



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

GENERANDO UNA PANTALLA DE SPLASH EN UNITY

Ramón Mollá

rmolla at dsic.upv.es - ext. 73549

Grupo de Informática Gráfica

Departamento de Sistemas Informáticos y Computación

Objetivos de aprendizaje

Generar una pantalla de splash del juego

Usar el grafo de escena para jerarquizar contenidos

Uso de transformación del color y de imágenes de fondo

Generando una ventana de splash (I)

Imagen de fondo

Generar un proyecto inicial

Denominarlo, por ejemplo, Vampur Land

Crear una carpeta denominada *Scenes* en la carpeta *Assets* dentro de la ventana *Project* una escena denominada *Splash* y otra denominada *menuPpal*

Crear un panel

Para ello, ir a la opción de menú *GameObject -> UI -> Panel*

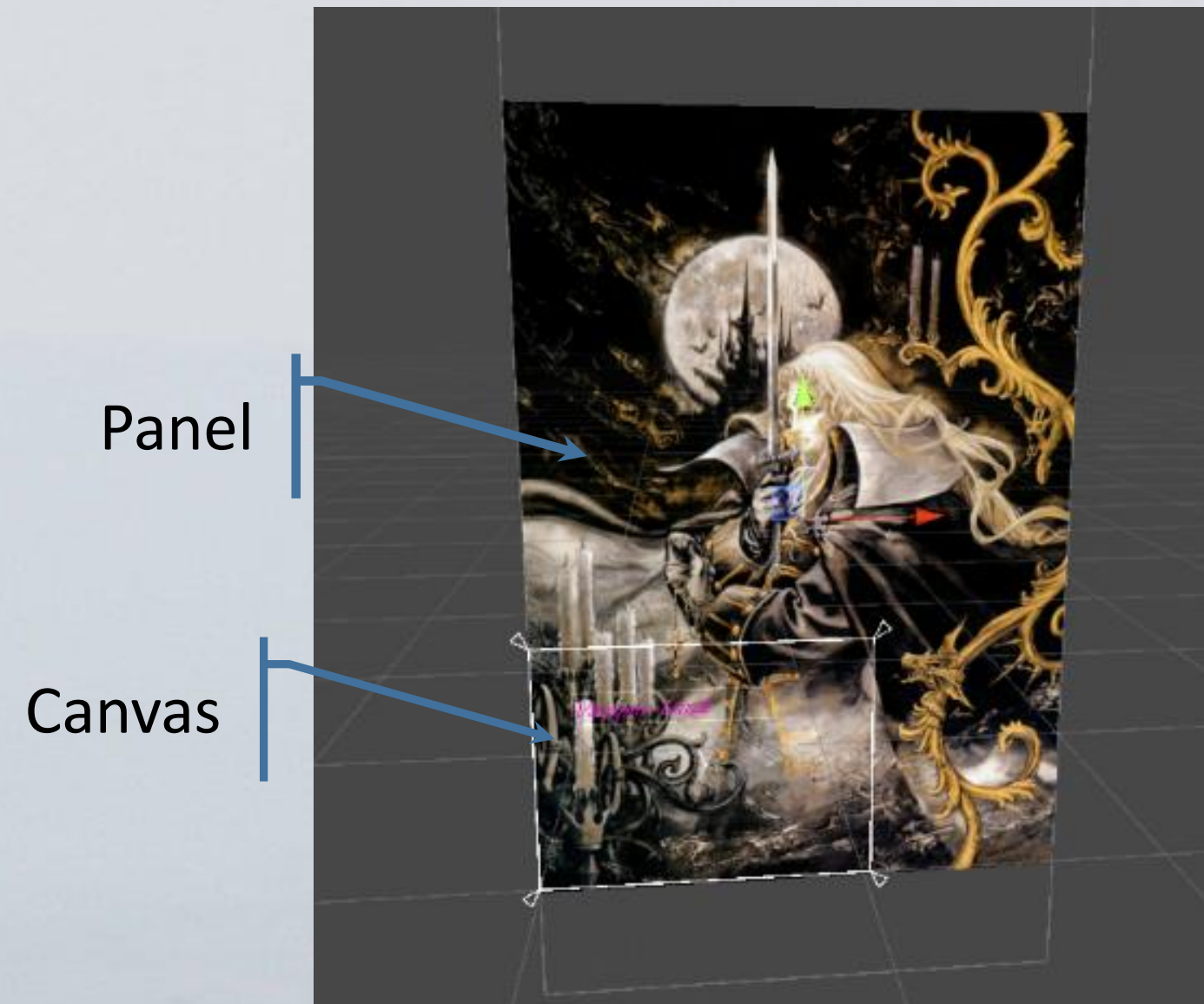
Denominarlo *Imagen Fondo*

Crear una carpeta *Imagenes*

Insertar dentro la imagen a mostrar de fondo alegórica del videojuego a desarrollar

Desplazar la imagen para que la esquina inferior izquierda coincida con la esquina inferior izquierda del canvas

Escalar la imagen para que sobrepase ampliamente el canvas. Por ejemplo al doble o al triple de su tamaño



Generando una ventana de splash (II)

Título del videojuego

Añadir un texto

Para ello, ir a la opción de
menú GameObject -> UI -> Text

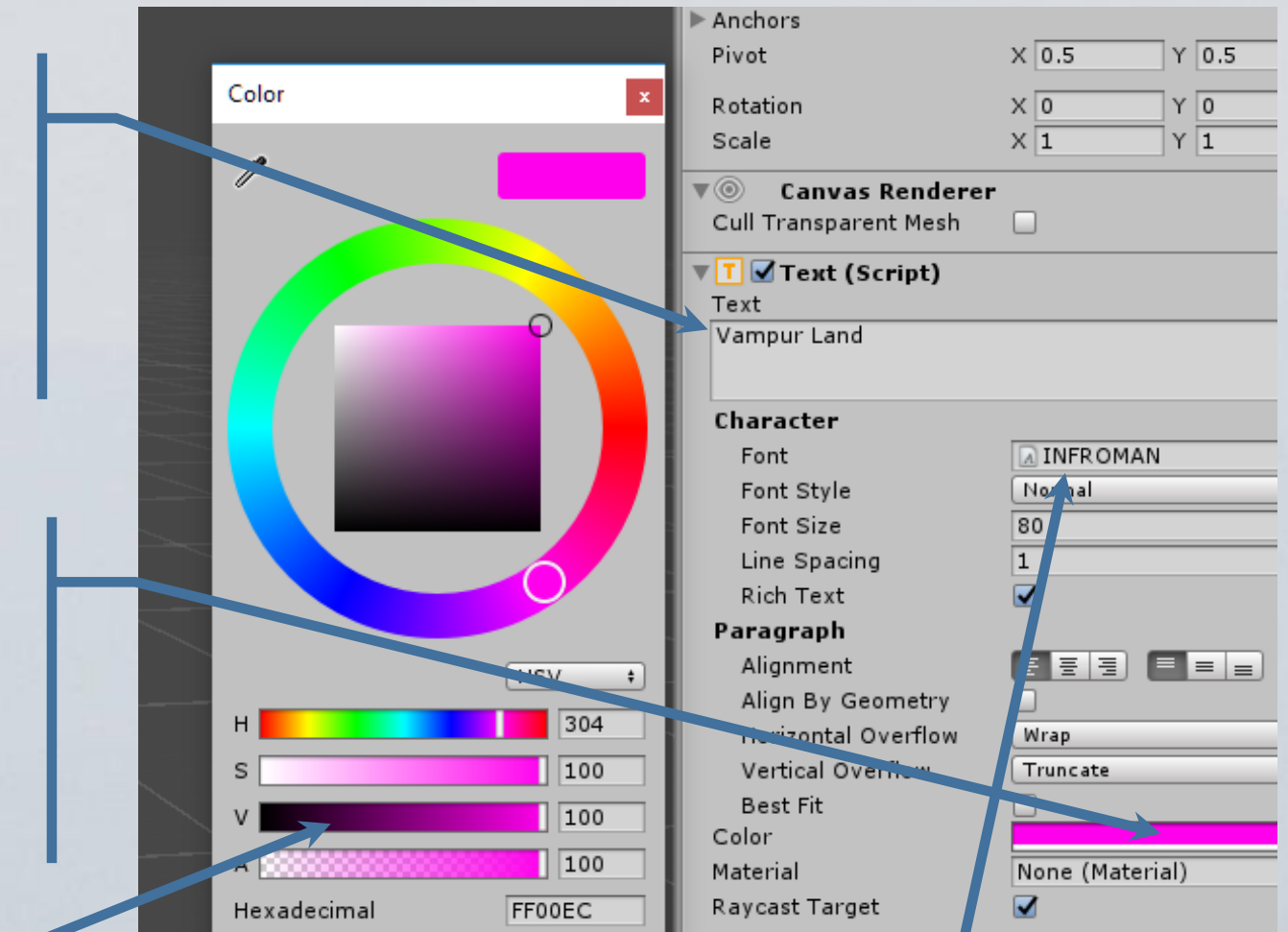
Denominar al recurso *Titulo*

Escribir el título del
videojuego dentro del
campo *Text* en el inspector

Cambiar su color a morado
muy vivo pulsando encima
del color asociado al campo
Color en el inspector

Aparecerá la ventana de
edición de color para crear
el color idóneo

Crear una carpeta
Tipografía y descargar allí el
fichero *.ttf* con la fuente a
emplear para el texto



Generando una ventana de splash (III)

Scripts

Crear una carpeta *Scripts* y crear dentro dos scripts denominados *ImgFondo* y *Texto*

Vincular el script *Texto* al *gameObject Título* dentro de la escena *Splash* y *ImgFondo* al panel denominado *Imagen Fondo*

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.