

Practica 1

Introduction a Unity Game Engine

A) Scene View:

El scene View o vista de la escena es la pantalla principal donde trabajamos, esta se puede ver tanto en 2D como en 3D dependiendo del proyecto a realizar, en el podemos seleccionar varios elementos creados o manejar el movimiento de la cámara mediante el ratón, también ayuda a enfocar los elementos si se llegan a perder entre tantas cosas u observar si hay objetos escondidos.

B) Tool Bar:

La barra de herramientas es de gran ayuda al momento de alinear algún elemento en la pantalla de escena, esta te puede ayudar a rotarla, moverla, hacer mas grande o mas pequeña y ajustarle el tamaño en cualquiera de sus direcciones (si está en 3D).

C) Project Window

La Ventana de Proyecto es en donde se encuentran todos los archivos del proyecto en el que se está trabajando, desde materiales, modelos, archivos de audio, de imágenes, carpetas de código, todo lo esencial del proyecto de Unity se encuentra en la ventana de proyecto, y si se van importando nuevas cosas, ahí se van guardando

D) Inspector Window

La Ventana de Inspección es donde podemos ver todos los detalles del objeto creado o importado, desde sus cualidades físicas, hasta las acciones que puede realizar, aquí se puede personalizar como se guste mientras se tenga el conocimiento de que hace cada acción y como afecta al objeto, en esta misma ventana se le puede agregar nuevas acciones manualmente o cambiar los efectos de las acciones utilizando otros objetos o códigos.