

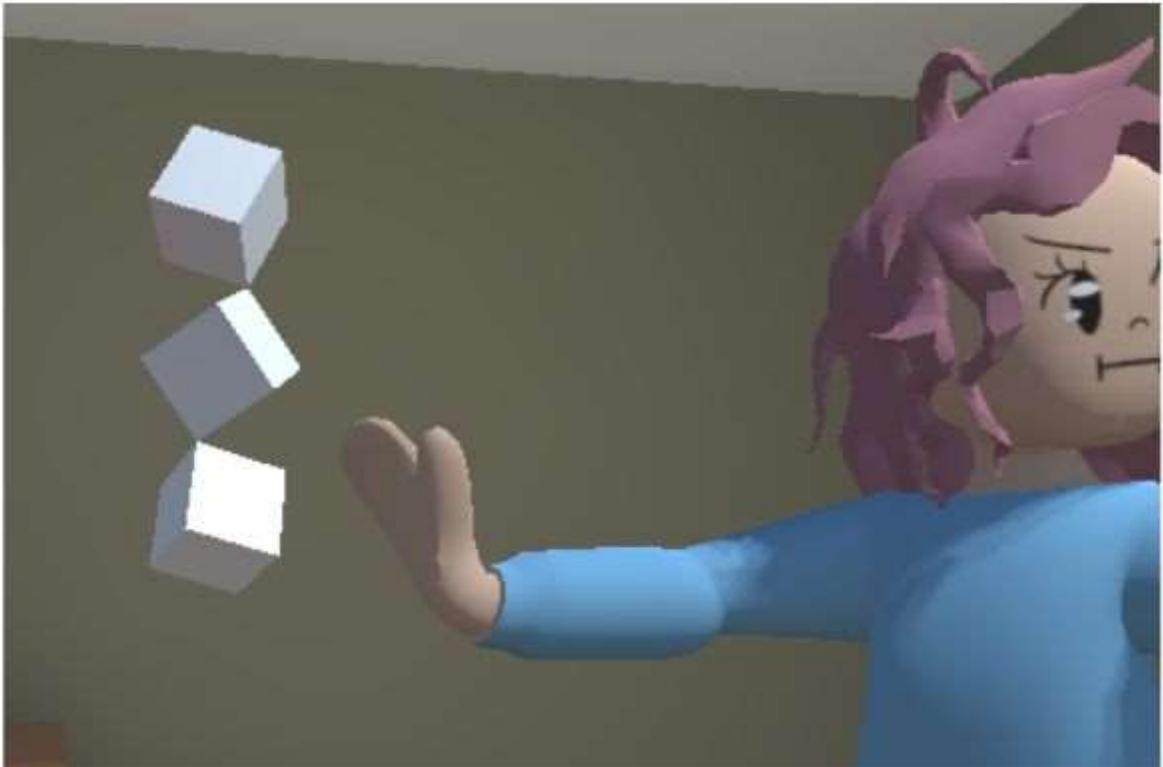
Ejercicios transform

1. Coloca el florero (Models/florero.fbx) sobre la mesa del "Cuarto1"



2. Encuentra la cámara llamada "Cámara1" y colócala dentro del "Cuarto2" de modo que la televisión, la pelota y el cuadro del barco se encuentren dentro de su rango de visión.

3. Dentro del "Cuarto2" encontrarás a una niña psíquica jugando con unos cubos de madera. ¿Puedes ayudarla a terminar la torre? La torre debe apilar al menos 6 cubos.



4. En el "Cuarto1" encontrarás a dos soldaditos cascanueces. Crea un ejército que se encuentre en una formación equidistante (0.2 metros de distancia entre cada soldado), que tenga 3 filas y 4 columnas y todos los soldados se encuentren viendo en la misma dirección.



5. Cambia el diamante que flota sobre la mano de la niña psíquica del "Cuarto3" por el oso de peluche que está a la par de ella, colócalo en, exactamente, la misma posición, rotación y escala en el que se encontraba el diamante, luego tira el diamante a la basura.

