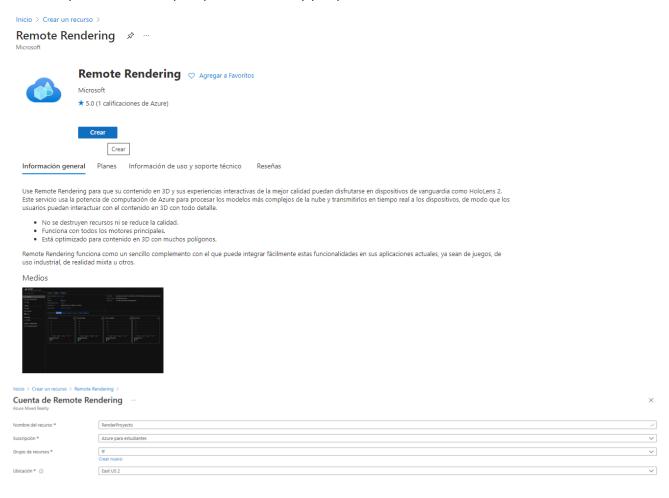
Solo se utilizaron dos recursos ya que nadie del equipo había usado Azure anteriormente.

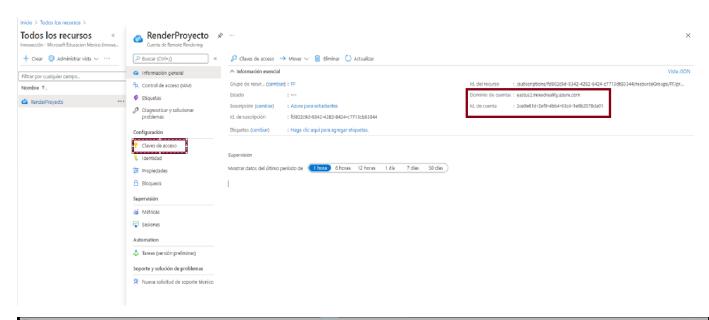
Se utilizo la función de remote rendering de Azure, esto se hizo descargando los prerrequisitos que se pedían, los cuales fueron, SDK Windows 10, visual studio 2019 y complementos de estos, GIT que es un software de control de versiones diseñado.

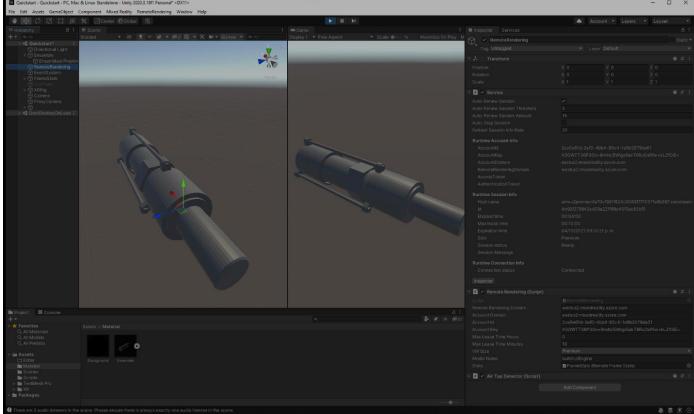
Después se descargó la carpeta de quickstart mediante comandos del símbolo del sistema. Esta misma carpeta se agrego como un nuevo proyecto en unity.

Se genero un recurso de romte rendering en la cuenta de Azure y se utilizo el ID del usuario, dominio de la cuenta y clave de acceso para ponerlas en unity y se pudiera hacer el renderizado remoto.









Esto agilizo el proceso ya que no se tuvieron que estresar los equipos con los que se cuentan.