

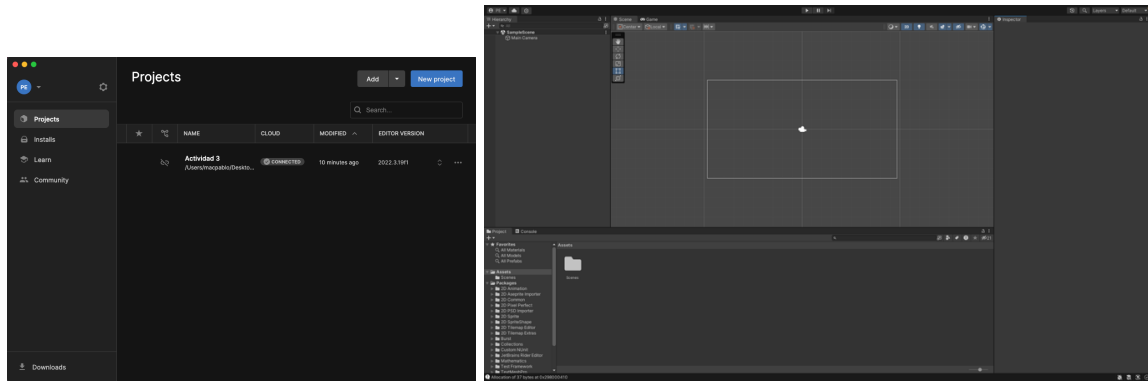
Nombre: Pablo Elías Ramírez Escalante		Matrícula: AL02883894
Juegos interactivos para multimedia	Nombre del profesor: Miguel Ángel González Fabiani	
Módulo 1	Actividad 3	
Fecha: 12/02/2024		
Bibliografía: Technologies, U. (s. f.-b). <i>Unity - Manual: Importando assets</i> . https://docs.unity3d.com/es/530/Manual/ImportingAssets.html <i>Unity Asset Store - The Best Assets for Game Making</i> . (s. f.). Unity Asset Store. https://assetstore.unity.com/		

1. Investiga sobre los diversos tipos de assets que puedan representarse en Unity

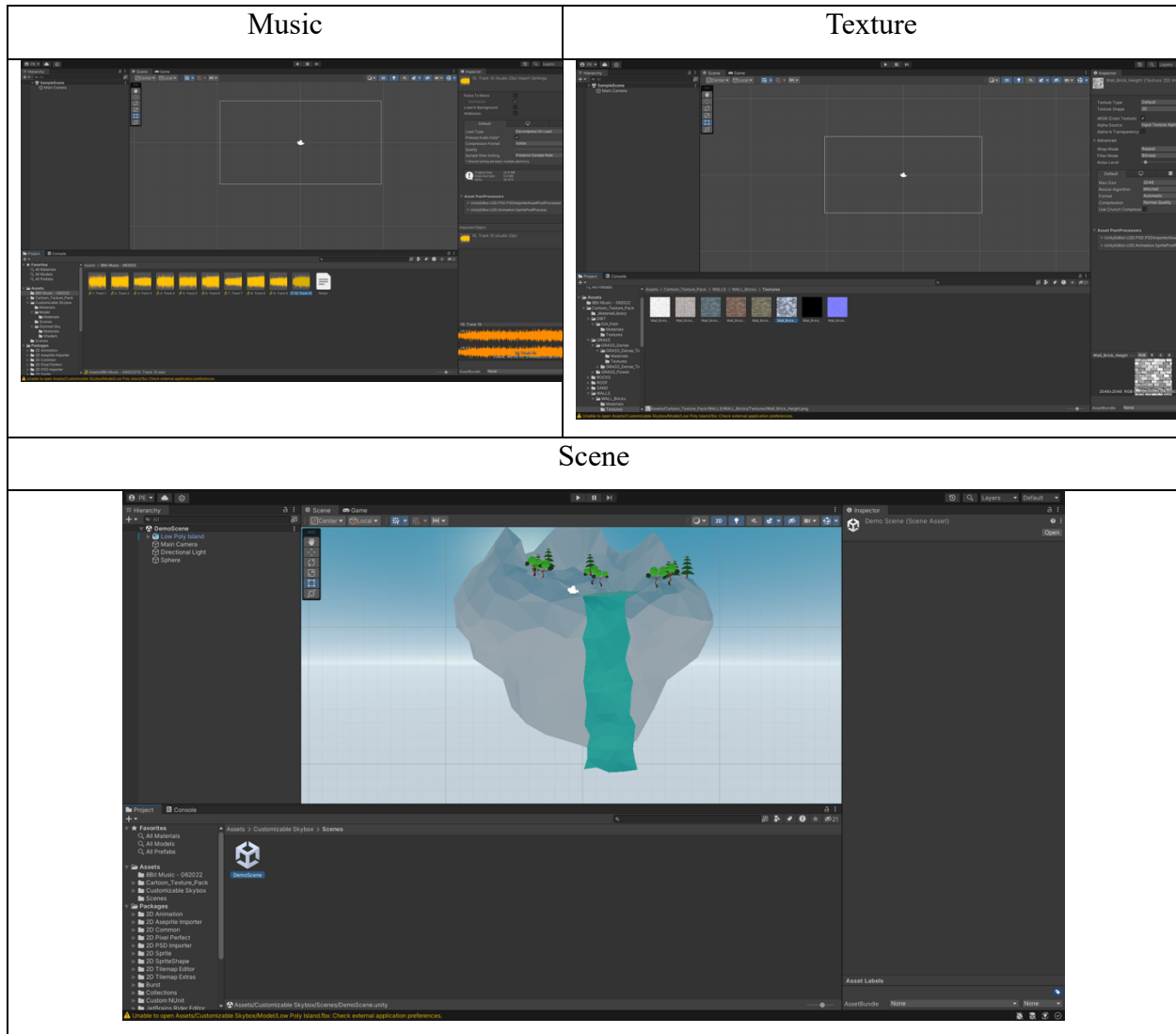
Un "asset" en Unity es cualquier recurso que pueda importar a su proyecto para utilizarlo en el desarrollo de juegos o aplicaciones. Hay muchos tipos de activos en Unity, y esto es solo un resumen de los más comunes:

- I. Texturas: Imágenes que se utilizan para dar a los objetos 3D una apariencia visual. Pueden incluir texturas de terrenos, personajes, objetos y otros elementos.
- II. Animaciones: Se utilizan para describir los movimientos y cambios de los objetos, ya sea para personajes, objetos o cualquier elemento animado del juego.
- III. Scripts: El código escrito en C# o JavaScript que controla el comportamiento de los objetos en el juego se conoce como scripts. Los guiones tienen la capacidad de controlar la lógica del juego, la interactividad y mucho más.
- IV. Shader: Establece la forma en que un objeto se renderiza en términos de sombras, luces y efectos visuales. Los shaders son necesarios para lograr efectos gráficos complejos.
- V. Escenas (Scenes): Representan niveles o entornos particulares del juego. Una escena puede incluir ciertos objetos, luces, cámaras y configuraciones.
- VI. Modelos 3D: Sirven para representar objetos en tres dimensiones en el juego. Pueden incluir figuras, edificios, automóviles, etc.
- VII. Audio: Archivos utilizados para efectos de sonido, música de fondo, conversaciones, etc.
- VIII. Packages: Dentro pueden incluir, shaders, scripting, modelos, etc.

2. Instala Unity y crea un nuevo proyecto



3. Copia a tu carpeta de assets o importa directamente en el programa por lo menos tres diferentes tipos de assets



- 4. Entrega a tu facilitador tu carpeta del proyecto en un archivo .zip y una caprtua de pantalla de tu archivo con tus assets visibles en la ventana de proyecto (Window Project)**

