



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

ELEMENTOS DEL INTERFAZ DEL JUEGO EN UNITY

CANVAS O LIENZOS

Ramón Mollá

rmolla at dsic.upv.es - ext. 73549

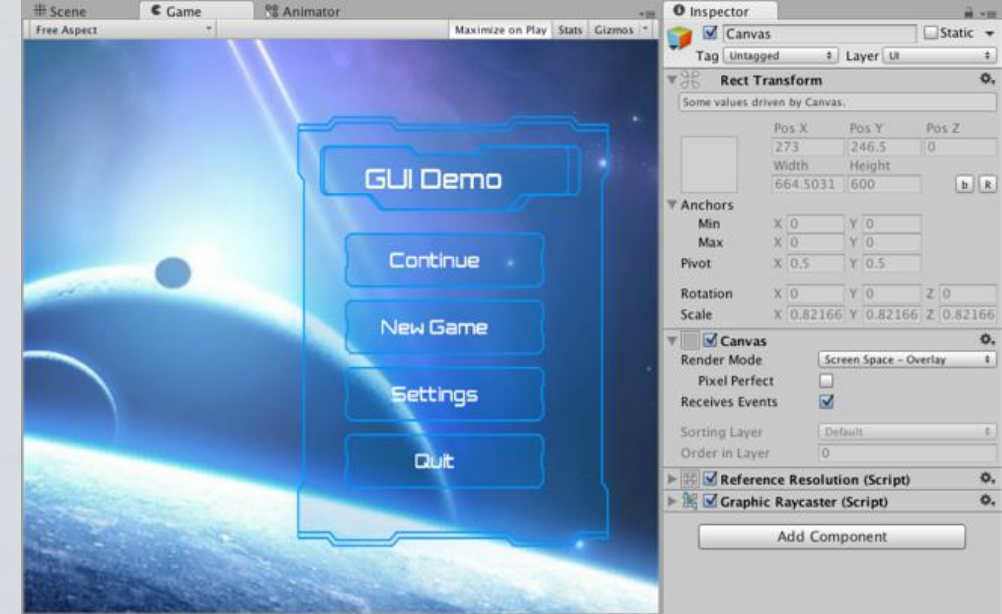
Grupo de Informática Gráfica

Departamento de Sistemas Informáticos y Computación

Objetivos de aprendizaje

Conocer el concepto básico del canvas para el diseño de los interfaces gráficos de usuario en Unity 3D

Canvas o lienzo(I)



Es un *GameObject*

Padre (nodo raíz) del que cuelgan el resto de componentes del UI (grafo de escena)

Si no existe, cualquier inserción de un elemento de UI en la escena crea un canvas implícitamente del que cuelga directamente

Se muestra como un rectángulo en el visor de escena

Objetos se representan en el mismo orden descendente en el que aparecen en la jerarquía del grafo de escena

Cambio de orden de visualización mediante

Manipulación directa de *Hierarchy*

Scripting usando métodos *SetAsFirstSibling*, *SetAsLastSibling* y *SetSiblingIndex*

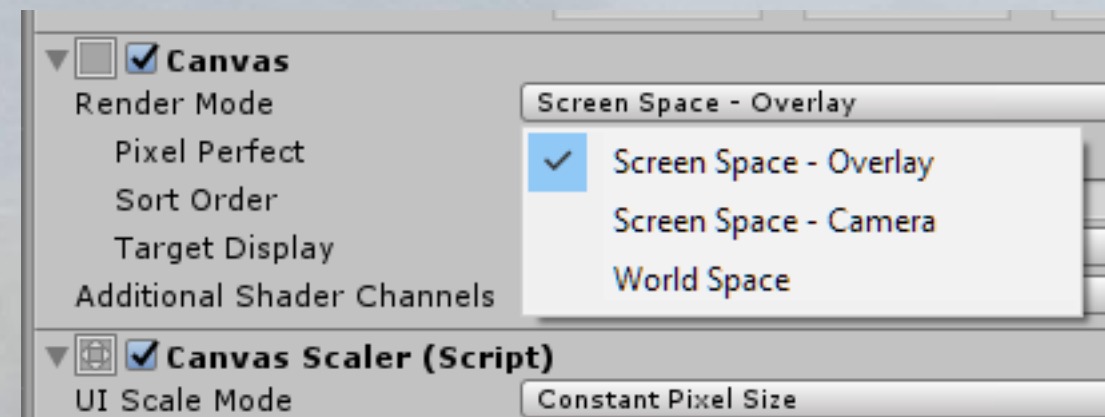
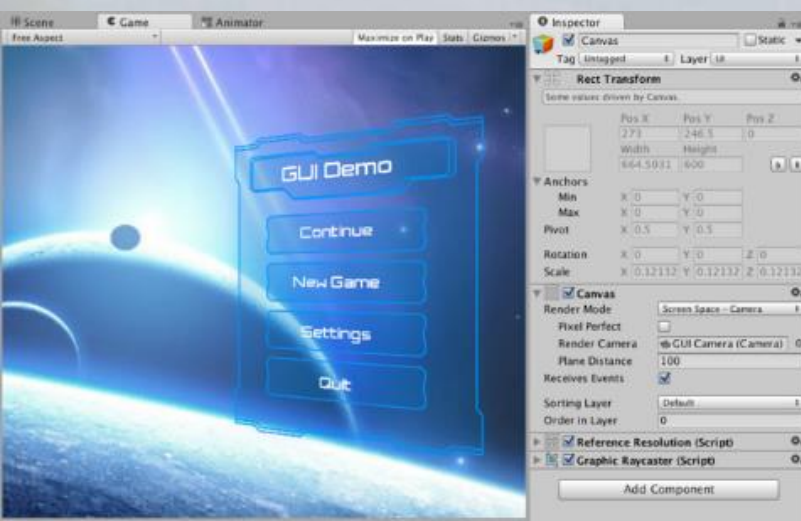
Canvas o lienzo (II)

Modos de visualización

Superposición. El lienzo se autoajusta al cambio de resolución o relación de aspecto (giro de pantalla, cambio de tamaño o proporciones de la ventana,...). Empleo de cámara implícita no controlable por el usuario

Cámara. Todo igual que superposición pero con cámara explícita. Cambios en parámetros de cámara afecta a visualización de la escena: tipo de proyección (perspectiva o paralela), campo de vista,...

Espacial. El tamaño del lienzo se ajusta manualmente utilizando su transformación Rect. Visualización de elementos del interfaz basada en su situación 3D. Interfaces *diegéticos* que forman parte del mundo 3D



Canvas o lienzo (III)

Lienzo Unity

Abrir un proyecto en Unity

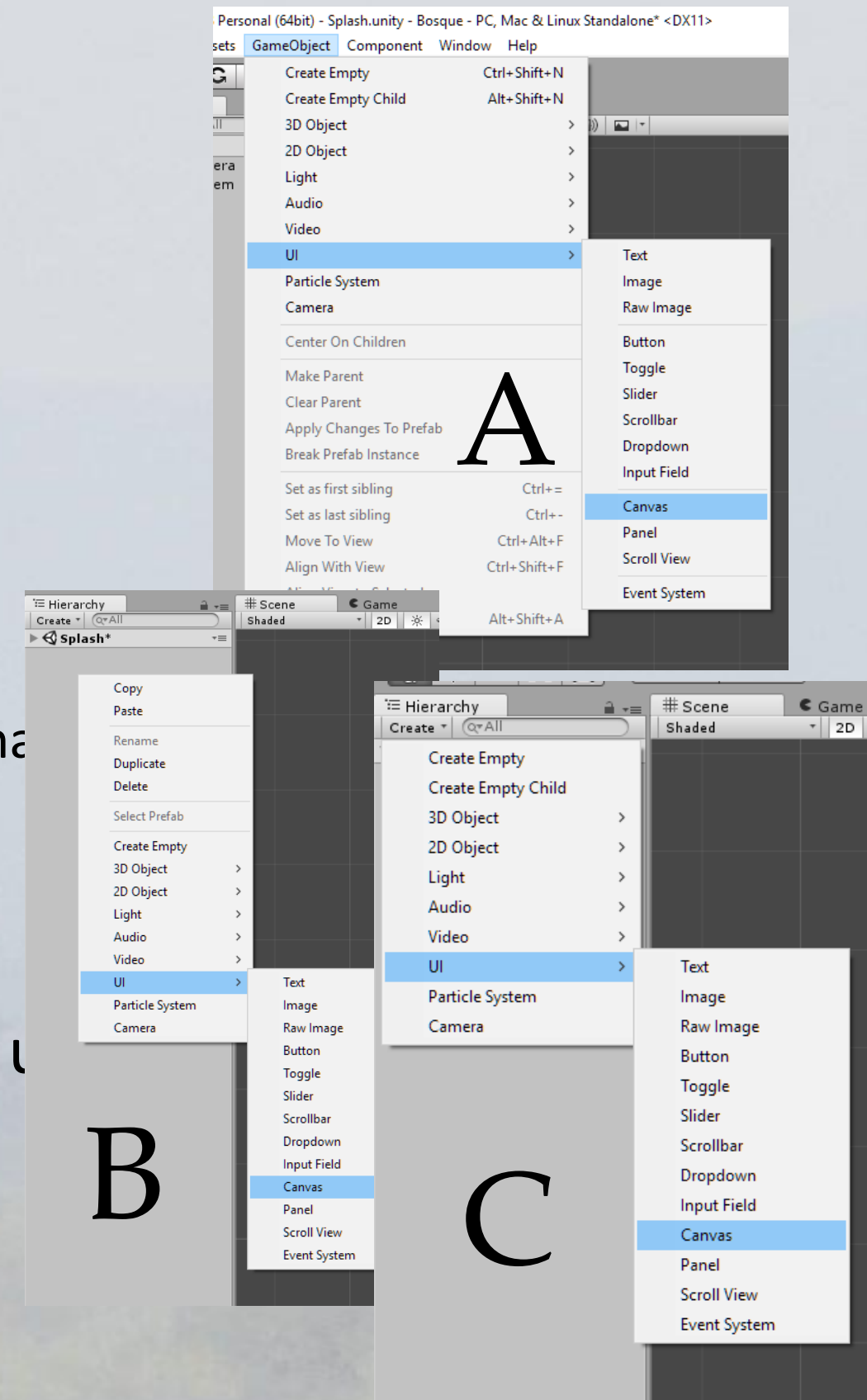
Generar una nueva escena dentro del directorio escenas en la carpeta *Assets* dentro de la pestaña *Project*

Darle el nombre de *Splash*

Tres posibilidades

- Desde el menú **GameObject->UI->Canvas**
- Seleccionando la escena *Splash* en la ventana *Hierarchy* y pinchando en la zona vacía, **UI->Canvas**
- Desde la opción **Create** en *Hierarchy*, **UI->Canvas**

Estando seleccionado el **Canvas**, insertar un panel de fondo



Bibliografía

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



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.