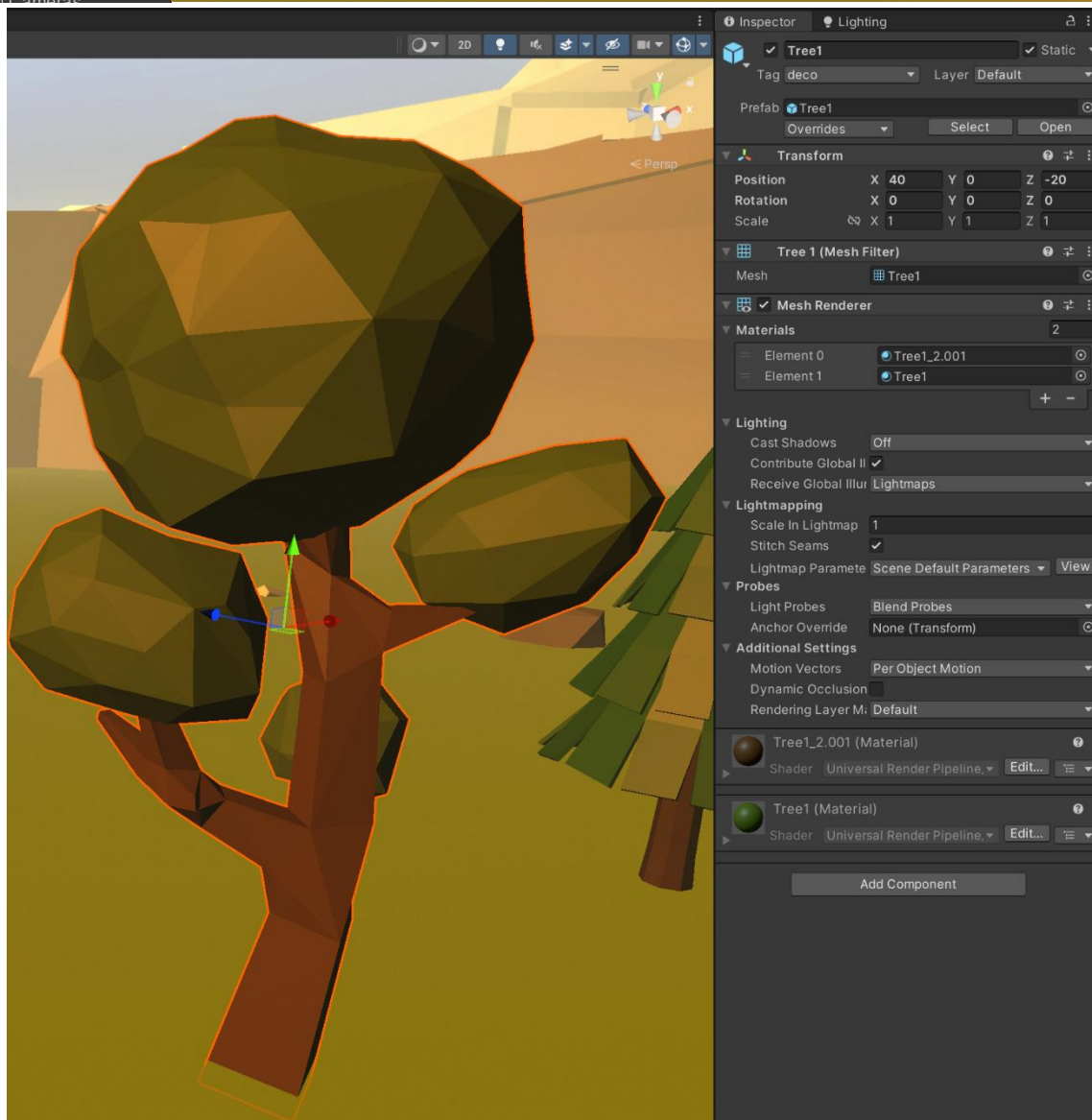
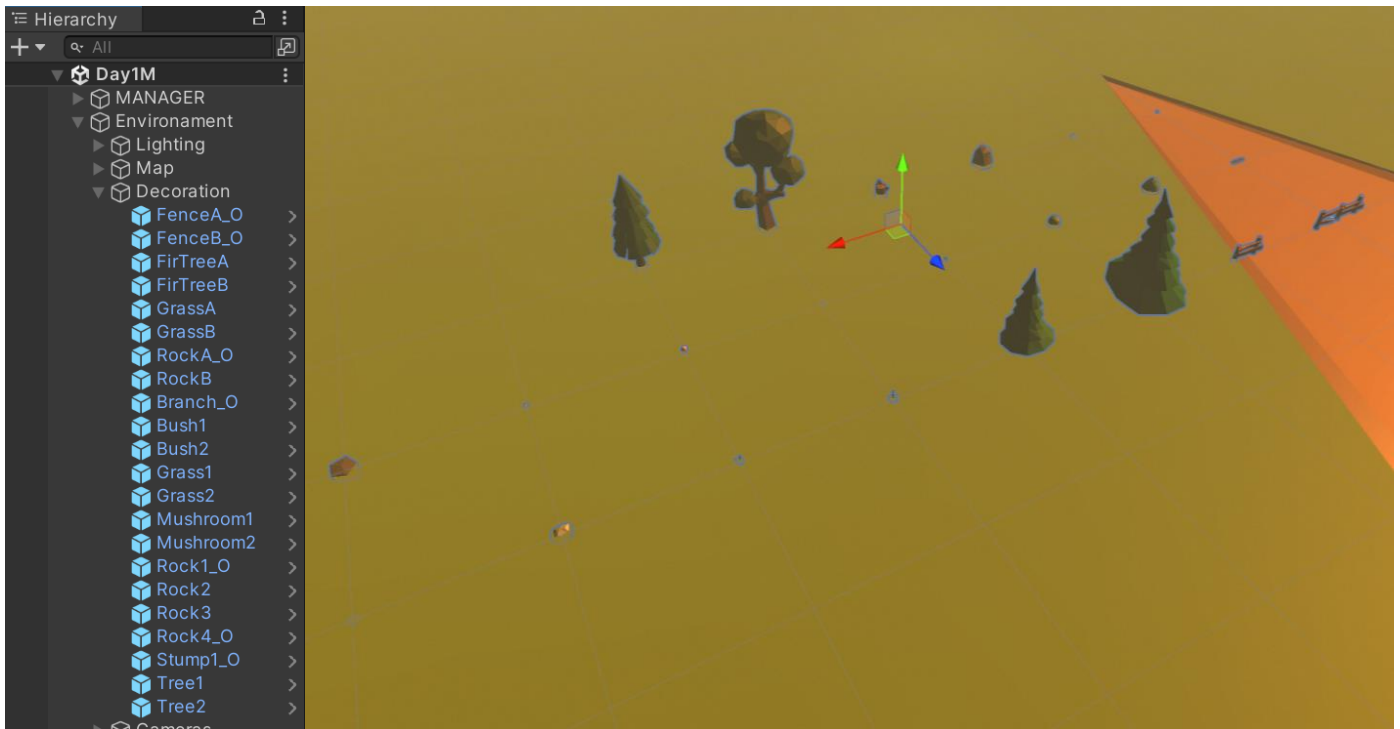
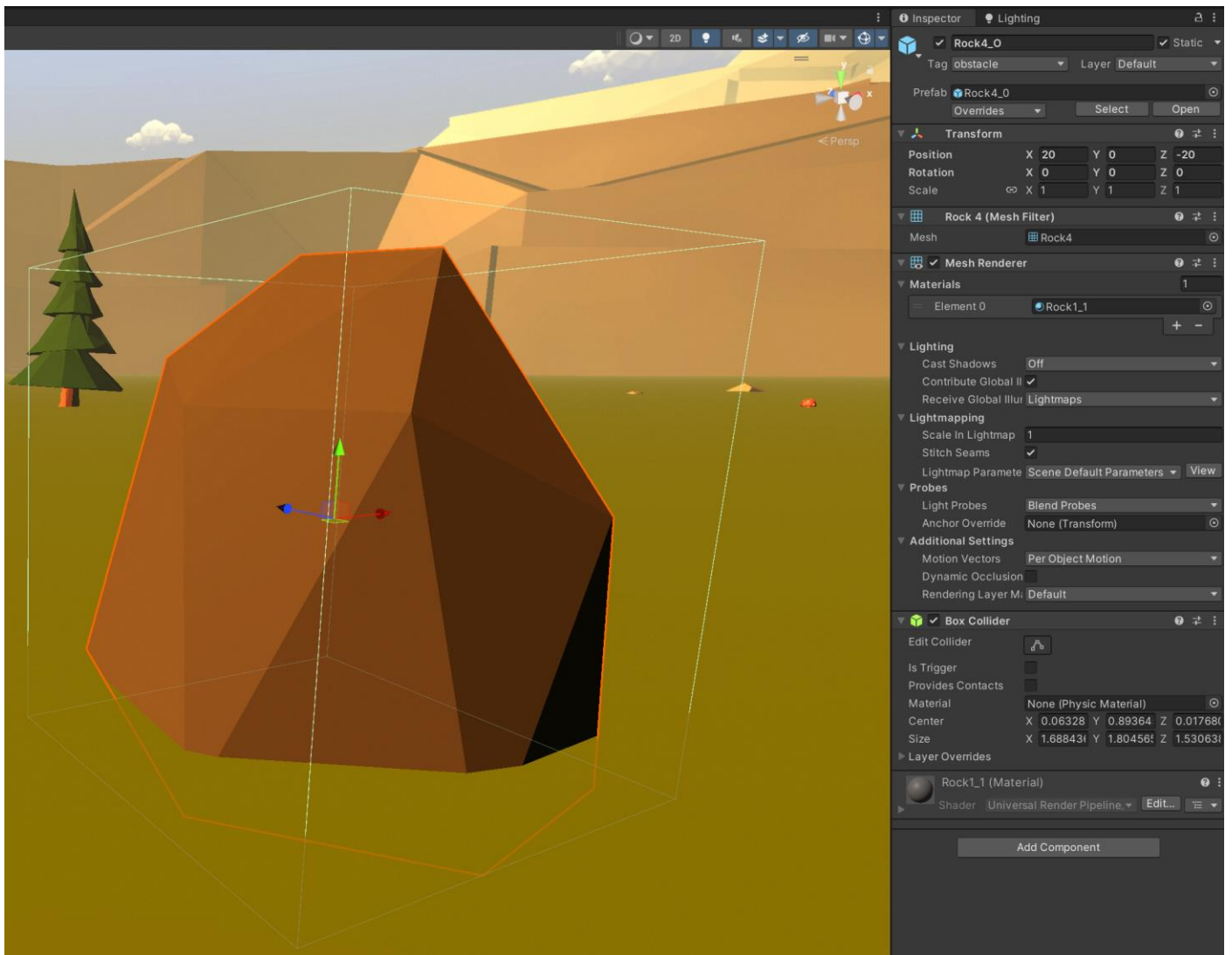


Elementos, su disposición y decoración

Cómo situar los elementos en la escena y que funcionen con las dinámicas de esta





TODOS LOS OBJETOS SON PREFABS O CLONES HECHOS CON COPIA O CTRL + C, CTRL + V EN LA ESCENA:

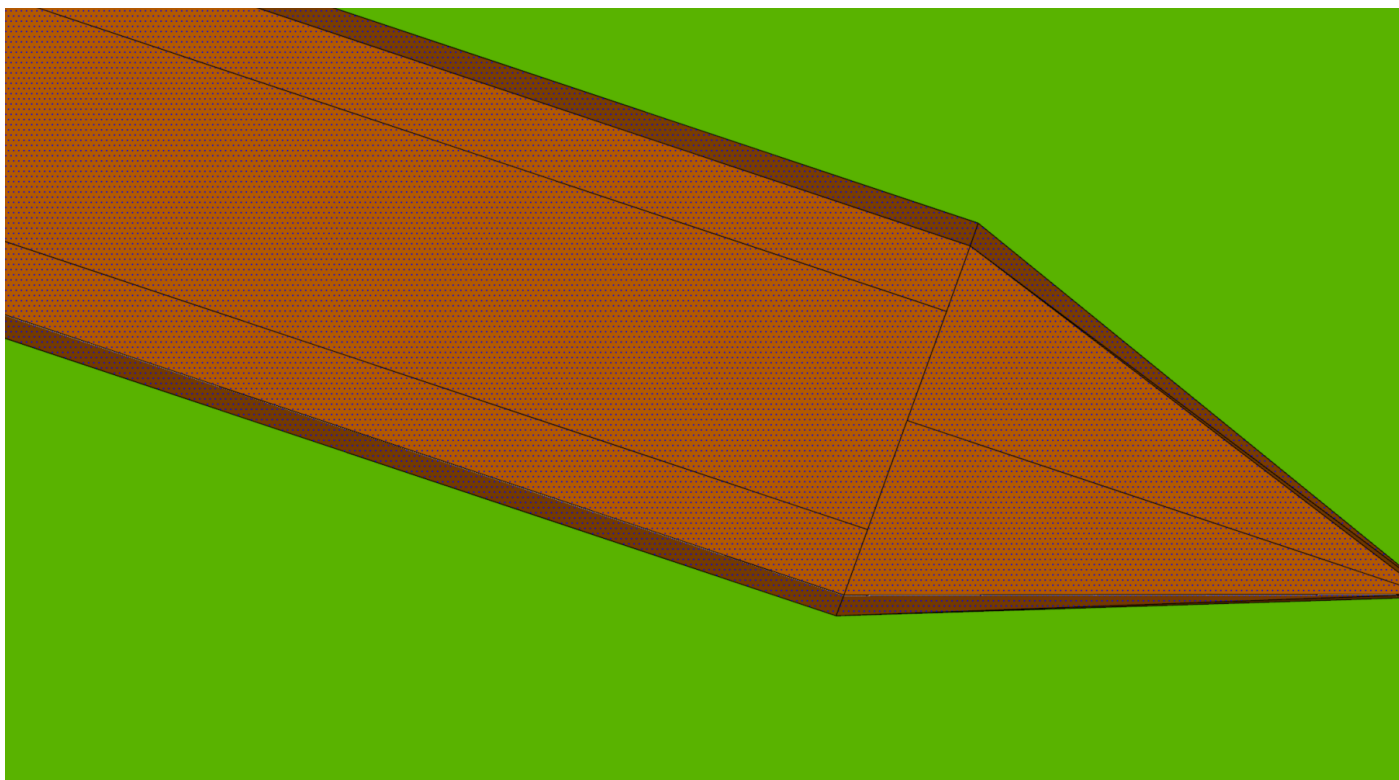
- **TODOS SON ESTÁTICOS MUY IMPORTANTE, Y PARA LA VER. WGL CAST SHADOWS: OFF**

NO HAY QUE PREOCUPARSE DE ESO PORQUE YA ESTÁ CONFIGURADO EN LOS PREFABS

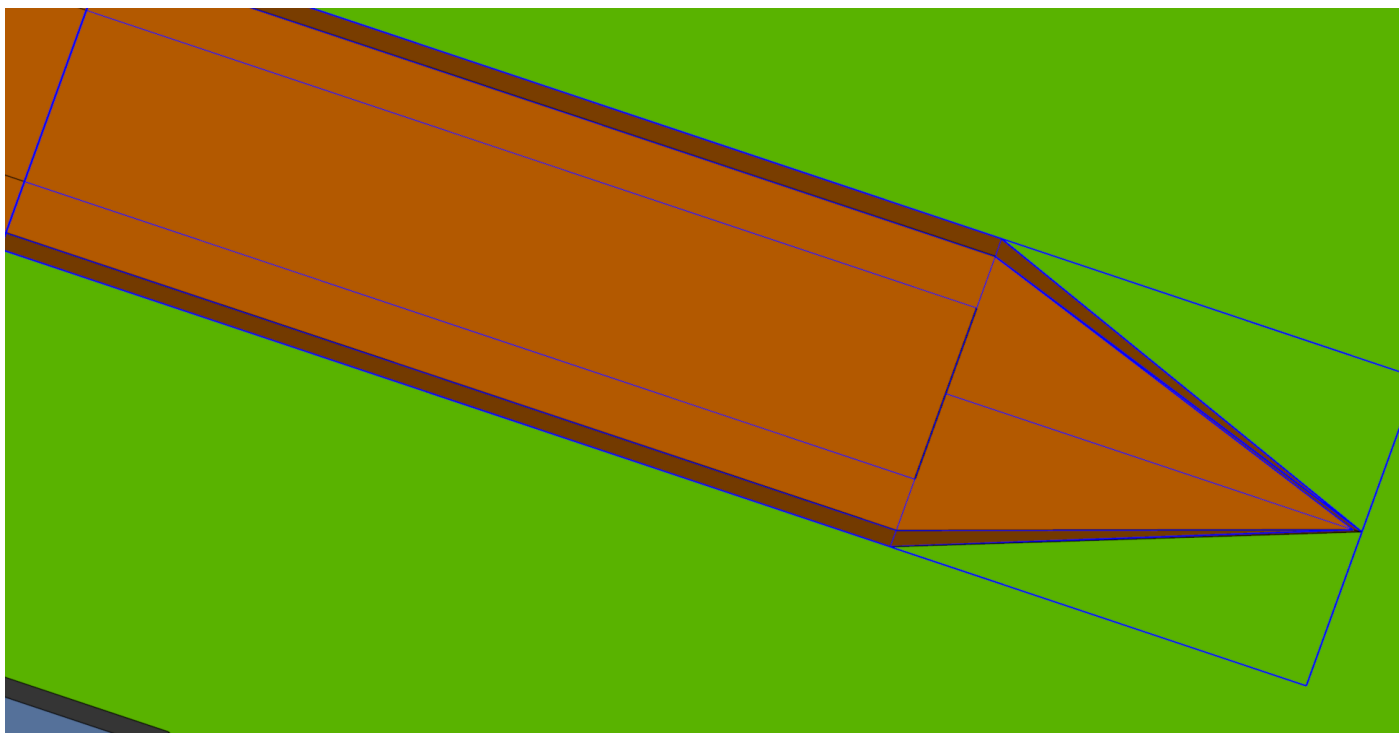
- **LOS DECORATIVOS TIENEN TAG 'DECO' Y NO TIENEN COLISIONES.**
- **LOS OBSTACULOS SE LLAMAN '..._O' Y TIENEN TAG 'OBSTACLE', TIENEN COLISIONES, SON CAROS COMPUTACIONALMENTE, PONER EN TORNO A LA PISTA (CERCA O EN ELLA) POCOS.**

Mapa

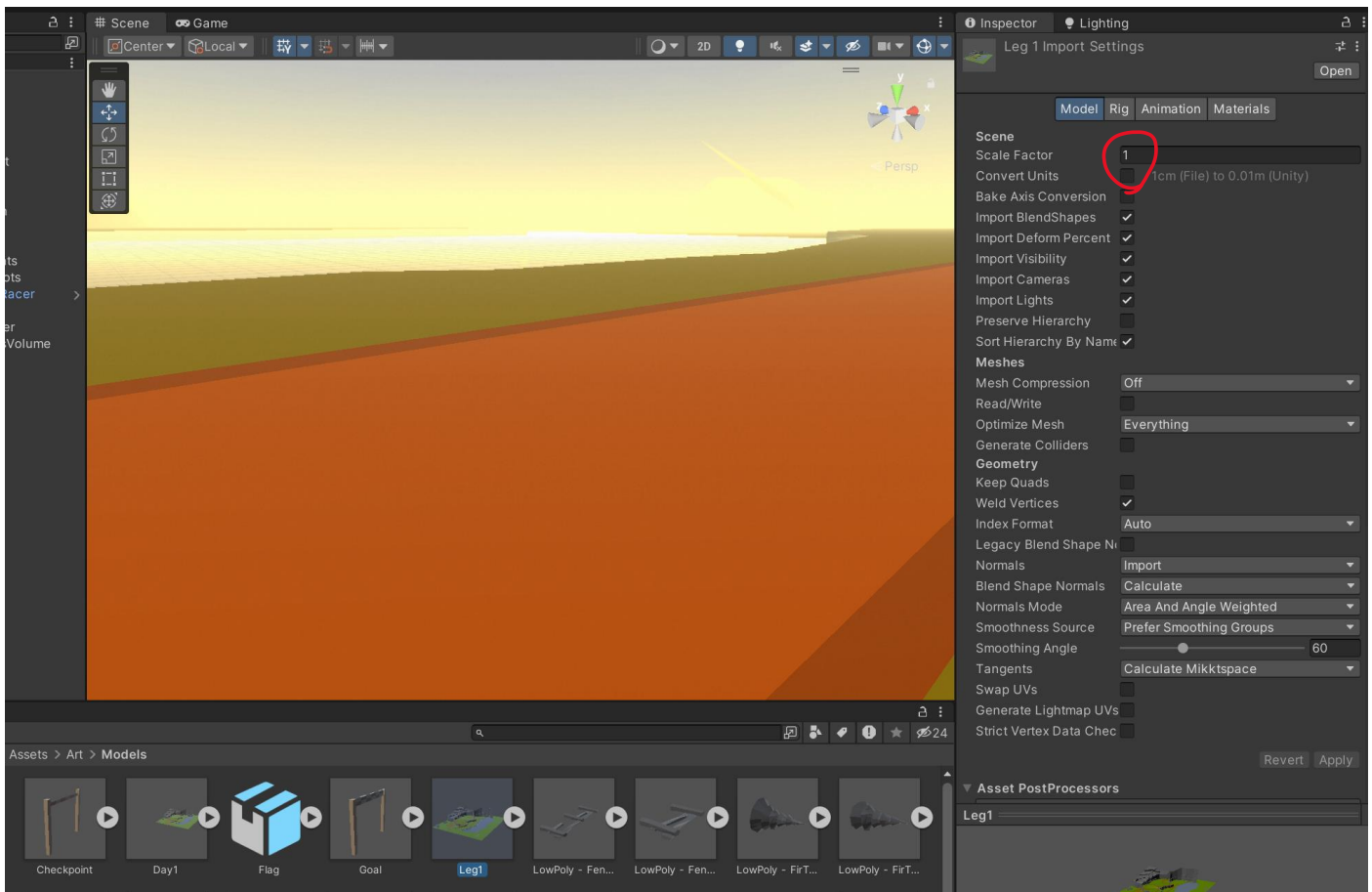
Como componerlo correctamente en Sketchup, exportarlo e importarlo en Unity



CLIC DCHO. MAKE GROUP

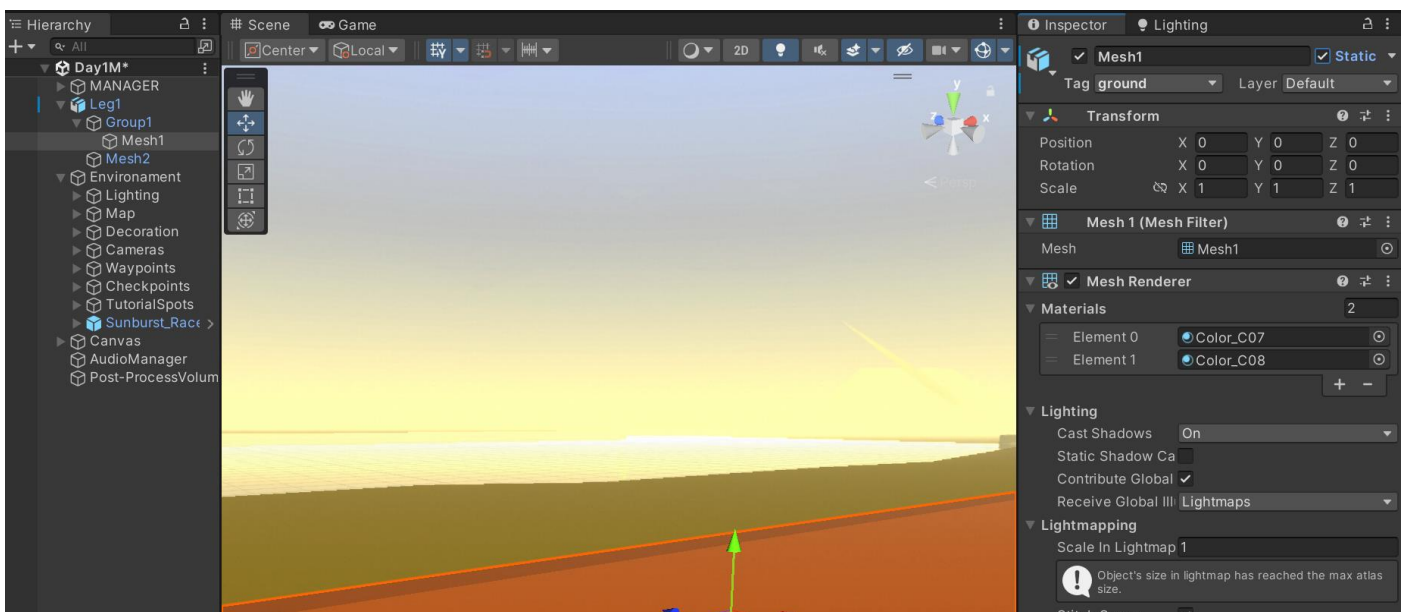


EXPORTAR COMO .FBX



¡IMPORTANTE DESMARCAR CONVERTIR UNIDADES!

PONER EL PREFAB DE COCHE PARA COMPROBAR UDS.



ASÍ HAY UNA MALLA:

- PARA EL TAG 'GROUND' QUE ES LA CARRETERA,
- Y OTRA PARA LA TAG 'OFF-PISTE' QUE HACE PERDER AL JUGADOR SI LA TOCA CON LAS 4 RUEDAS.