

MAGICAL WORLD GENERATOR



Developed by

Alejandro Benítez & Fernando Paniagua

(2019)

RESUMEN

El paquete "Magical World Generator" permite poblar un terreno con objetos en modo diseño y que dichos objetos queden fijados a la jerarquía.

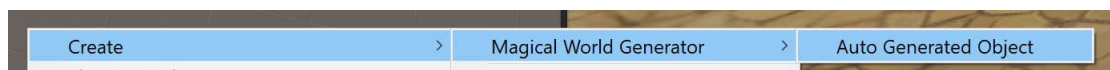
INSTRUCCIONES

0. Crear un terreno, copiar los scripts AutoGeneratedObjects y GameObjectsGenerator al proyecto.

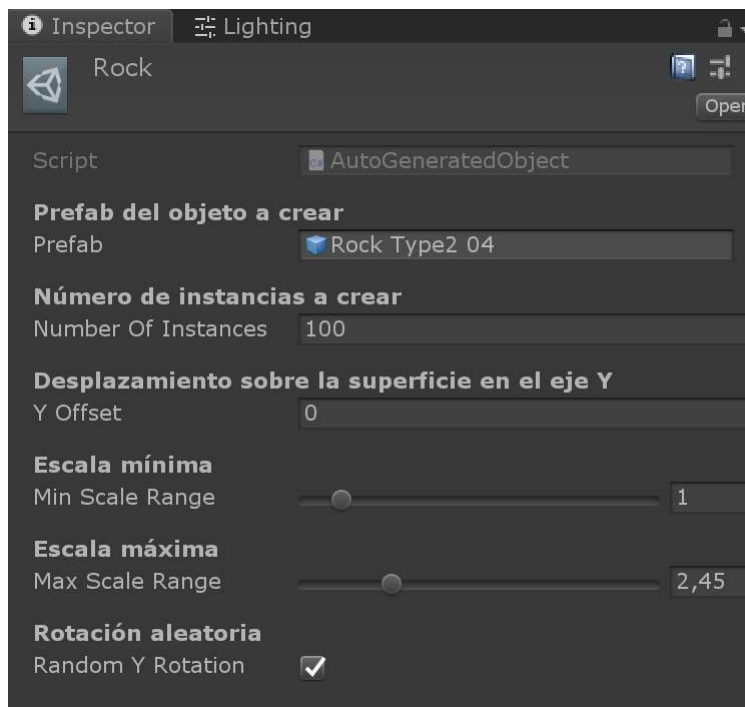
1. Crear los prototipos de los objetos.

Crear los Transform (GameObjects vacíos) x0z0, x1, y1 y z1 que determinan el área a poblar.

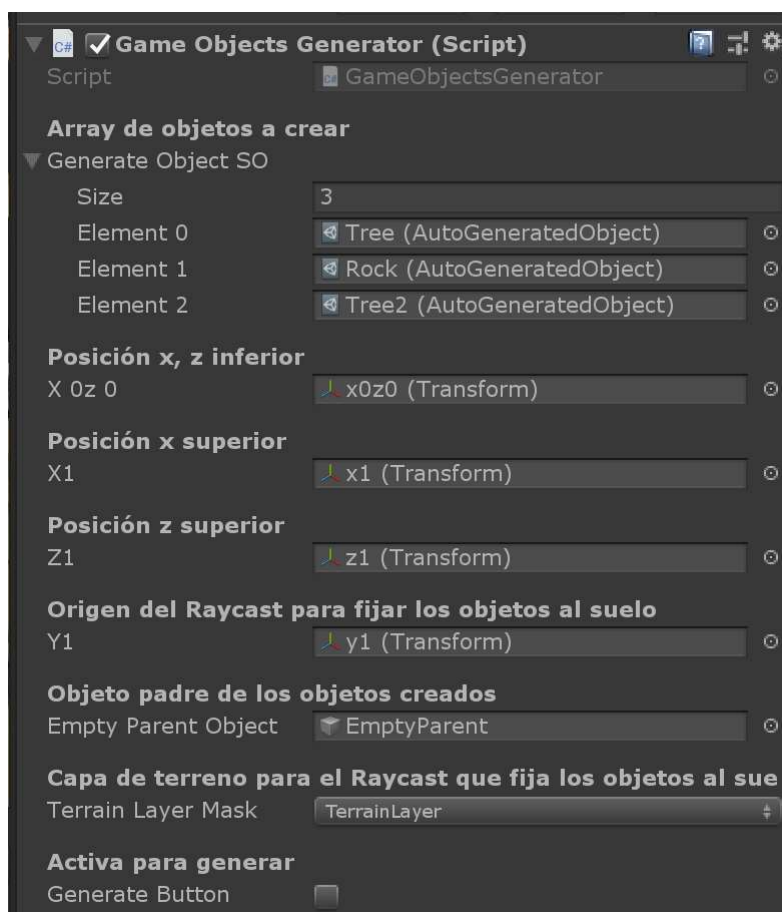
2. Crear los assets de los prototipos de los objetos en "Project".



3. Configurar los prototipos.



4. Crear un GameObject vacío, agregar el Script "GameObjectsGenerator" y configurar.



5. Activar la opción "Generate Button".

