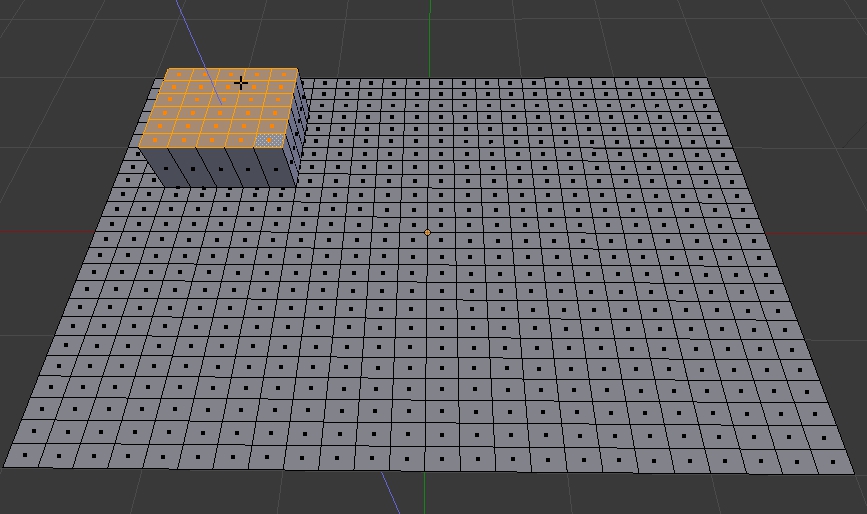
Capítulo 1: Diseño y modelos

## Diseño del Mapa

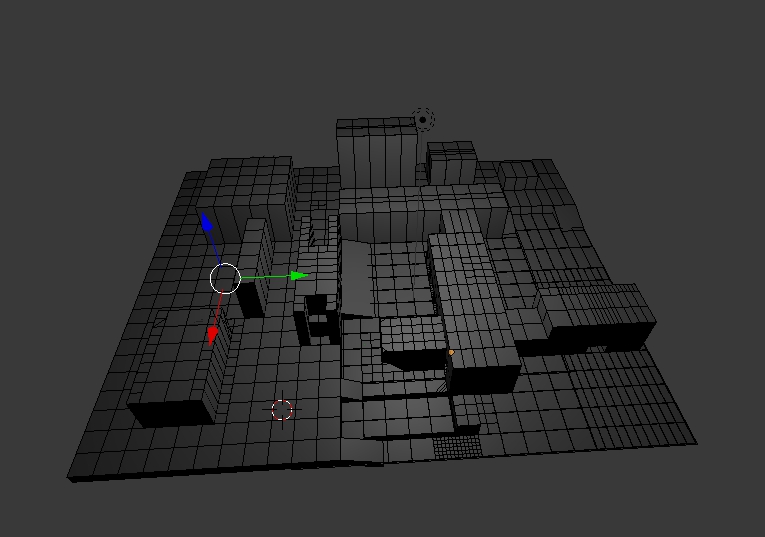
Para modelar el mapa y respectivamente los edificios se consideró tomar fotografías a todo el plantel, dado que este proceso llevaría bastante más tiempo para el modelado se optó por realizar los modelos basados en aproximaciones únicamente.

Los edificios se modelaron a partir de un plano base subdividido para facilitar un poco el trabajo de diseño tal y como se aprecia en la figura 1.1.



**Figura 1.1**

Este proceso se utilizó para todos los edificios e instalaciones para crear un único modelo que los contuviera a todos, dando el resultado mostrado en la figura 1.2.



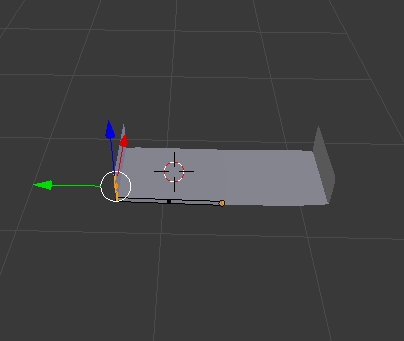
**Figura 1.2**

Después de tener el modelo completo, se diseñaron texturas para algunas zonas de este, solo para mejorar su efecto visual en juego, tal y como se muestra en la figura 1.3.

**/\* Edgar mete imagen de las texturas \*/**

## Modelado de pistas

Para diseñar las pistas se diseñó un fragmento únicamente de la pista apreciable en la figura 1.4.



**Figura 1.4**

Creado el fragmento, se duplicó varias veces a lo largo de una curva con el diseño del circuito para darle la forma deseada y se utilizó el mismo proceso para el diseño de las demás pistas tal y como se muestra en la figura 1.5.



**Figura 1.5**

## Modelado de coche y otros objetos

Para el coche y otros objetos dentro del juego, se optó por buscar los diseños en internet y facilitar un poco la tarea de modificación o adaptación de estos al juego.

Los distintos modelos utilizados son diseños gratuitos y libres.

Capítulo 2: Diseño de escenas

## Menú principal y vistas

El menú principal, de opciones y de ajuste grafico se diseñaron usando canvas proporcionados por el propio editor de Unity.



**Figura 1.6**

Cada uno de los botones maneja funciones similares cuando son presionados a excepción de los que cargan las escenas del juego, estos fueron programados definiendo una nueva función que cargara una escena específica, tal y como se aprecia a continuación.

public function Boton() {  
    Application.LoadLevel("Escena a cargar");  
}

Para los botones de ajuste de gráficos se utiliza un código diferente.

public function GraficosBuenos() {  
    QualitySettings.currentLevel = QualityLevel.Good;  
}

Esta función ajusta el valor de los gráficos en uno ya predefinido por Unity como “bueno”, de manera similar las demás funciones ajustan a distintos valores ya definidos para lograr otro efecto en los gráficos del juego;