

## Laberinto Parte 1

Para crear el laberinto:

- Se importa el paquete probuilder, este paquete nos permite crear varios volúmenes y podemos modificarlos parcial o totalmente, en este caso aprovecharemos un cubo y vamos a ir estirando cada cara para irle dando figura a nuestro laberinto.
- Para abrir la interfaz de probuilder en el cubo creado con este paquete le vamos a dar click y dentro del inspector en el MeshFilter de ProBuilder encontraremos la opción Open ProBuilder
- Duplicamos el cubo cada vez que necesitemos una pared y al final guardamos todos los muros en un objeto vacío para mantener ordenada la escena.

Para importar el personaje:

- Se busca el modelo en la página de Mixamo junto con las animaciones que se van a utilizar.
- Para las animaciones solo se debe guardar una que contenga el modelo, las demás pueden estar vacías
- Se mueven estas animaciones al proyecto, para poder importarlas de forma correcta se debe modificar el “rig” a “Humanoid” en caso de que el modelo sea para un humanoide y en la sección “Materials” se extraen los materiales y texturas en una carpeta.
- Arrastramos la animación que tiene el modelo a nuestra jerarquía de escena y con esto se crea un GameObject de este modelo.
- Creamos en el GameObject del personaje un “Animator Controller” y le damos doble click para empezar a editarlo. En este vamos a poner las demás animaciones simplemente arrastrándolas al mapa de animaciones y creamos transiciones que se van a activar para cambiar de un estado a otro.

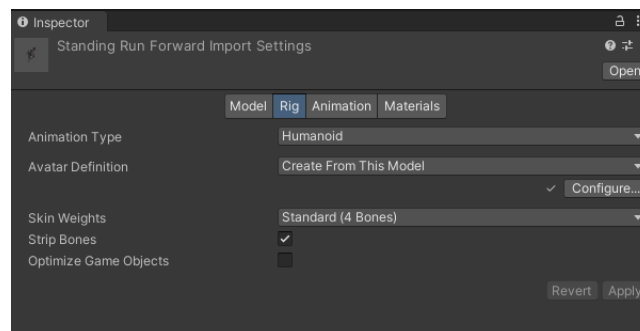


Figura 1. Cambio de tipo de animación a Humanoid.

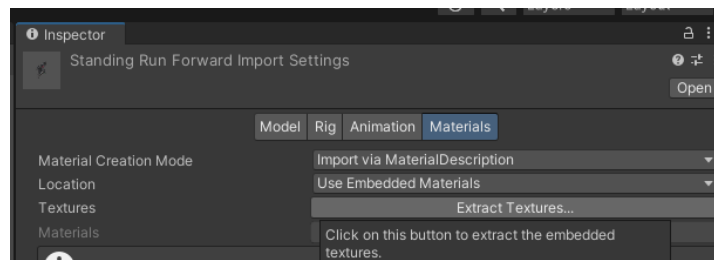


Figura 2. Extracción de texturas y materiales.

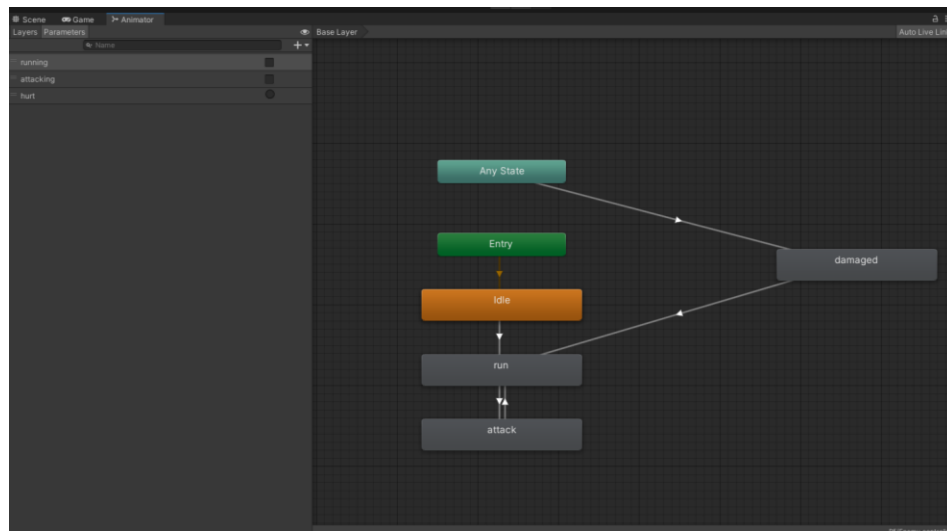


Figura 3. Máquina de estados para el controlador de animaciones.