# **Desarrollo Escena 3D en Unity**

1. La idea general es a partir de una serie de texturas y objetos descargados de textures.com, crear una escena similar a un paisaje inhóspito, y, en el medio de esa nada colocar una planta que brota.
2. Se creo un plano que sirve de base para la escena y se coloreo el resto de la superficie de un color similar para que desde el punto de vista de la cámara de la sensación de mayor profundidad.

