

Taller con Papyrus y Undyne



Proyecto y taller realizado por Daniel Pérez Gázquez

Introducción

Éste taller fue realizado para la asociación Granada Jam, y es una continuación del primero, “Taller con Papyrus”. Está hecho con fines educativos, por lo que algunas cosas pueden ser mejorables y pueden existir algunos bugs. Todo el código principal ha sido comentado para facilitar su comprensión.

Los modelos de los personajes han sido descargados de internet:

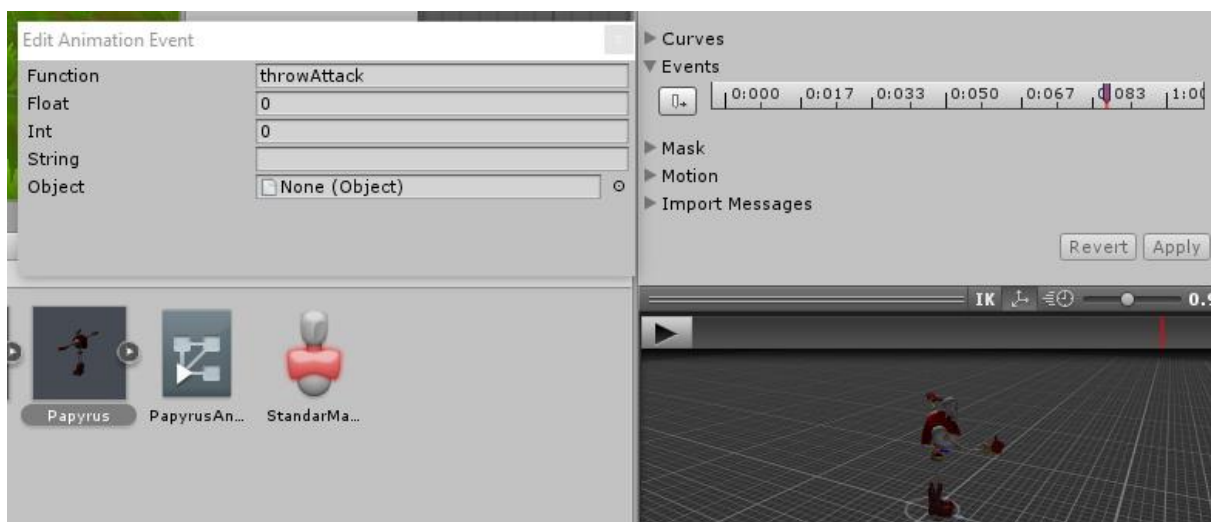
- Papyrus: <http://py-bun.deviantart.com/art/Papyrus-Model-for-SFM-571404338>
- Undyne: <http://elesis-knight.deviantart.com/art/Asriel-Undyne-Gmod-SFM-Model-Download-636930642>
- Goomba: <https://www.models-resource.com/wii/supersmashbrosbrawl/model/351/>

Los personajes Papyrus y Undyne pertenecen al videojuego Undertale, de Toby Fox, y Goomba a la saga de Super Mario, de Nintendo.

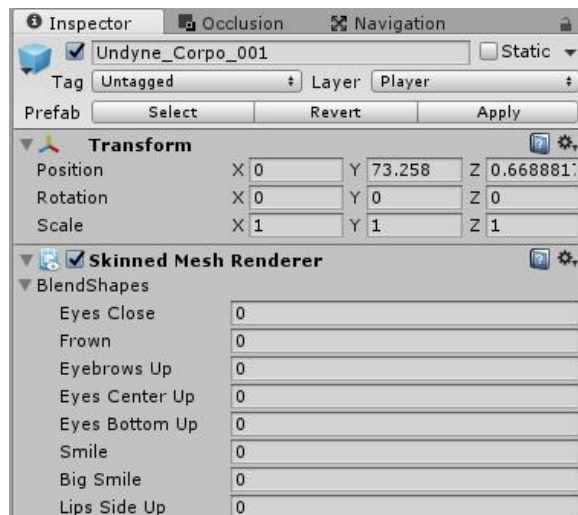
Los modelos y texturas han sido obtenidos de la Asset Store de Unity y algunas páginas de internet.

Instrucciones varias

- **Para cambiar de personaje:** Basta con desactivar uno de los personajes y activar el otro (Papyrus y Undyne). Para activar o desactivar un objeto, basta con seleccionarlo en el panel de jerarquía (“Hierarchy”, a la izquierda) y, en el inspector (a la derecha), pulsar sobre el cuadro que aparece a la izquierda del nombre, en la parte superior del panel.
- **Eventos de animación:** Algunas de las animaciones utilizadas usan eventos para llamar a scripts contenidos en el objeto que vaya a usar la animación. Por ejemplo, seleccionando el modelo de Papyrus (Assets/Models/Papyrus/Papyrus), abriendo la pestaña “Animations” y seleccionando la animación “Attack”, abriendo la opción “Events” (en la parte inferior) se puede ver que aparece un evento, el cual llama a la función llamada “throwAttack” para lanzar un ataque:



- **Expresiones faciales:** Se pueden manejar al pulsar sobre la malla que las contenga. En el caso de Papyrus, seleccionar “Papyrus” en el panel de jerarquía, mostrar los objetos que contiene (pulsando sobre la flecha que aparece a la izquierda del nombre) y seleccionar “papyrus_reference”. Asignar valores del 0 al 100 en las variables en el apartado “Blend Shapes” del componente “Skinned Mesh Renderer” para asignar diferentes expresiones faciales al modelo. Estos valores son animables desde la ventana “Windows/Animation”. Para el modelo de Undyne, mostrar los objetos que contiene el objeto “Undyne” y seleccionar “Undyne_Corpo_001”.



- **Pathfinding:** Se ha utilizado el sistema de pathfinding de Unity con Navmesh. Se puede ver y configurar el mapa de pathfinding al pulsar en la pestaña “Navigation” (en el grupo de paneles de la derecha).

