



# Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity3D

## Tema 2: Entorno y Terreno Básico



# Vídeo T2\_V2

Explicación del entorno de trabajo.

# Objetivo de este vídeo

- Concepto de ESCENA.
- Concepto de ASSET.
- Ventanas del Entorno de Trabajo de Unity3D

ESCENA

JUEGO

# ESCENA

## JUEGO

INTRO

Menú  
Inicio

Nivel 1

Nivel 2

...

Escena  
Fin

# ESCENA

## JUEGO

INTR  
O

Men  
ú  
Inicio

Nivel 1

Nivel  
2

...

Escen  
a  
Fin

Zona  
1

Zona  
2

# ASSET

- Activo, Valor o Bien = Recurso.

# ASSET

- Activo, Valor o Bien = Recurso.
- Videos.
- Audios y músicas.
- Modelos de objetos (mesas, arboles, casas, armas)
- Scripts.
- Texturas (Imágenes)
- Animaciones.
- ...



# VENTANAS DEL ENTORNO

- Scene (Escena)
- Game (Juego)
- Project (Proyecto)
- Hierarchy (Jerarquía)
- Console (Consola)
- Inspector...
- Asset Store (Tienda de Recursos)
  
- CONFIGURAR A NUESTRO GUSTO