

Elementos de GUI - Semana 04, Sesión 01 - presencial

Yuen Law

Semestre I, 2022

Generalidades

El uso de elementos de GUI, como menús, en general, no es algo que se recomiende por diversas razones, pero principalmente es así pues en VR no existe un HUD en donde se pueda presentar la GUI. Sin embargo, muchas veces es necesario e inevitable el uso de elementos como ventanas y menús. En estos casos es indispensable reconocer qué se puede y qué no se puede hacer para crear un elemento de interfaz. Esta semana el objetivo principal es que se familiaricen con la creación e interacción de elementos de GUI, para que en siguientes iteraciones puedan crear elementos más complejos.

Actividades

Trabajo en Clase 2

Con los assets creados con Blender en la tarea, vamos a crear una galería en 2 partes. En esta primera parte, vamos a empezar con la creación de una ventana que eventualmente será un menú de selección de objetos. Por ahora vamos a crear un menú con 3 botones, cada botón se puede presionar para crear una figura primitiva: cubo, esfera y cilindro, para que aparezcan en la escena. Un botón adicional se utilizará para cerrar el menú.

Opcionalmente, cree un objeto interactuable que lance proyectiles de la forma del objeto seleccionado. Los proyectiles deben ser objetos con física y colisión que permanezcan en la escena.

Aquí pueden ver un tutorial sobre cómo crear menús en Unity:

<https://learn.unity.com/tutorial/creating-a-vr-menu-2019-2>

Objetivos:

- Conocer la forma en que se crean elementos de GUI
- Reconocer limitaciones del uso de elementos de GUI en VR