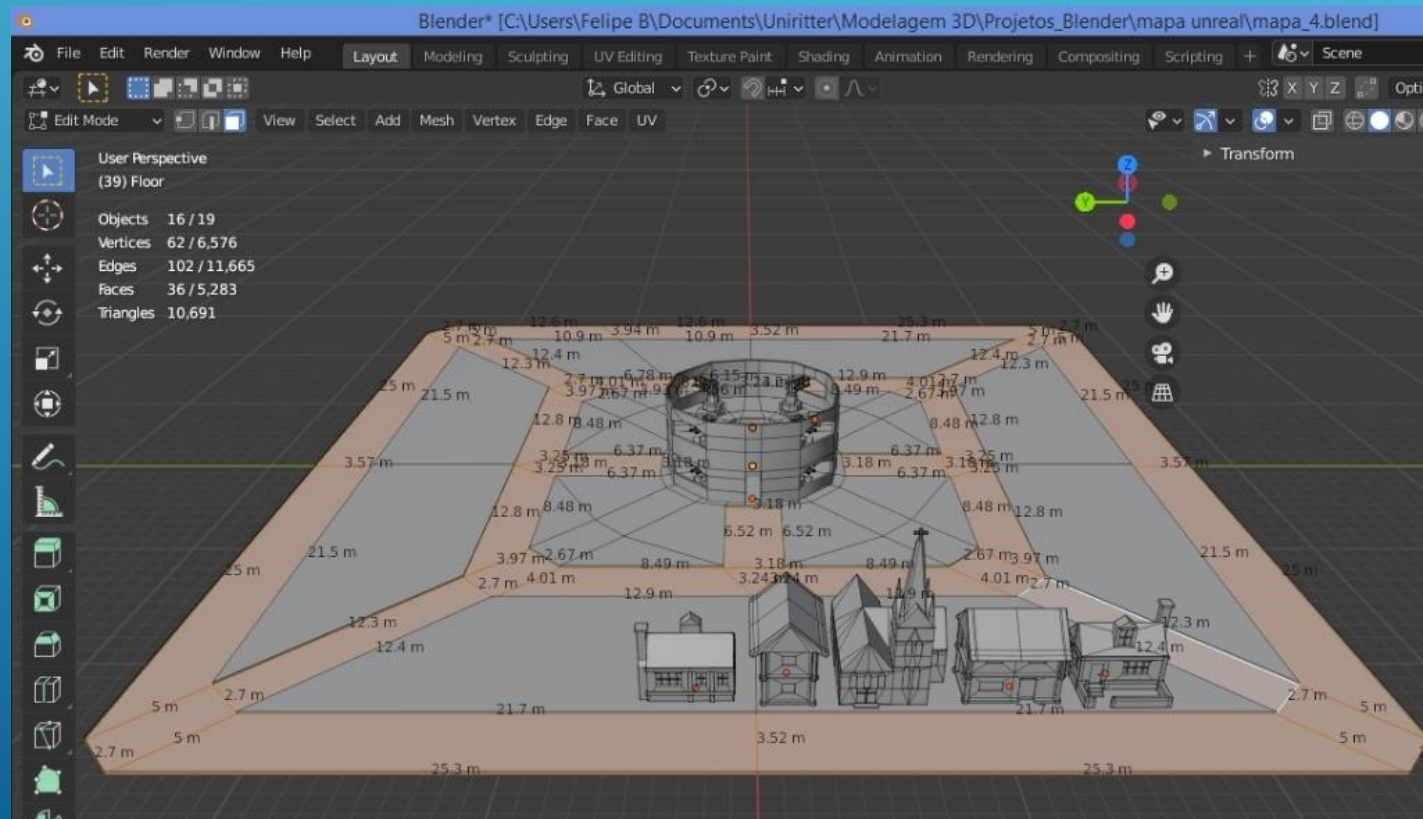




# FPS Tower Defense

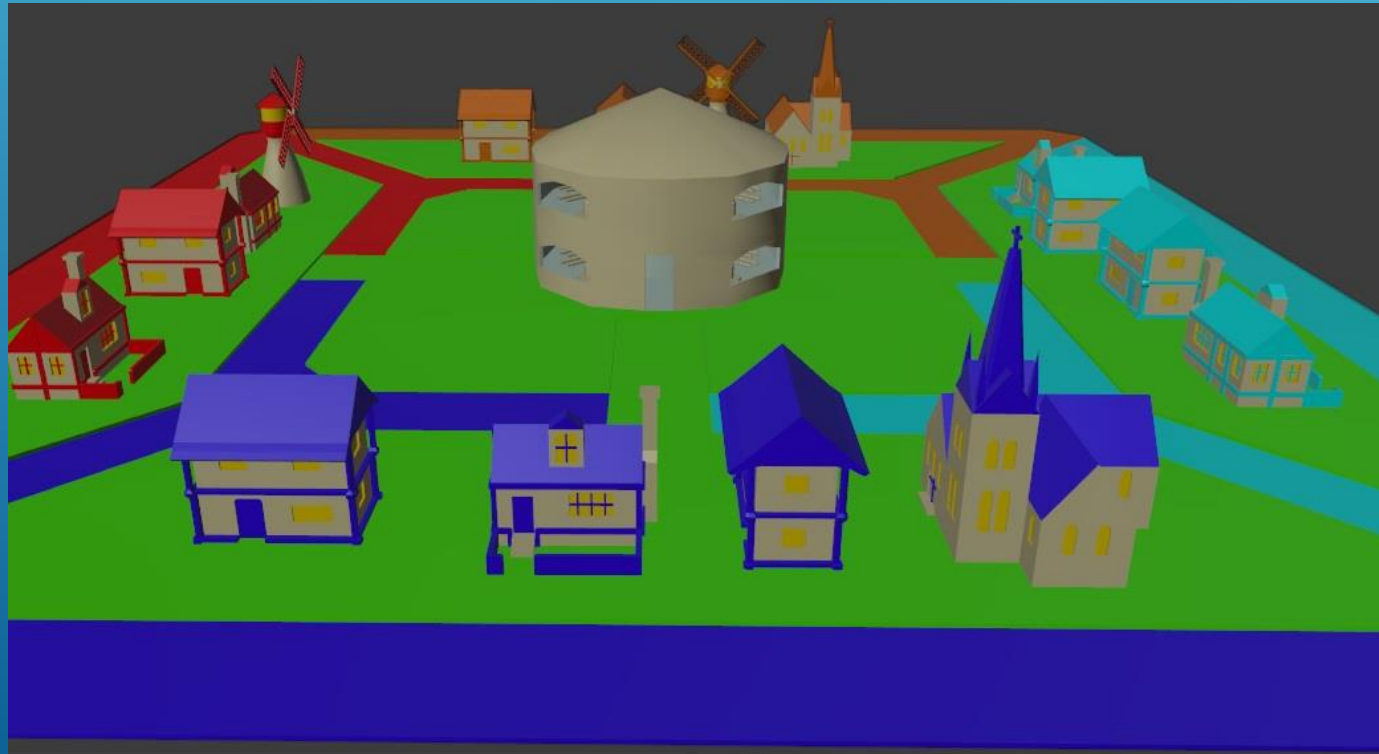
# DESENVOLVIMENTO DO CENÁRIO:

- ▶ Foram usadas medidas reais para fazer a proporção do cenário.
- ▶ Observe que foi usada a opção do Blender “edge length” para calcular as medidas.
- ▶ A área abaixo selecionada é aonde foi feito o “pathfinding”.



## DESENVOLVIMENTO DO CENÁRIO:

- ▶ As casinhas foram feitas para preencher os quadrantes que estão entre o “pathfinding” do inimigo. Também foram feitas para serem um obstáculo que força os alienígenas a contornarem elas.
- ▶ Cada quadrante possui uma cor para a orientação do player no mapa.
- ▶ O mapa até agora possui em torno 20k triângulos.



# DESENVOLVIMENTO DO CENÁRIO:

- ▶ Abaixo algumas prints do cenário já importado como FBX para a Unreal:

