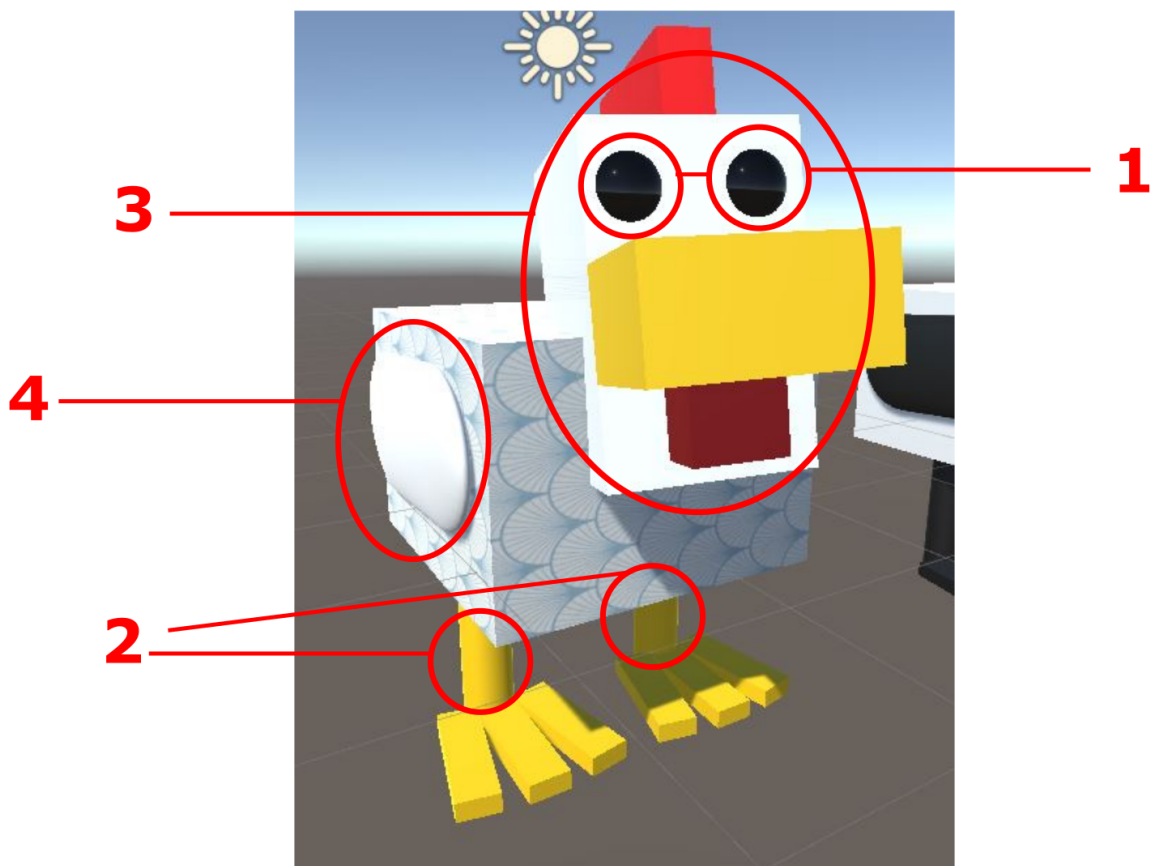


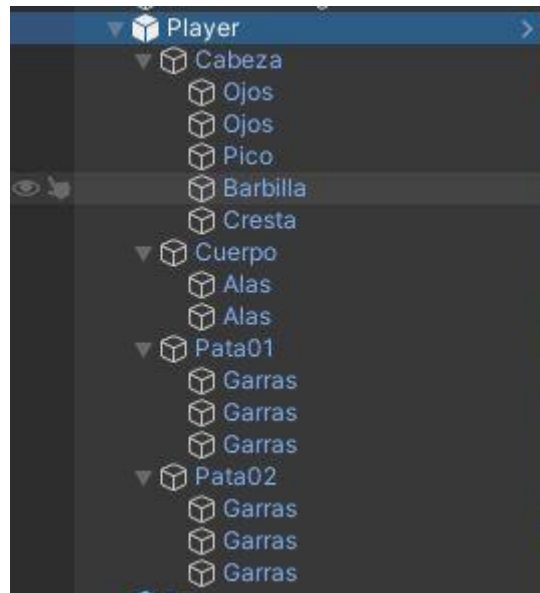
Entregable 01

En la escena Entregable 1 debes crear un Game Object que cumpla los siguientes requisitos:

1. Debe contener mínimo 1 esfera
2. Debe contener mínimo 2 cilindros a los que se les haya aplicado un cambio de escala. Ambos cilindros deben tener una escala diferente a (1, 1, 1)
3. Debe contener mínimo 1 cubo al que se le haya modificado la rotación. Su rotación debe ser diferente a (0, 0, 0).
4. Debe contener mínimo 1 píldora (Capsule)



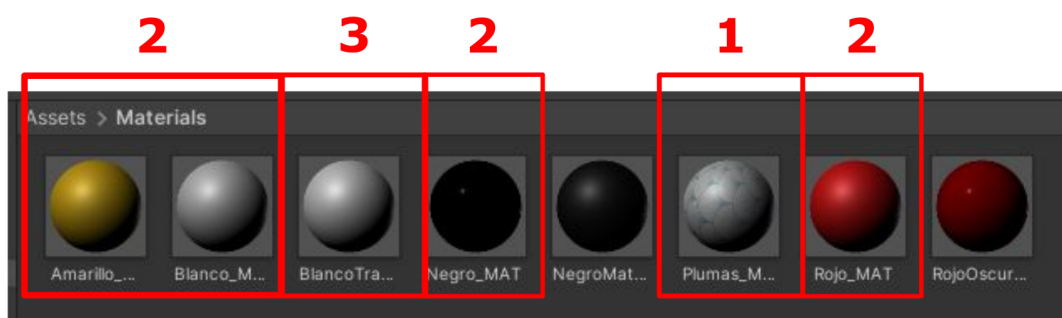
5. Todos los Game Objects que conformen el modelo deben ser hijos de un Game Object Vacío llamado Player y con posición (0, 0, 0)



Crea como mínimo 3 materiales que satisfagan:

1. Uno de ellos debe tener asociado una textura
2. Uno de ellos debe tener un tinte diferente a blanco en la opción Albedo
3. Uno de ellos debe ser transparente

Todos ellos deben estar presentes en alguno de los game objects que conforman el prefab llamado Player



4. Crea un prefab variant del prefab Player. Deberás añadir un Game Object más y crear como mínimo 2 nuevos materiales para que visiblemente sea diferente. El prefab variant debe tener como nombre Enemy.

