

פיתוח

משחקי מחשב

מנוע יוניטי - רכיבים דרמטיים

אראל סגל-הלוי

רכיבים דרמטיים

- הנפשה - Animation
- שמע - Audio
- ממשק משתמש - UI
- סרטים - VideoClip (?)

הנפשה

מושגים:

- Timeline - ציר הזמן.
- Animation Clip - סדרת שינויי מאפיינים על ציר-הזמן.
- Keyframe - רגע על ציר-הזמן שבו קובעים את ערכי המאפיינים.
- Animator Controller - מכונת מצבים של מעברים בין קטעי הנפשה.
- Animator Component - רכיב המקשר בקר-הנפשה לעצם-משחק.

הנפשה

סוגי הנפשה:

- Bone Animation - הנפשה ע"י שינוי מאפיינים של תת-עצמים המייצגים חלקי-גוף.
- Sprite Animation - הנפשה ע"י שינוי התמונה של ה-Sprite.
Renderer.
- Sprite sheet - אותה דמות במצבים שונים היוצרים אשליה של תנועה.*

הנפשה

הנפשה וסקריפטים

- תנאי מעבר מצב - Transition Condition -
הקוד משפיע על האנימציה
- אירועים - Events -
האנימציה משפיעה על הקוד

שמע

סוגים:

סוג	טווח	תפקיד
אפקטיים	קצר	מידע על אירוע, משוב
מנגינת רקע	בינוני	מידע על הסביבה, רגשות
שיחה	ארוך	מידע על העלילה, דמויות

(מקור: Bond, chapter 4, page 47).

שמע

מושגים:

- AudioSource - מקור קול
- AudioListener - מאזין קול
- AudioClip - קובץ קול

[FreeSound.org](https://www.freesound.org)

ממשק משתמש

האתגר: להשאיר את הפקדים באותו מקום על המסך, בלי תלות במיקום המצלמה או בגודל המסך.

מושגים:

- User Interface = UI = ממשק משתמש.
- Canvas - לוח חלק להצגת פקדי UI.
- RectTransform - יורש את Transform ומוסיף עוגנים.
- Anchor - עוגן - מקשר פקד UI לנקודה מסוימת במסך.

ניהול סצירות

מושגים:

- Build order - סדר הבניה
- SceneManager - טוען הסצירות
- Singleton - דגם עיצוב לשמירת מידע בין סצירות