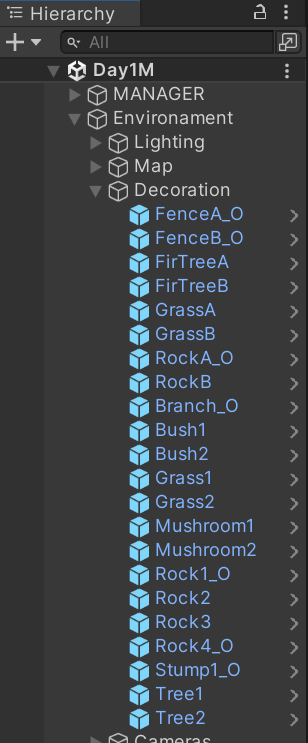
Elementos, su disposición y decoración

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

Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamenteMapa de colores

Descripción generada automáticamente con confianza media

Gráfico

Descripción generada automáticamente

**TODOS LOS OBJETOS SON PREFABS O CLONES HECHOS CON COPIA O CRTL + C, CRTL + 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

Gráfico

Descripción generada automáticamente

**CLIC DCHO. MAKE GROUP**

Un dibujo animado

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**EXPORTAR COMO .FBX**

**Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente**



**¡IMPORTANTE DESMARCAR CONVERTIR UNIDADES!**

PONER EL PREFAB DE COCHE PARA COMPROBAR UDS.

**Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente**

**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.**