



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

ELEMENTOS DEL INTERFAZ DEL JUEGO EN UNITY

Ramón Mollá

rmolla at dsic.upv.es - ext. 73549

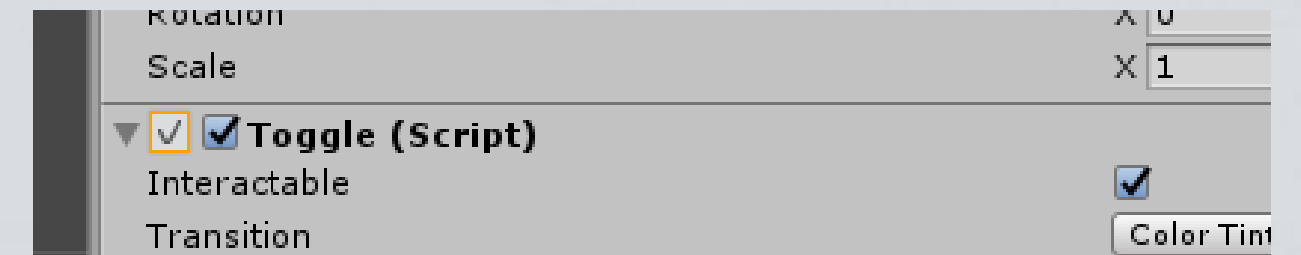
Grupo de Informática Gráfica

Departamento de Sistemas Informáticos y Computación

Objetivos de aprendizaje

Conocer los componentes gráficos como el
Texto o la Imagen

Script Base (I)



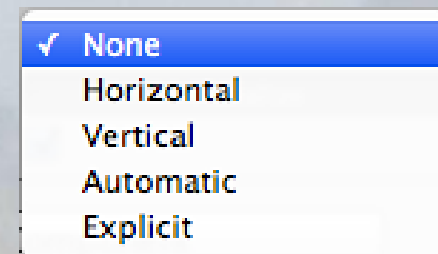
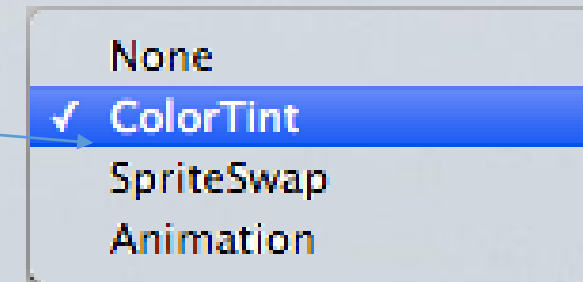
Es la clase base para todos los componentes interactivos

Gestiona propiedades comunes

Interactable Atributo chequeable que determina si el componente aceptará interacción con el usuario. Por defecto activado

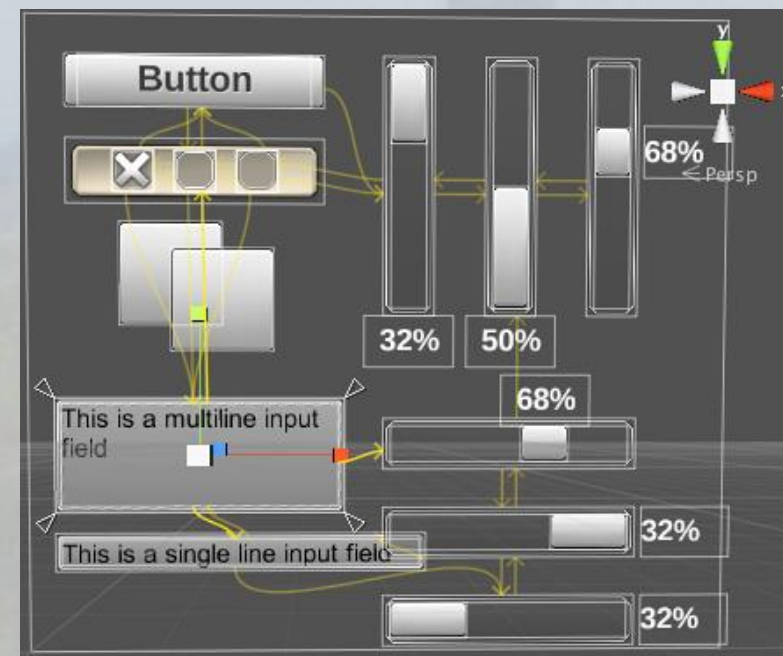
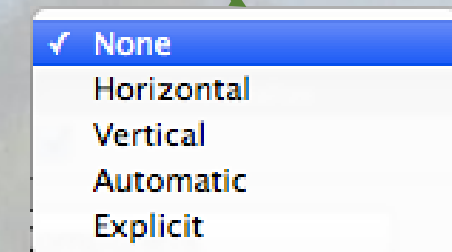
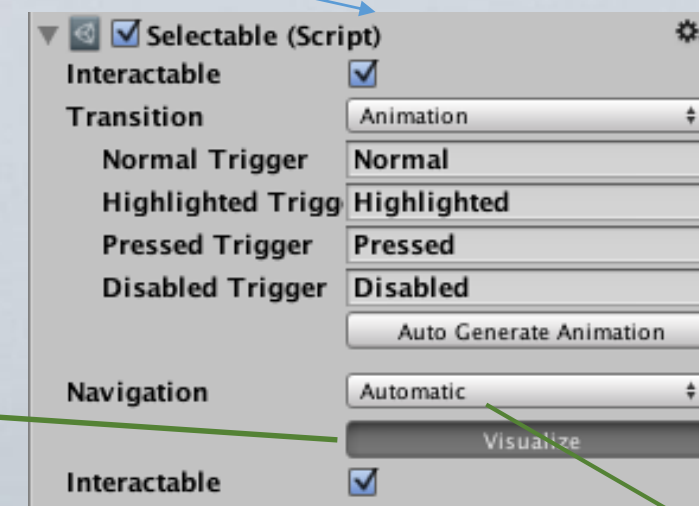
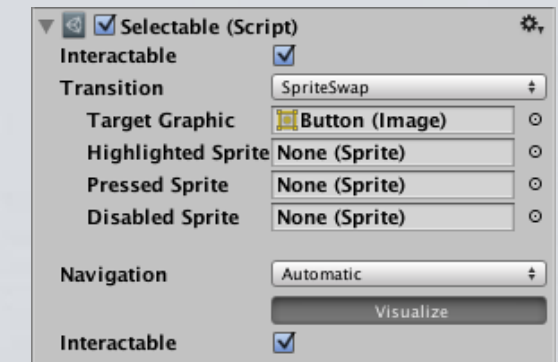
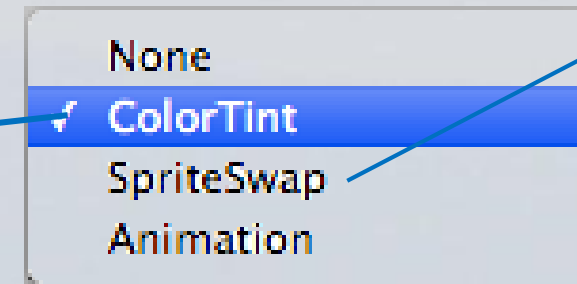
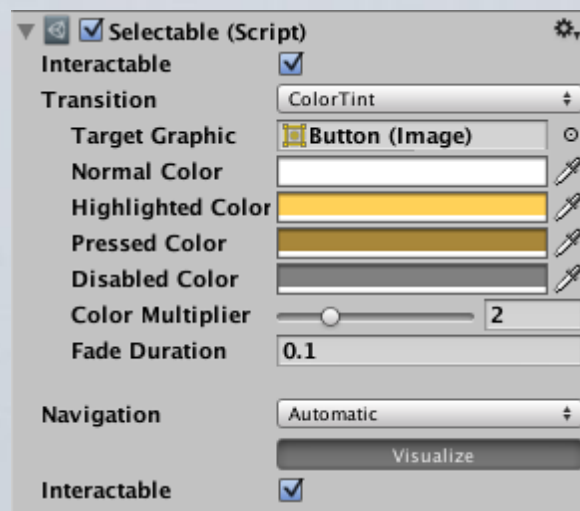
Transición Determina las opciones de transición en función de los cuatro estados de selección: normal, highlighted, pressed y disabled

Navegación Opciones de navegación cuando se usa el teclado



Script Base (II)

Transición



Componentes gráficos (I)

Texto

Conocido también como etiqueta

Tiene área de texto

Es posible ajustar el

- Tipo de letra

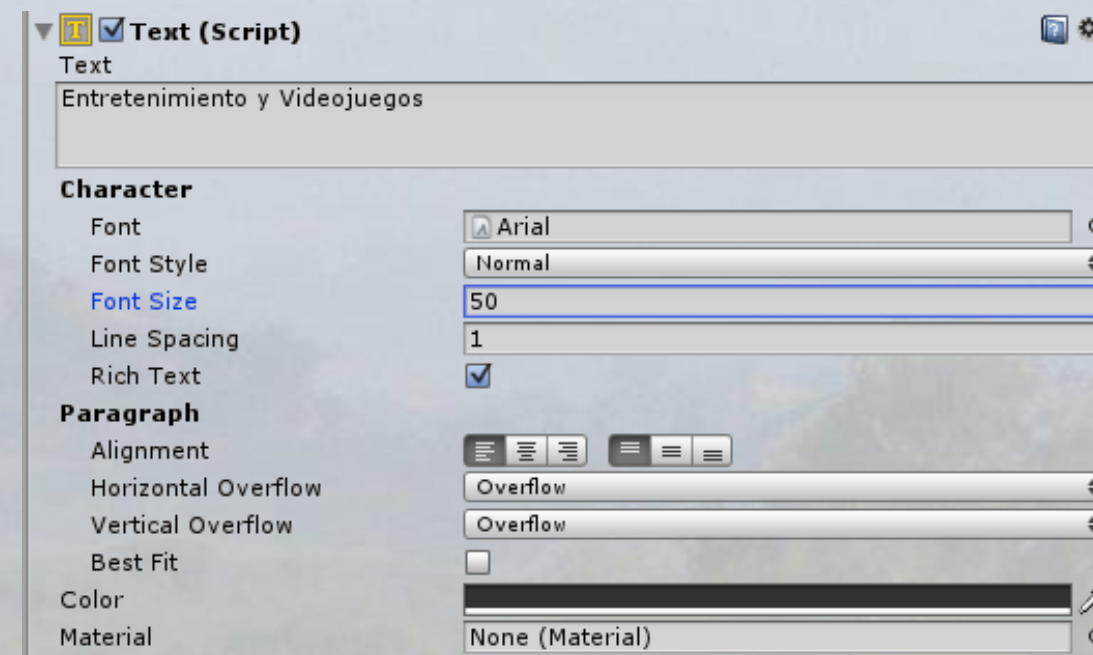
- Estilo y tamaño de fuente

- Alineación del texto

- Desbordamiento horizontal y vertical (qué pasa si el texto es más grande que la anchura o la altura del rectángulo)

- El mejor ajuste para cambiar el tamaño del texto ajustándose al espacio disponible

Puede pasar al cambiar orientación de pantalla o ejecutar programa en dispositivos con pocas capacidades gráficas



Componentes gráficos (II)

Imagen

Un componente de objetos UI

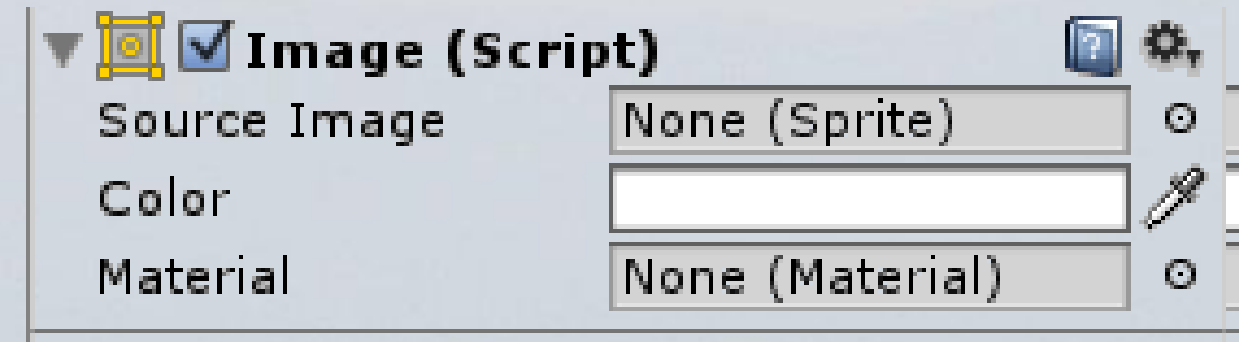
La Imagen Fuente debe ser de tipo Sprite

Para emplear una imagen de archivo:

- Importar imagen a proyecto

- Convertirla en Sprite

- Seleccionarla en el componente



Tipos de material

Simple - Escala todo el sprite por igual.

Sliced - Divide el sprite en 3x3. Cambio de tamaño no distorsiona esquinas; sólo la parte central se estira

Tiled - Repite la parte central en lugar de estirla

Filled - Se llena el sprite desde un origen dado, en una dirección, siguiendo el método y la cantidad definida

Bibliografía

Manual en línea de Unity:
<http://docs.unity3d.com/Manual/UISystem.html>

3D Buzz

Modern GUI Development in Unity 4.6 - #4: Rect
Transforms (<https://youtu.be/y6tDqOm6xKE>)

Modern GUI Development in Unity 4.6 - #8: Automatic
Layout Groups (https://youtu.be/DAdW_K44Dao)

Modern GUI Development in Unity 4.6 - #9: Main Menu
System (<https://youtu.be/QxRAIjXdfFU>)



Documentación generada por
Dr. Ramón Mollá Vayá
Sección de Informática Gráfica
Departamento de Sistemas Informáticos y Computación
Universidad Politécnica de Valencia

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5

Usted es libre de:

copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
hacer obras derivadas bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.