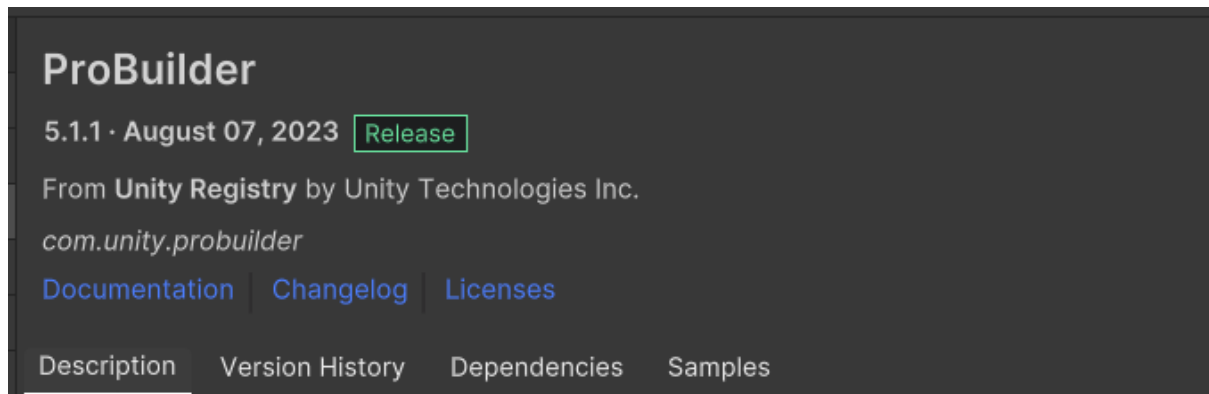
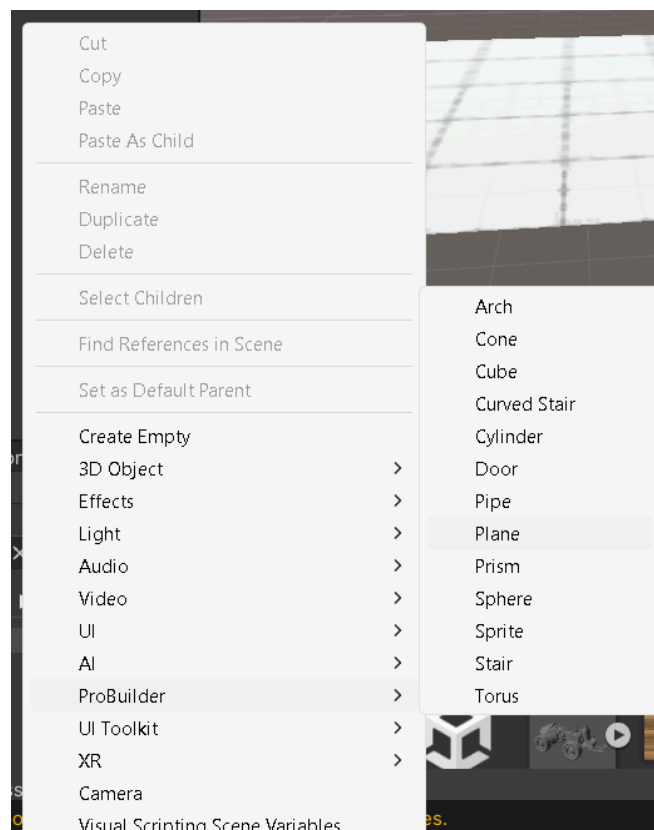
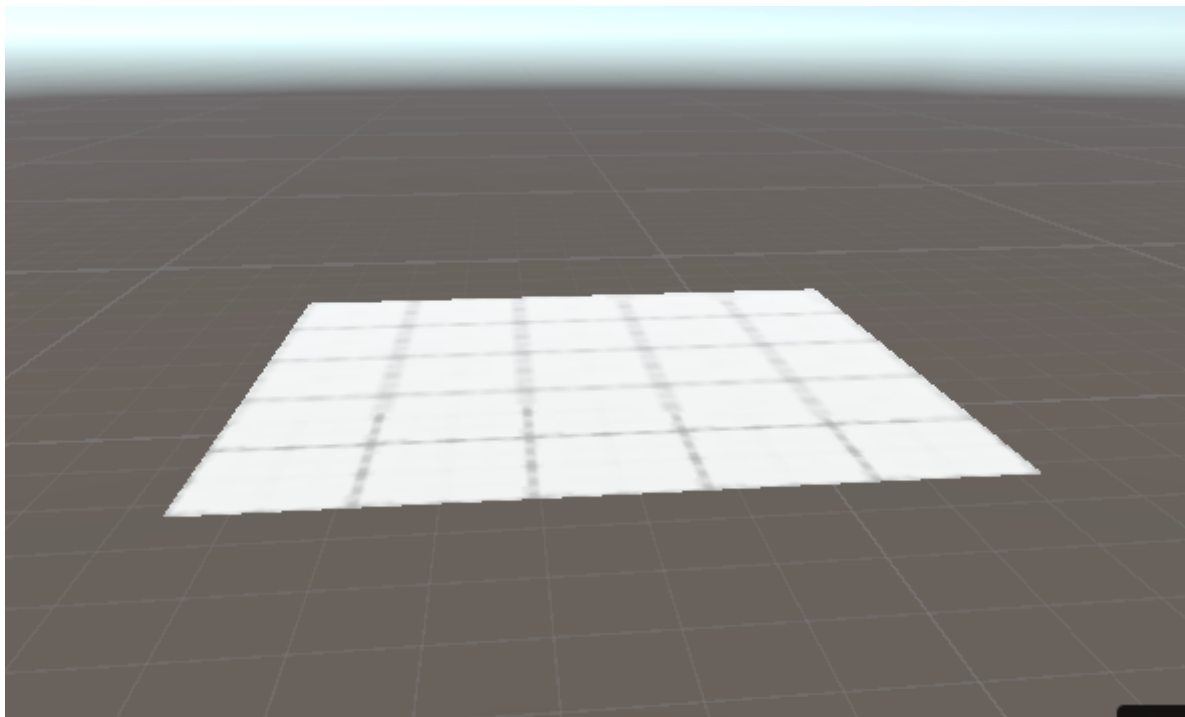


Ya con la configuración realizada en la practica anterior entramos al package manager e instalamos ProBuilder que es una herramienta de modelado 3D y creación de prototipos de escenas.

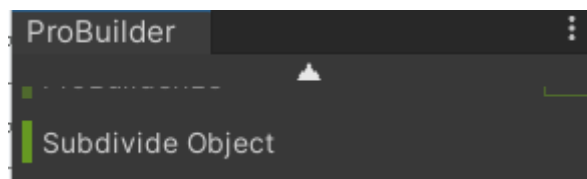


Una vez instalado agregamos a nuestra escena un Plano pero desde el apartado de ProBuilder que aparece una vez se instaló.

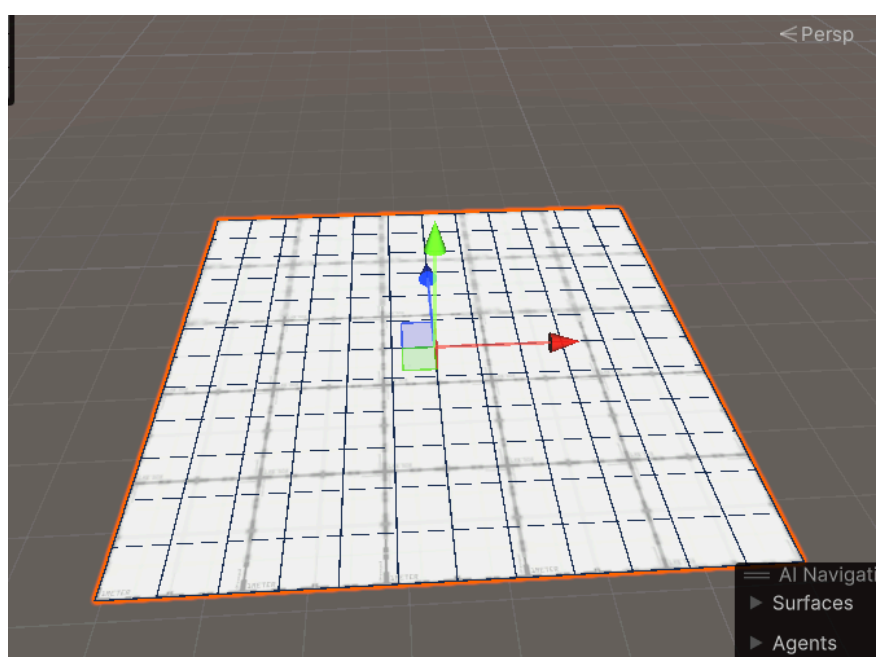




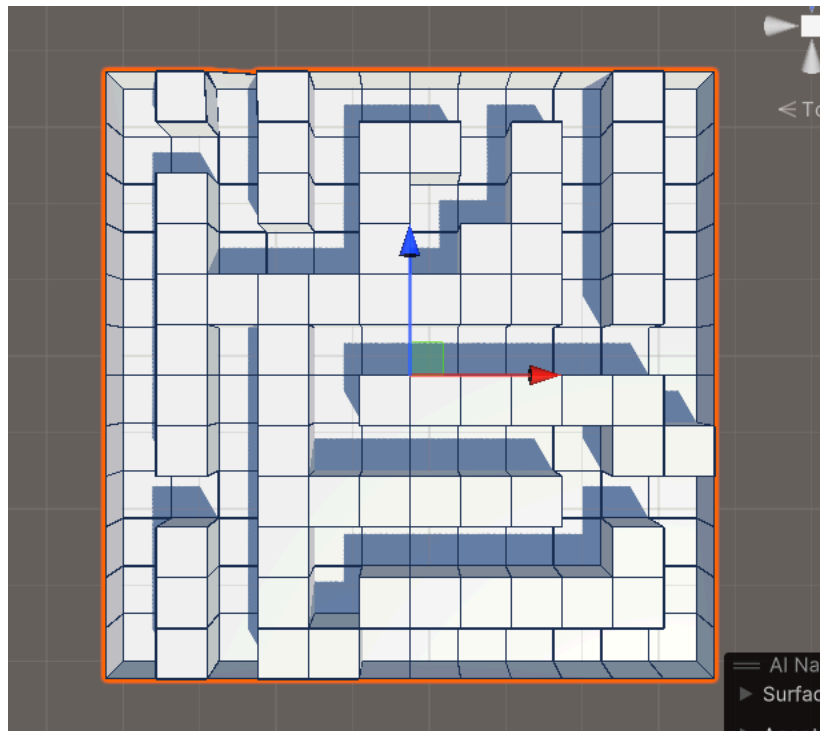
A este plano le haremos más subdivisiones para poder manipularlo mejor, además de escalar para que sea más grande. Vamos a ProBuilder y damos Subdivide Object



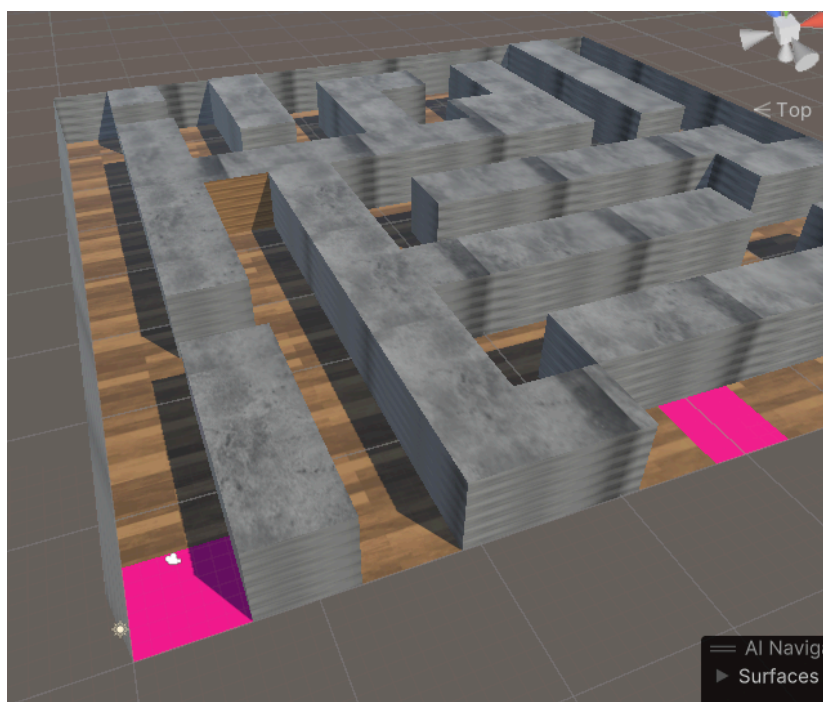
Que nos da este resultado.

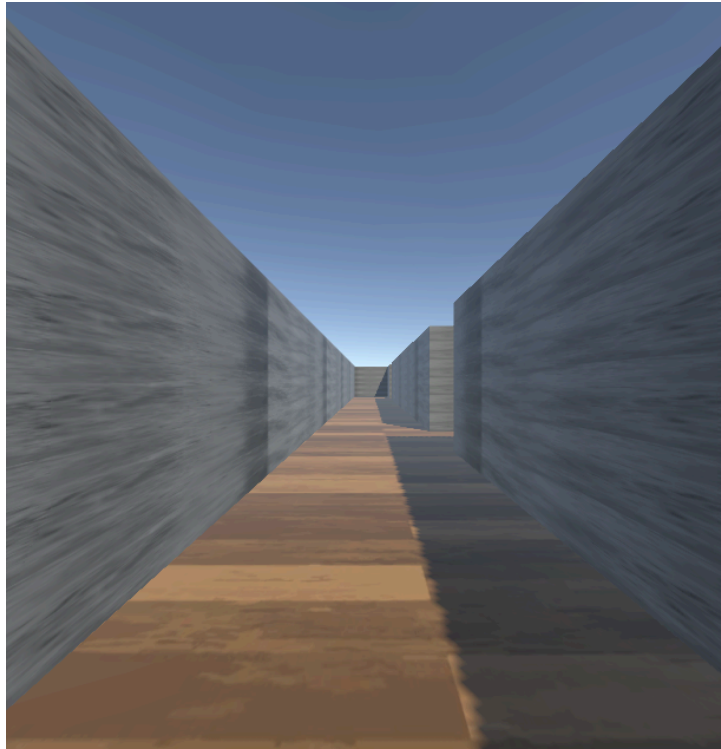


Aquí por medio de extrusiones en las caras le daremos forma al laberinto, con este resultado.



Finalmente agregamos materiales al Laberinto, donde vemos los marcadores de inicio y final en color rosa, además para el piso se eligió una textura de madera y textura de piedra para los muros.





Repositorio: <https://github.com/SodaasINC/TS3-Realidad-Virtual>