
Avance Unreal Engine

Luego de una semana de trabajo, ya se tienen listas las bases, o bien el entorno para crear el bosque que se desea modificar.

Teniendo listas las plantillas, solo resta definir el tamaño o bien el espacio con el que se trabajara en dicho bosque, para poder dar el efecto de un mapa libre, o de un espacio indefinido.

