

# Prática em Laboratório UNITY

## Low Poly Survival Essentials

---

Murilo Boratto, Leandro Correia e Fred Adler

### 1 Resumo

A prática em laboratório a seguir tem como finalidade inserir um objeto a partir de um projeto baixado no Asset Store. Este tutorial é baseado no projeto Low Poly Survival Essentials [2].

### Parte 1 - Inserção de um objeto na Cena “Low Poly Survival Essentials”

1. Abrimos o UNITY. Criamos um novo projeto. Colocaremos como nome do projeto, “Low Poly Survival Essentials”. Selecionaremos como local a pasta “ProjetosUNITY/NomeAluno” que criamos no “Desktop”. Selecionaremos o modo 3D.
2. Salvaremos a Cena em “File > Save scene as” ... Criaremos uma nova pasta em “Assets” chamada “Cenas” e salvaremos a cena com o nome de “Principal”.
3. Arrastamos e soltamos o “Terrain\_Plane”. Posicionaremos o elemento na posição:  $x = 0$ ,  $y = 0$ ,  $z = 0$ .
4. Adicionamos um objeto à cena.
5. Mova a câmera para ver a cena no Game View.
6. Presionamos o PLAY.

### Referências

- [1] Michelle Menard. *Game Development with Unity*. Course Technology Press, Boston, MA, United States, 2014.
- [2] UNITY: Roll-a-ball tutorial,  
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tools/low-poly-survival-essentials-109444>