

EXPLICACIÓN DEL PROYECTO

Rowen Lumanlan



Comentaré todos los pasos hechos dentro de Unity (una vez hecho todo el tema de Github etc.). Primero de todo creé todas las carpetas para poder organizarme mejor (Materiales, Prefabs, Texturas y Scenes).

Inicié con la creación del Game Object en posición 0, 0, 0 cumpliendo con todos los requisitos mínimos (1 esfera, 2 cilindros con escala diferente, 1 cubo con diferente rotación y una píldora). Como se puede apreciar en la imagen imité un cuerpo humanoide con el cubo como cuerpo, la esfera como cabeza, los cilindros como 2 “brazos” y una mochila.

En el apartado de materiales opté por una temática militar, en ella destacan las texturas metálicas, las de camuflaje y la de tela para la mochila, este último siendo transparente.

Después creé un prefab del Player y lo puse en la carpeta de prefabs, después hice un prefab variant del Player, llamándolo Enemy. En esta variante retoqué el color del camuflaje de uno verde a uno camo y la cabeza azul pasó a una roja, finalmente añadí 3 cañones más, cumpliendo así los requisitos para que sea visiblemente más diferente.