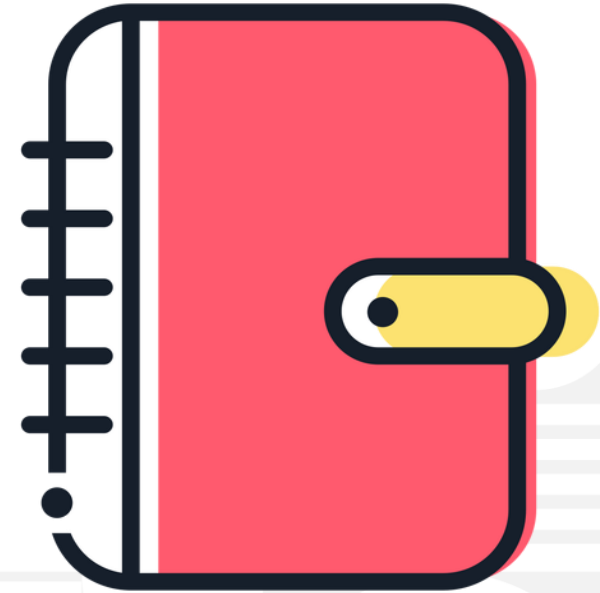


# Interfaz de Unreal Pt.2

Por David García y Arturo Escamilla

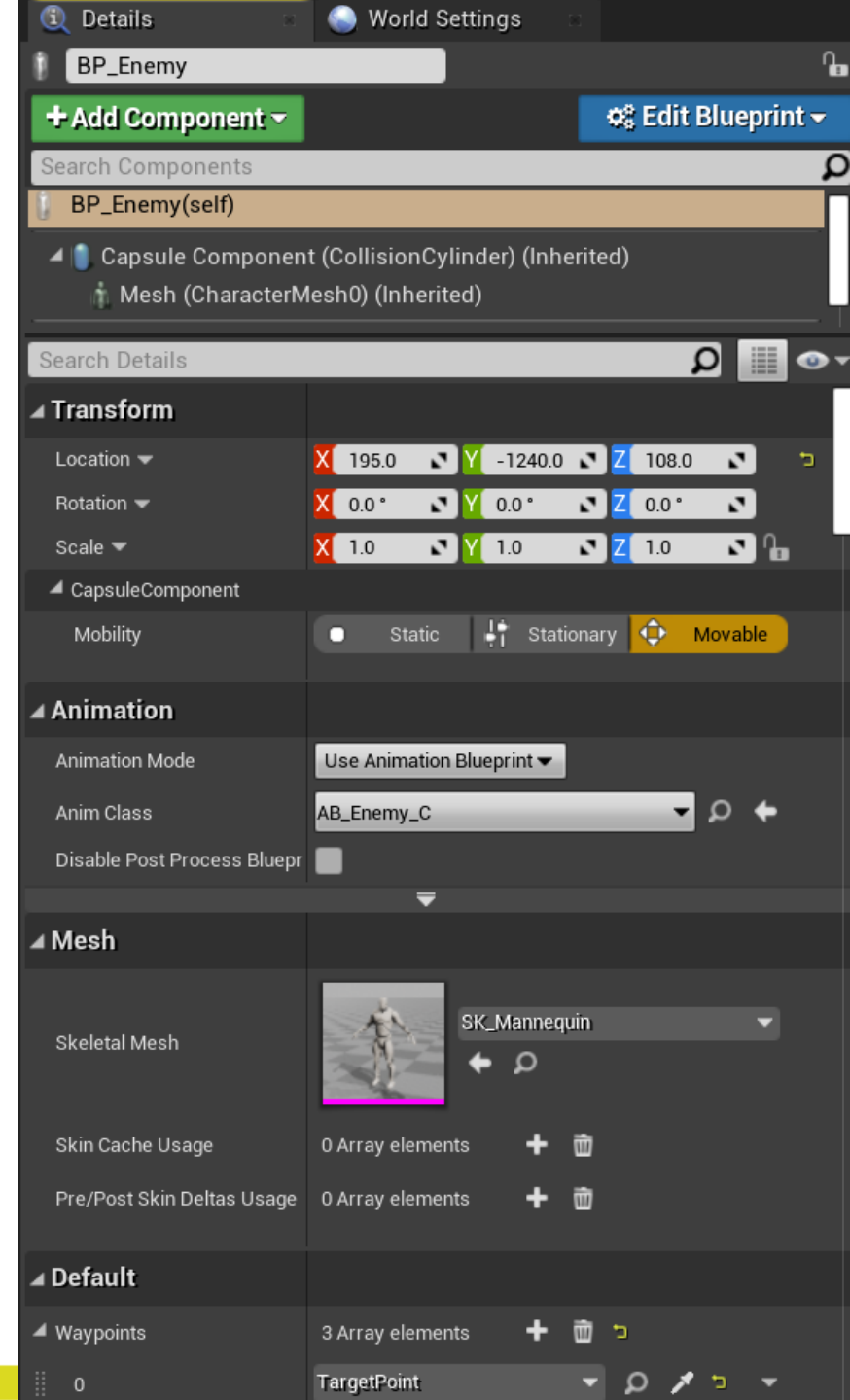
# Agenda

- Details panel
- View Modes
- Toolbar
- Project Settings
- Editor Preferences
- World Settings

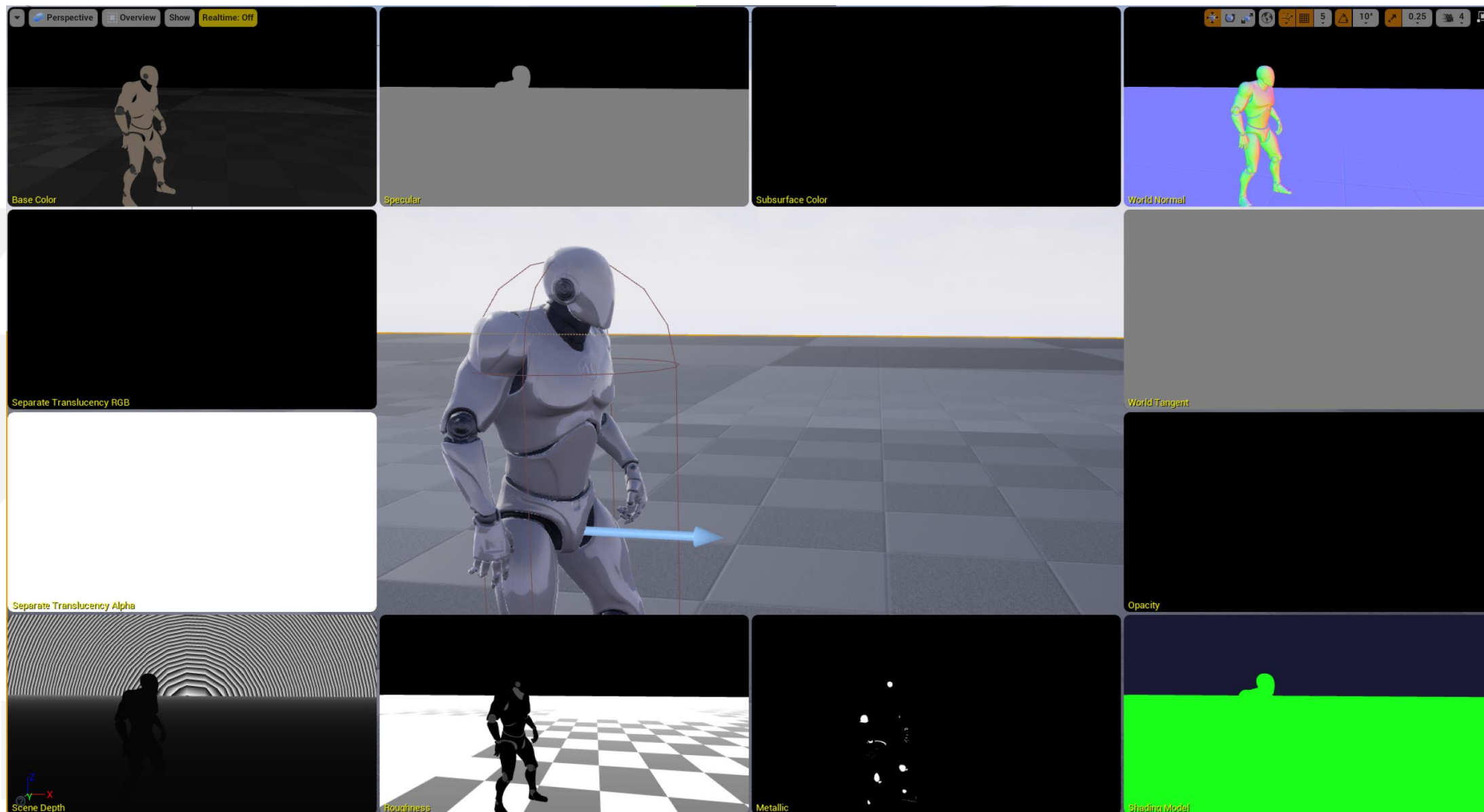


# Details panel

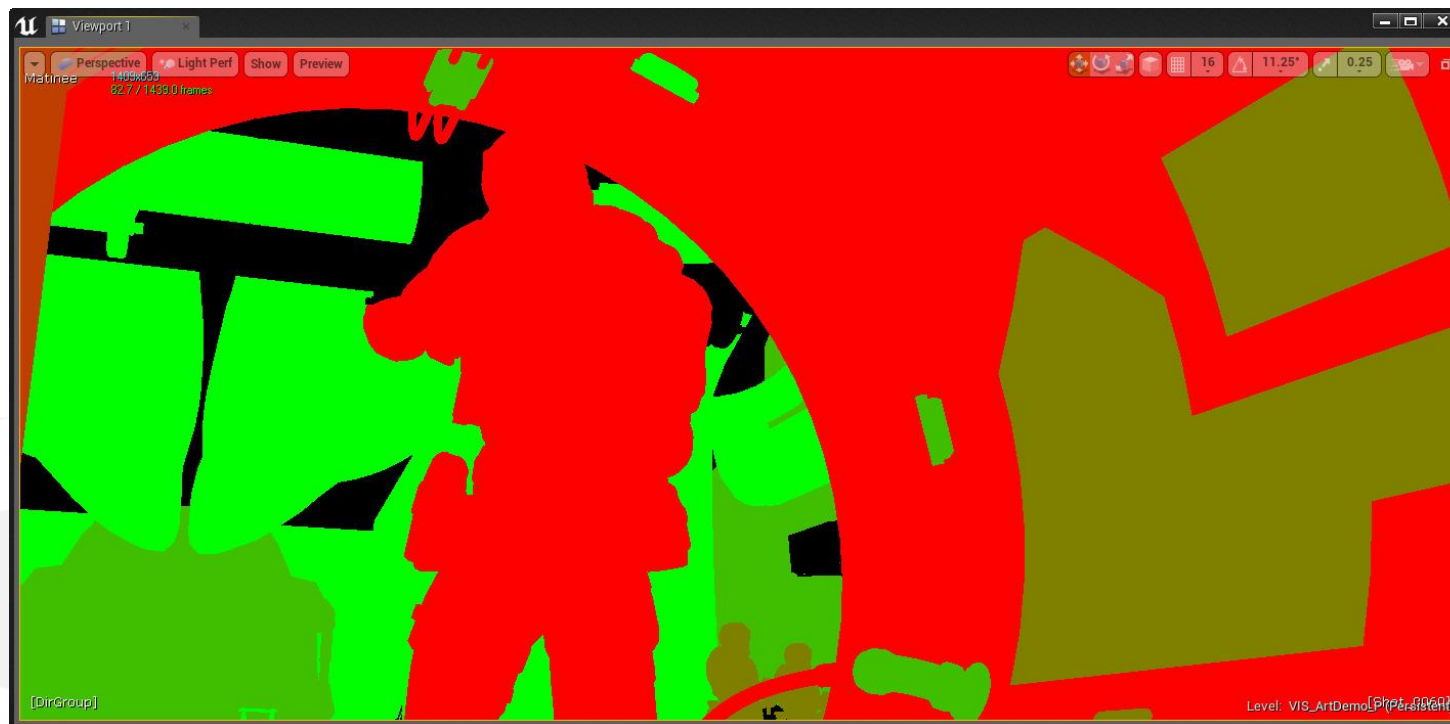
- Acceder a las propiedades de los objetos
- Ver los componentes de nuestro objeto
- Modificar propiedades del objeto
- Podemos copiar y pegar valores



# View Modes

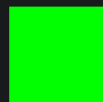


# Light complexity



## Light Complexity Coloration

Color



Number of Lights Affecting Surface

0

1

2

3

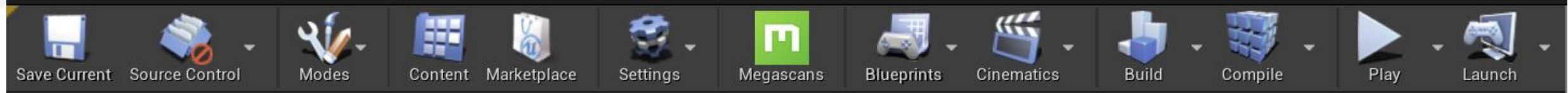
4

5+

# Shader complexity



# Toolbar



- Accesos rápidos

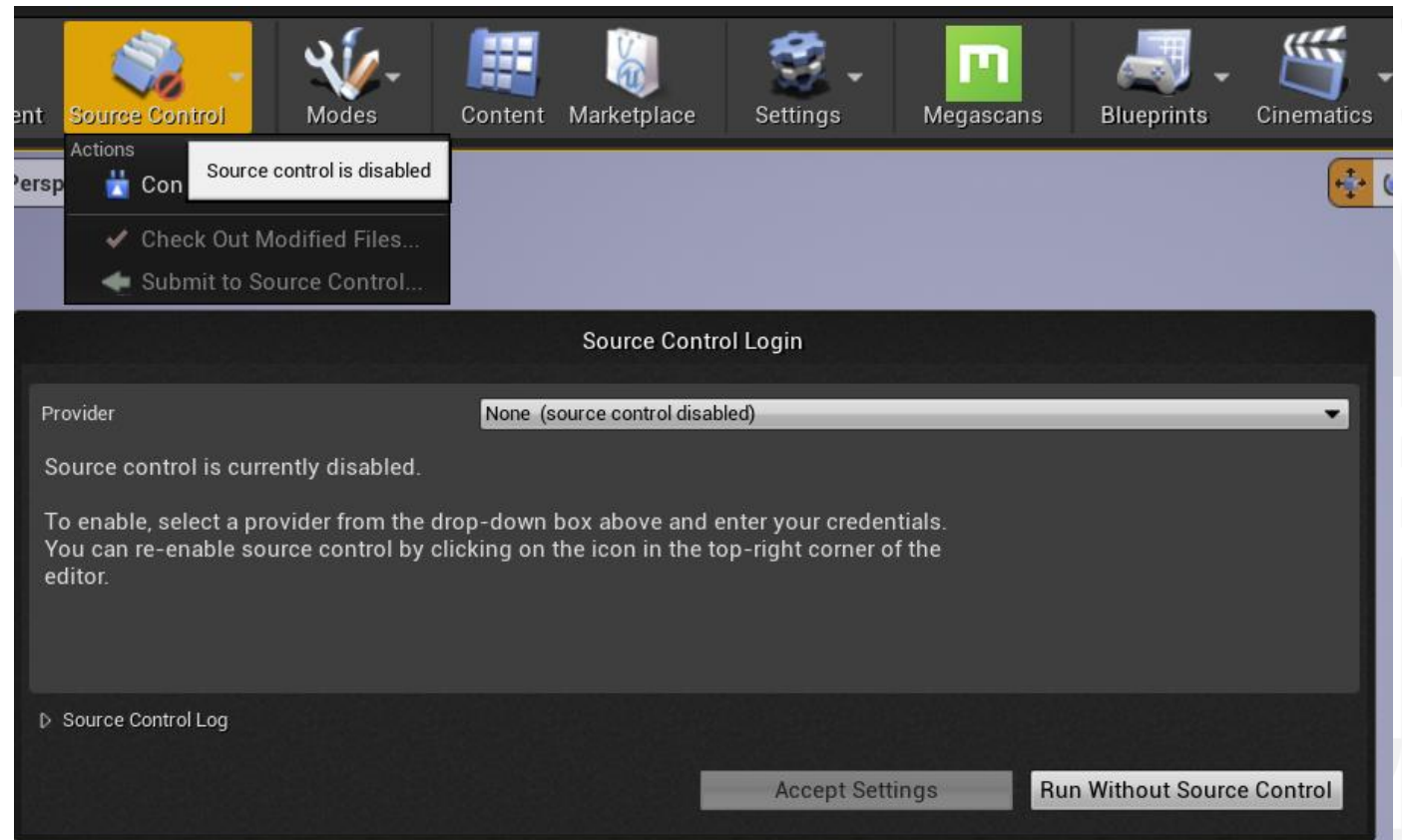




# Source control

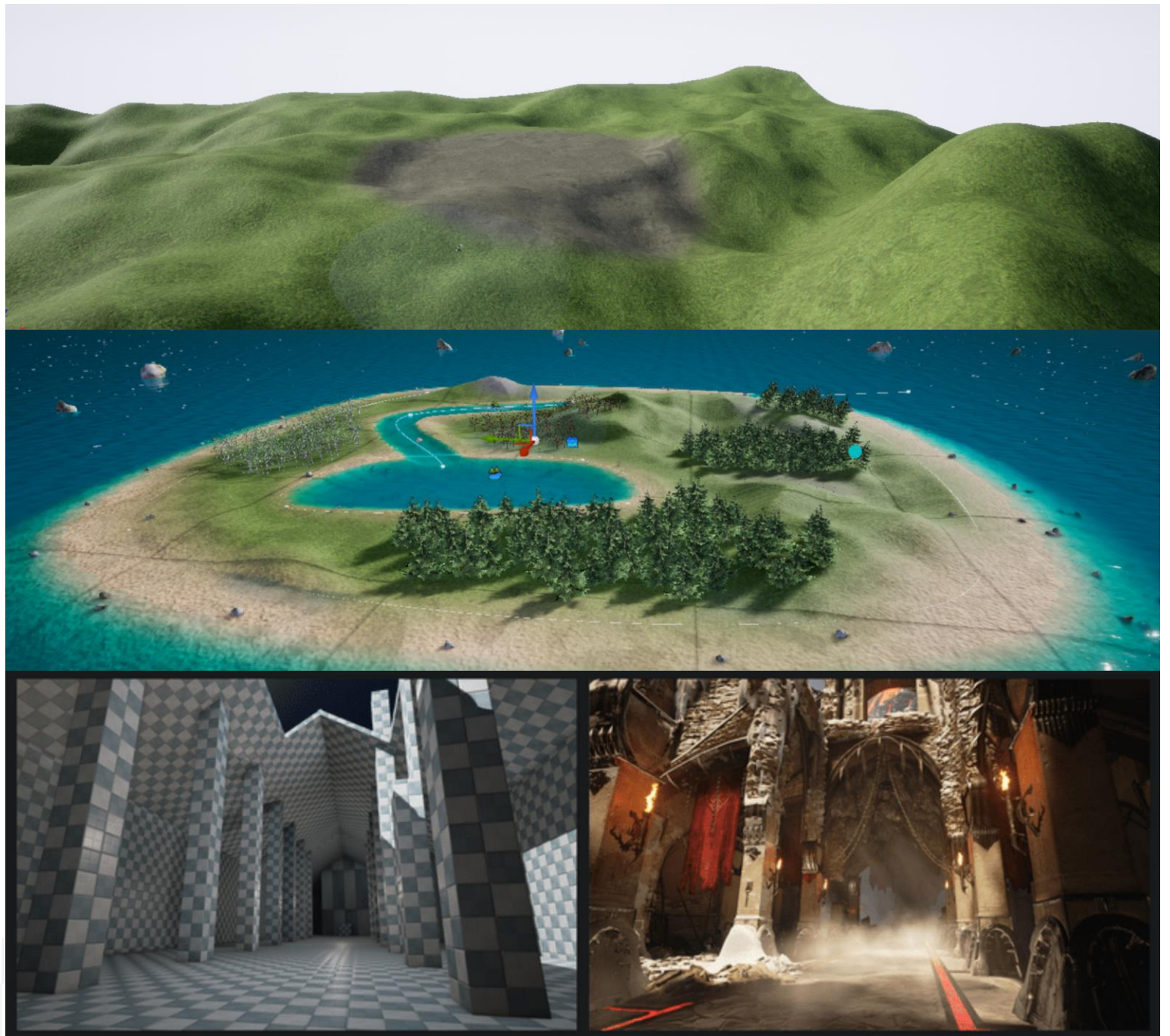
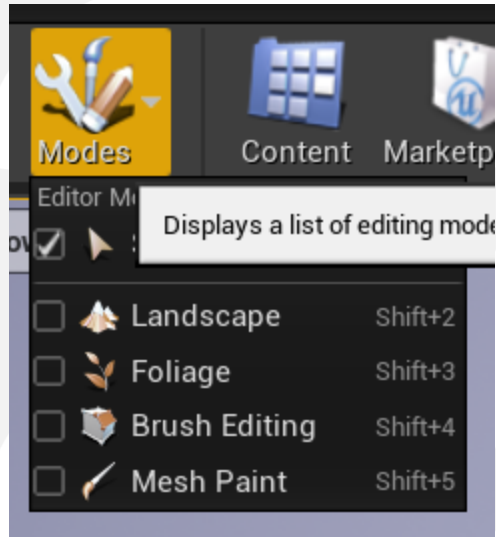


- Conecta nuestro proyecto con nuestro programa de "control de versiones"
- Git (experimental)
- Perforce
- Subversion
- Plastic SCM



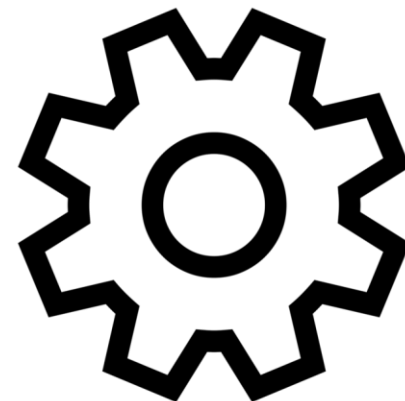
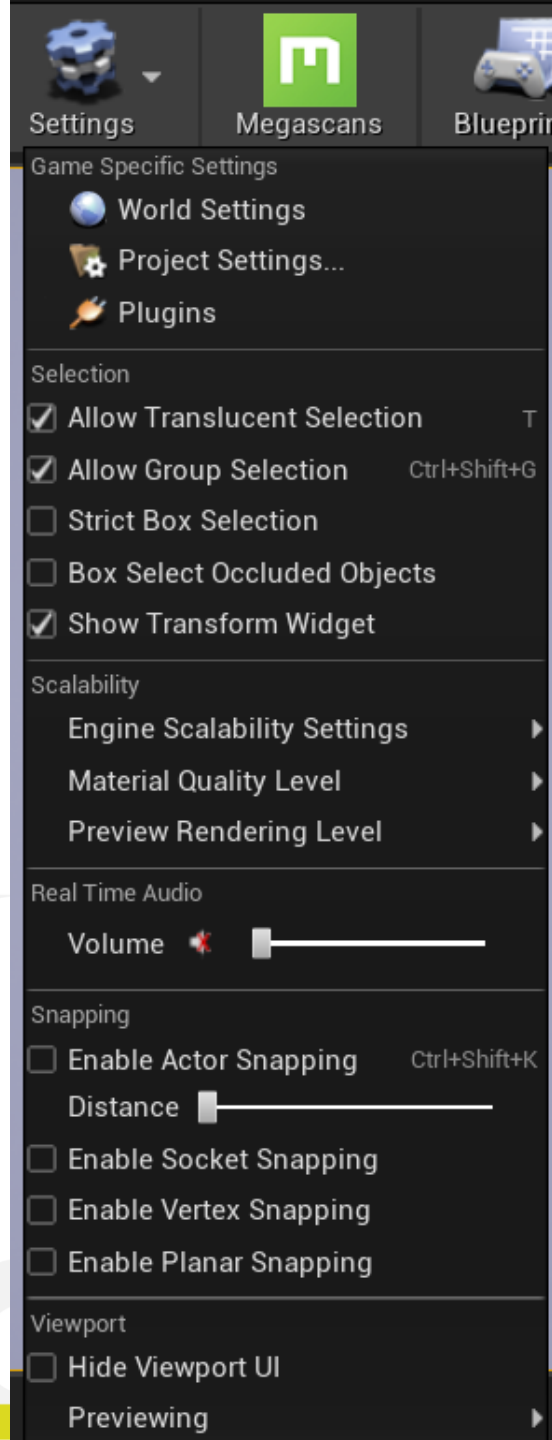


# Modes



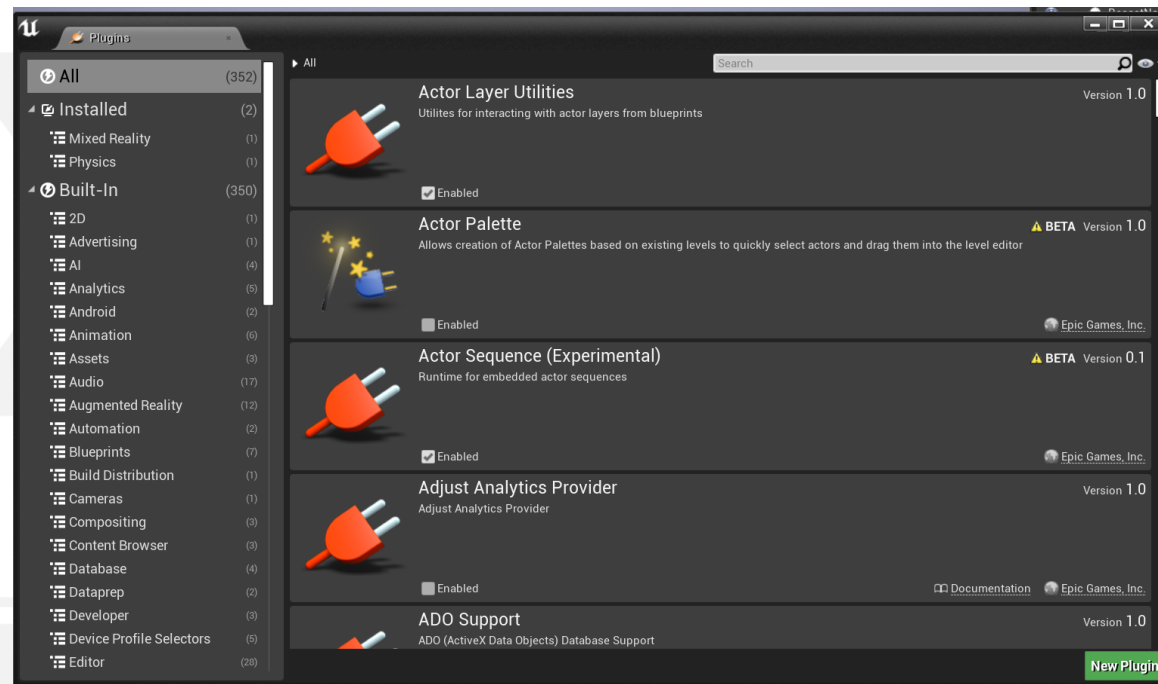
# Settings

- Accesos rápidos
- Editar opciones



# Plugins

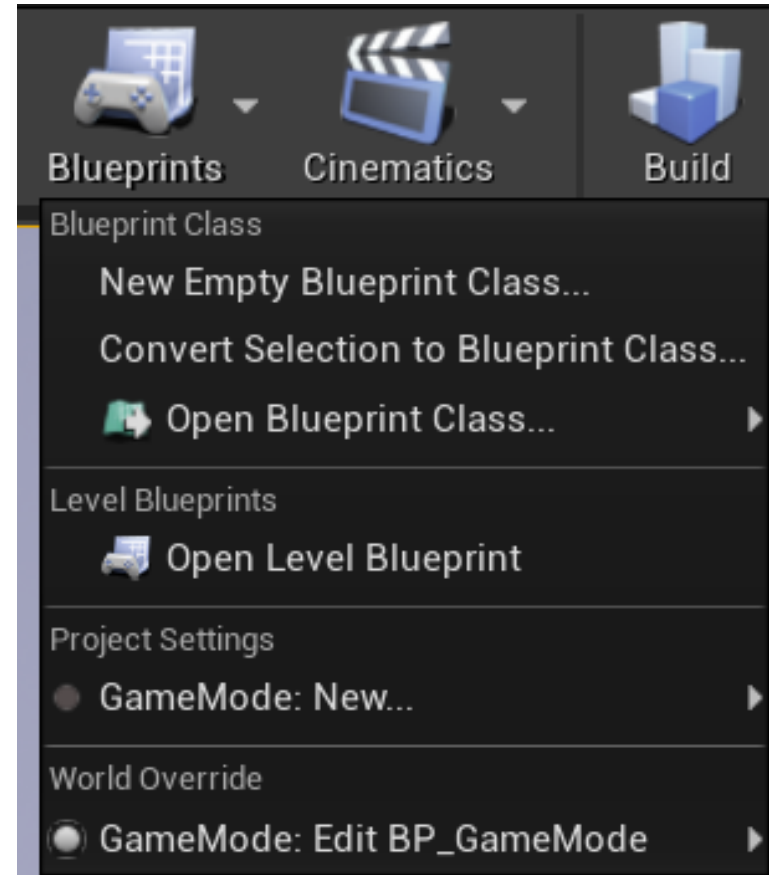
- Modificadores de terceros
- Podemos crearlos y compartirlos



# Blueprints



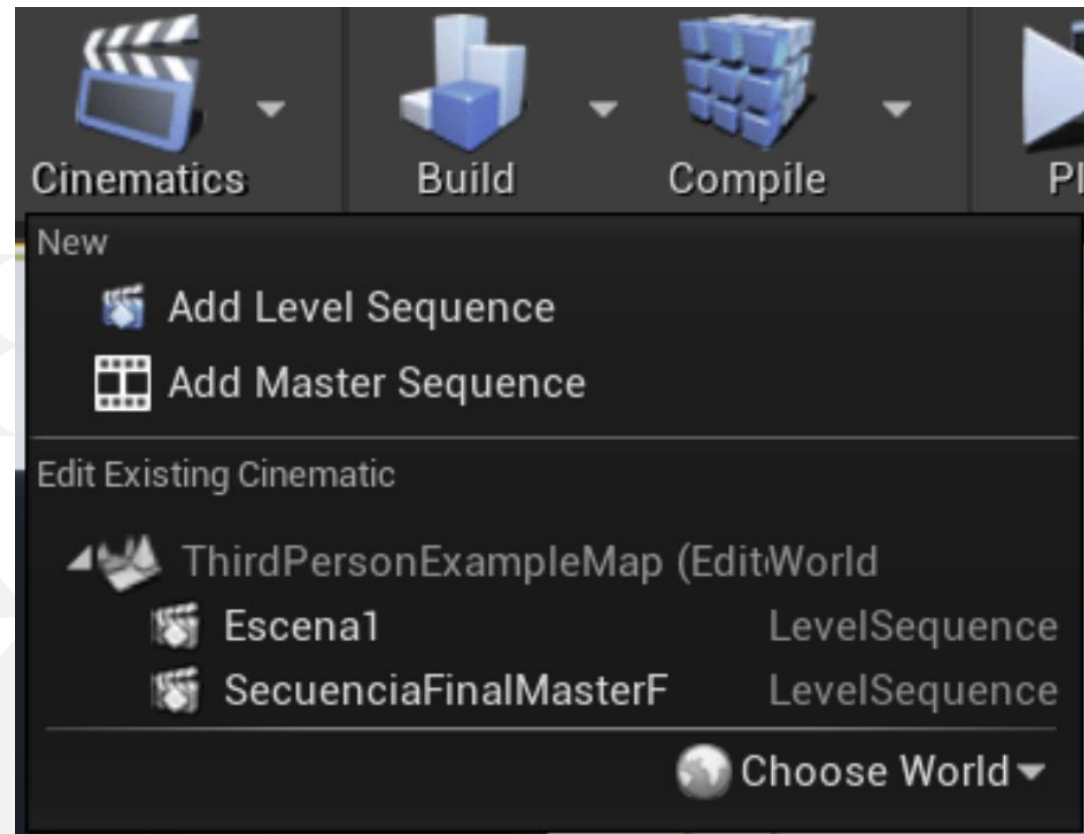
- Crear Blueprints
- Abrir cualquier blueprint creado
- Abrir el BP del nivel



# Cinematics



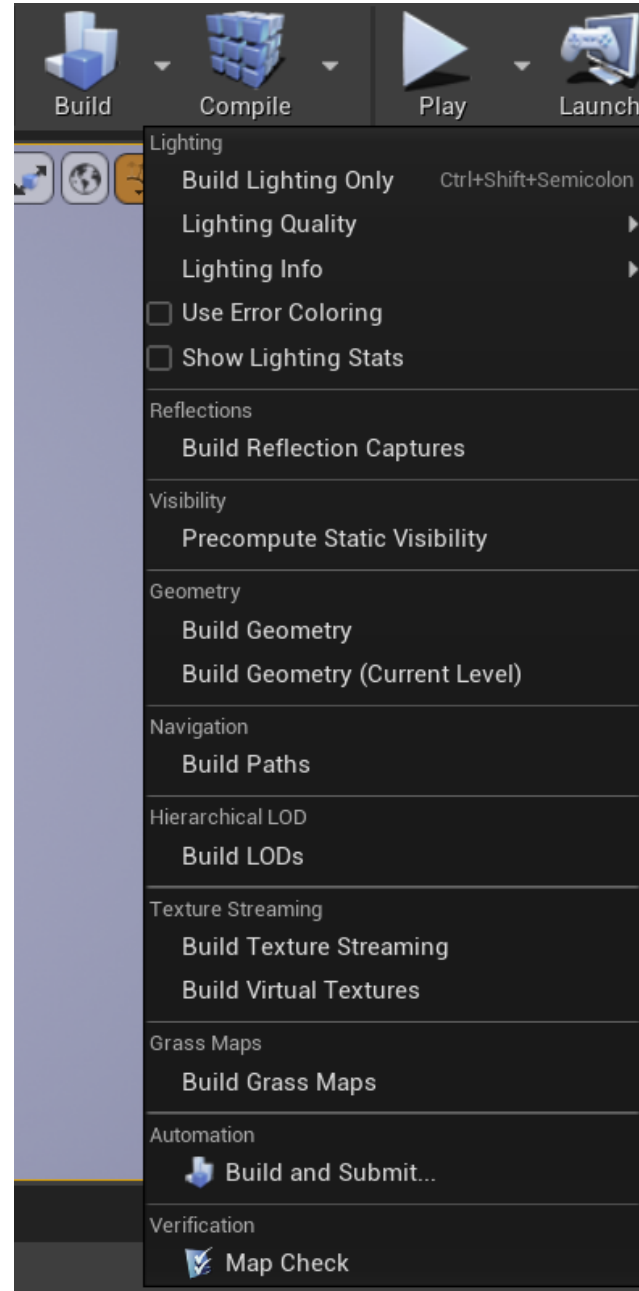
- Crear secuencias
- Ver las existentes





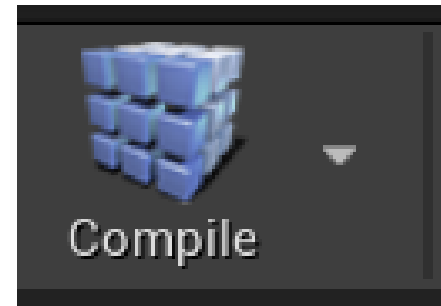
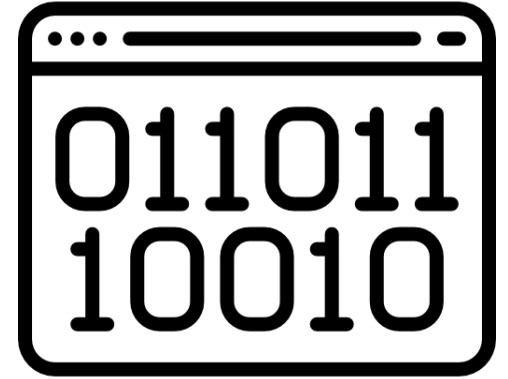
# Build

- Construir la escena
- Luz
- Reflejos
- Visibilidad
- Geometria
- Navegación
- LOD
- Texturas
- Grass Maps



# Compile

- Traducir el código a lenguaje maquina

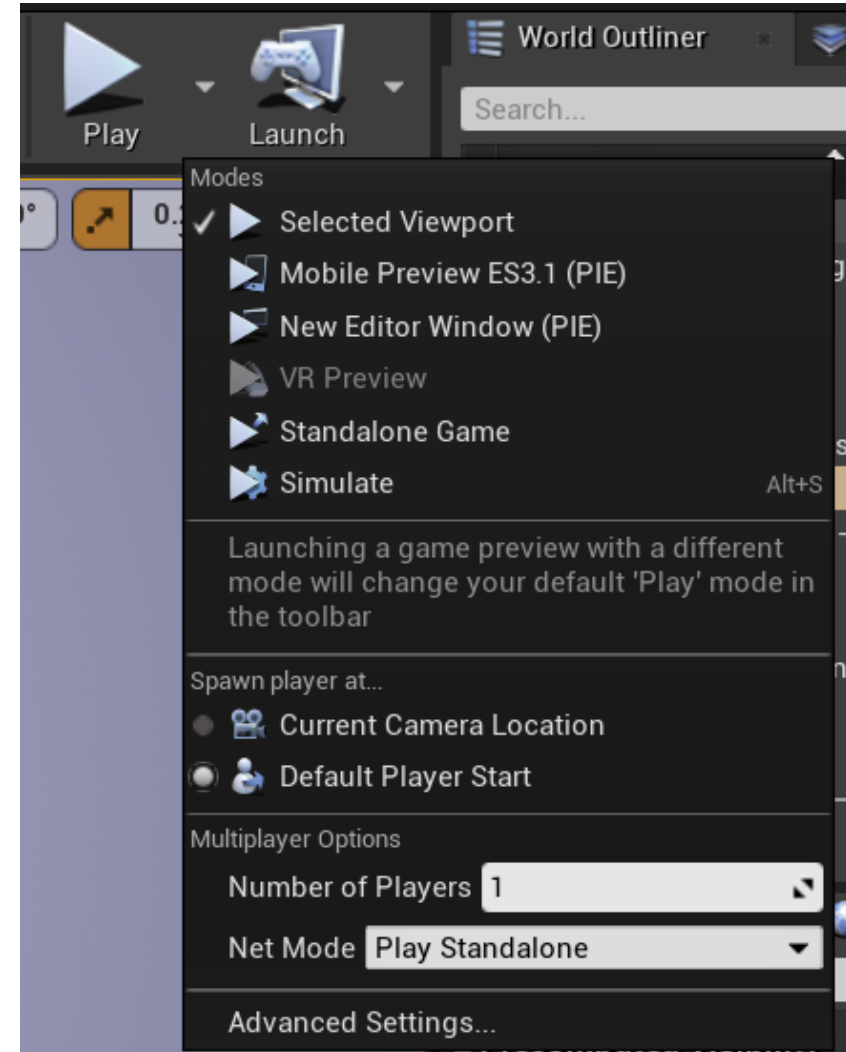




# Play



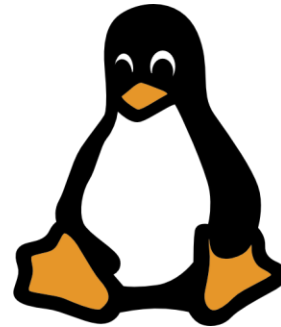
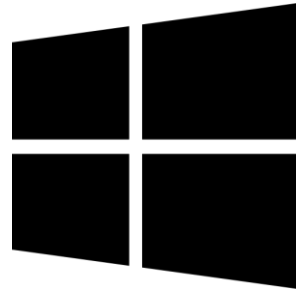
- Ejecutar nuestra escena
- Simular
- Opciones para multiplayer



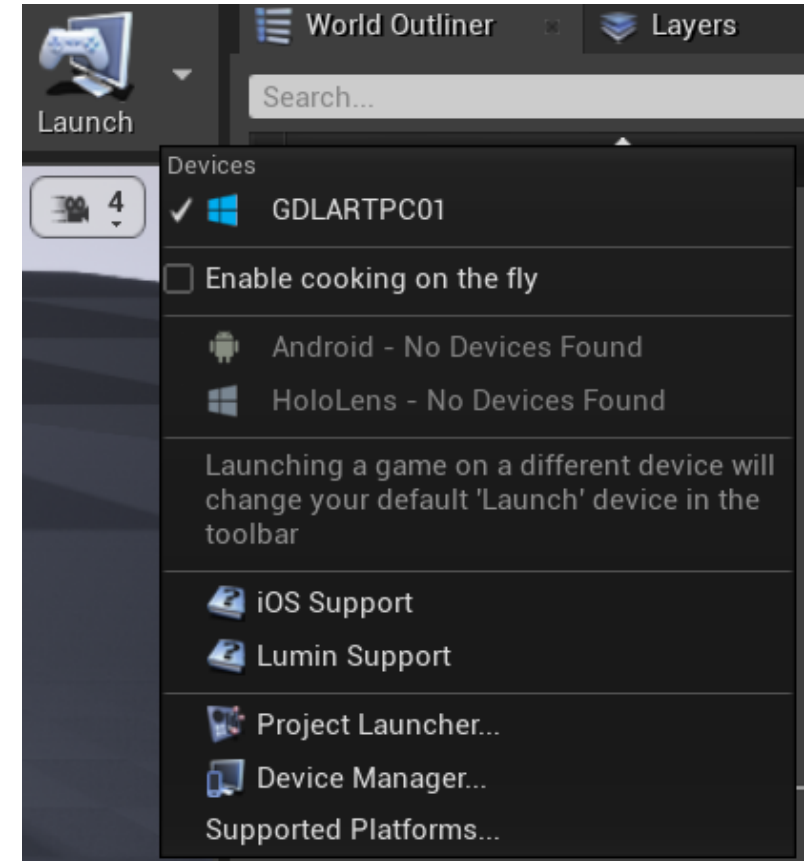
# Launch



- Lanzamos el nivel a diferentes dispositivos



Magic leap one



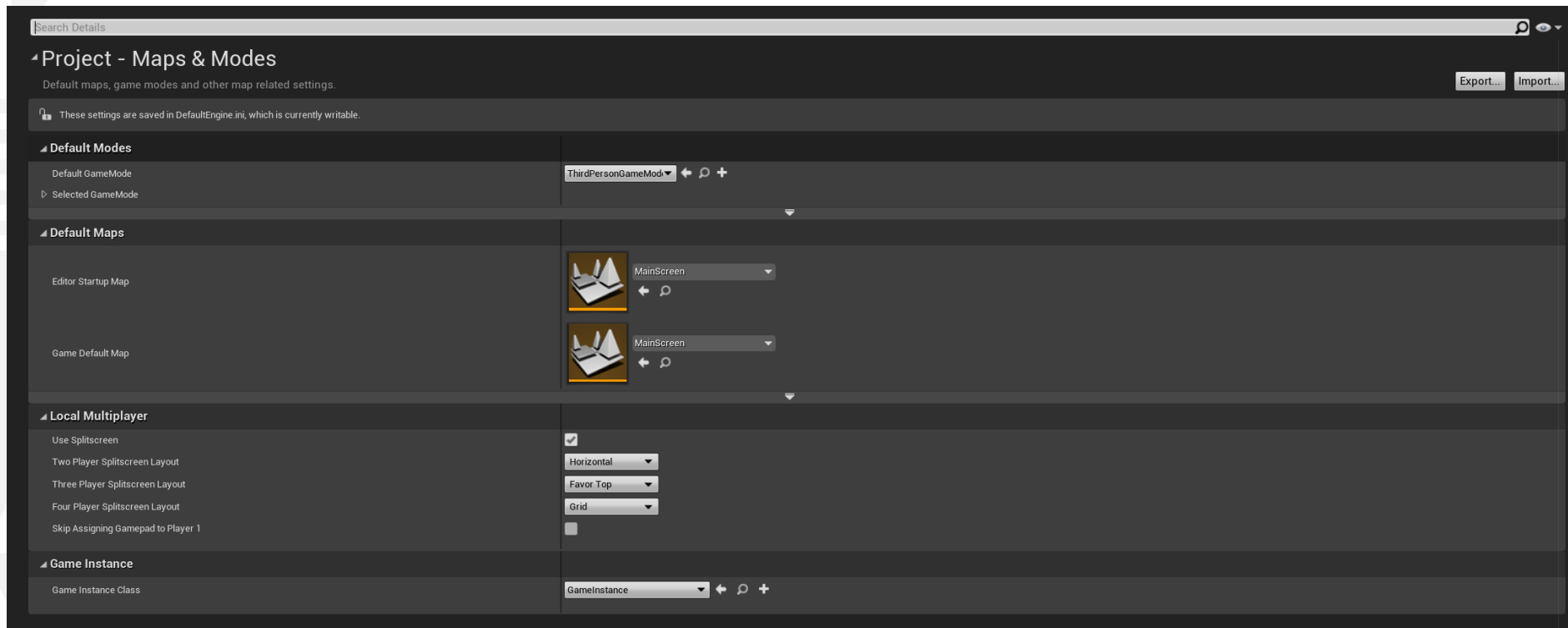
# Project Settings

- Configurar cómo se comportará el Engine con nuestro proyecto.



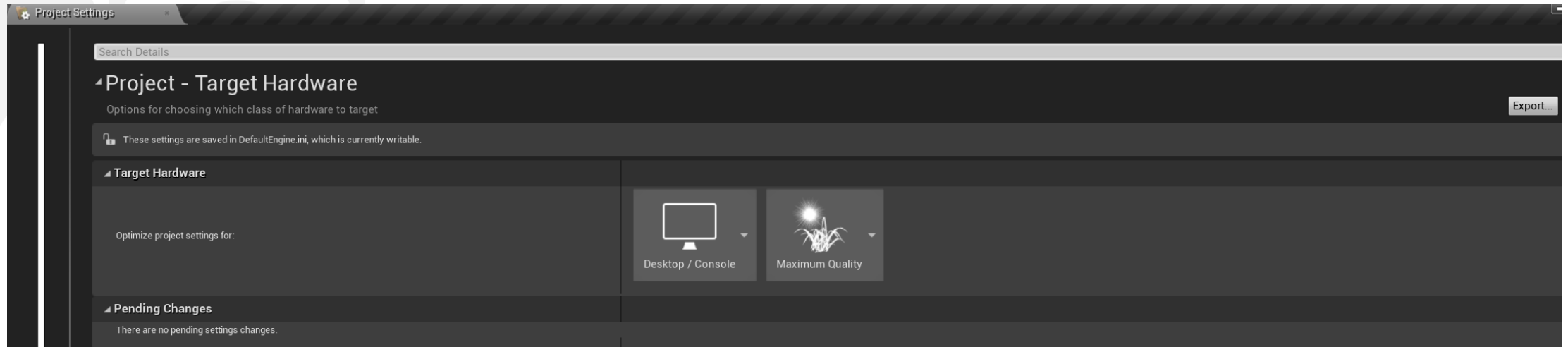
# Maps & Modes

- Cambiar modo de juego default
- Startup and default Map



# Target Hardware

- Optimizar tu proyecto

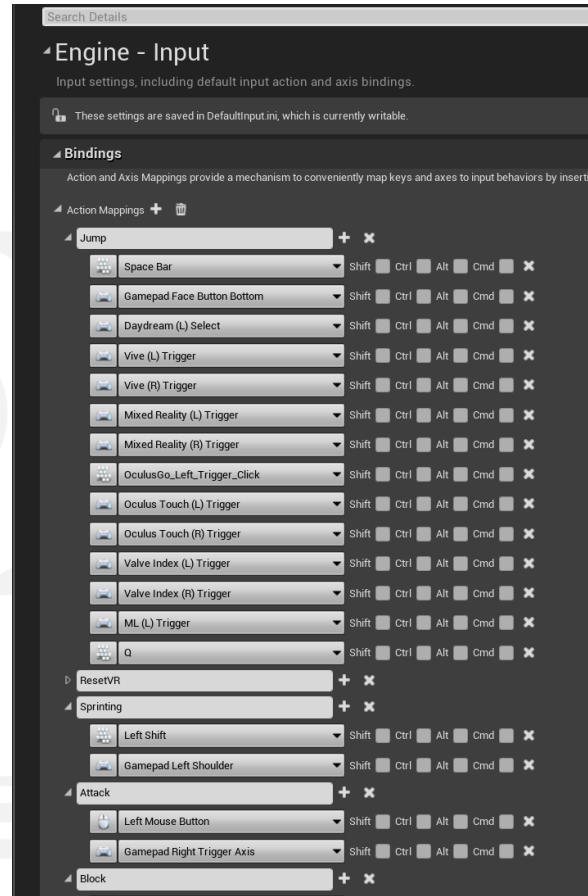




# Input

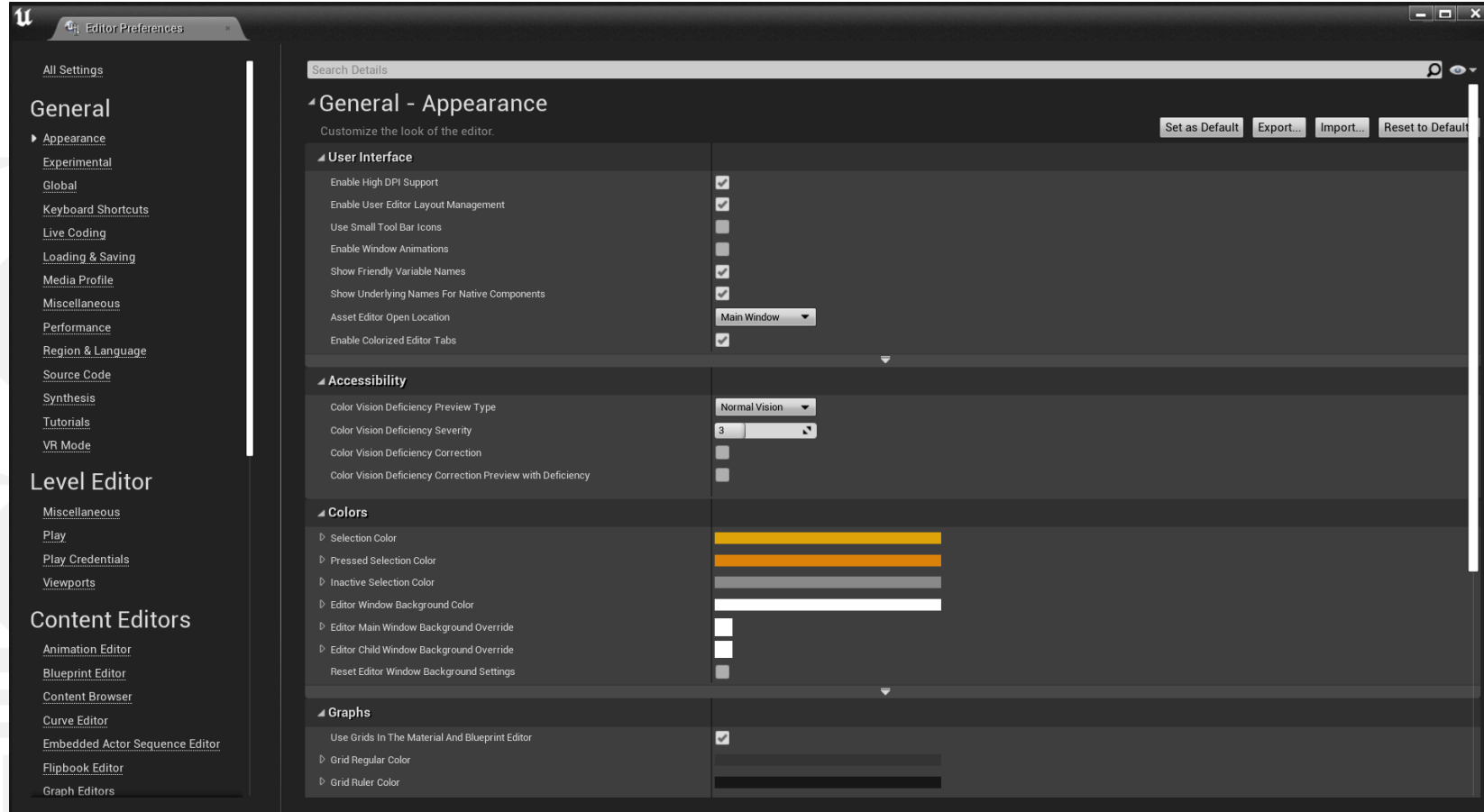


- Asignar controles a tu proyecto (Solo sirven in-game, no para el editor)



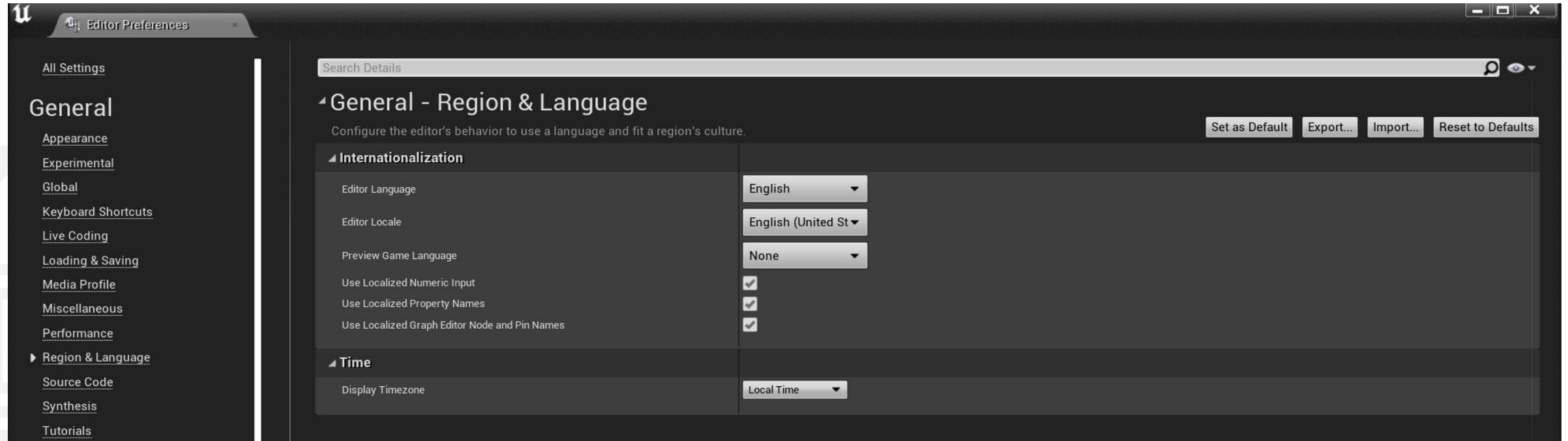
# Editor Preferences

- Nos permite modificar la forma en la que el editor se comporta, desde colores de selección hasta idioma.



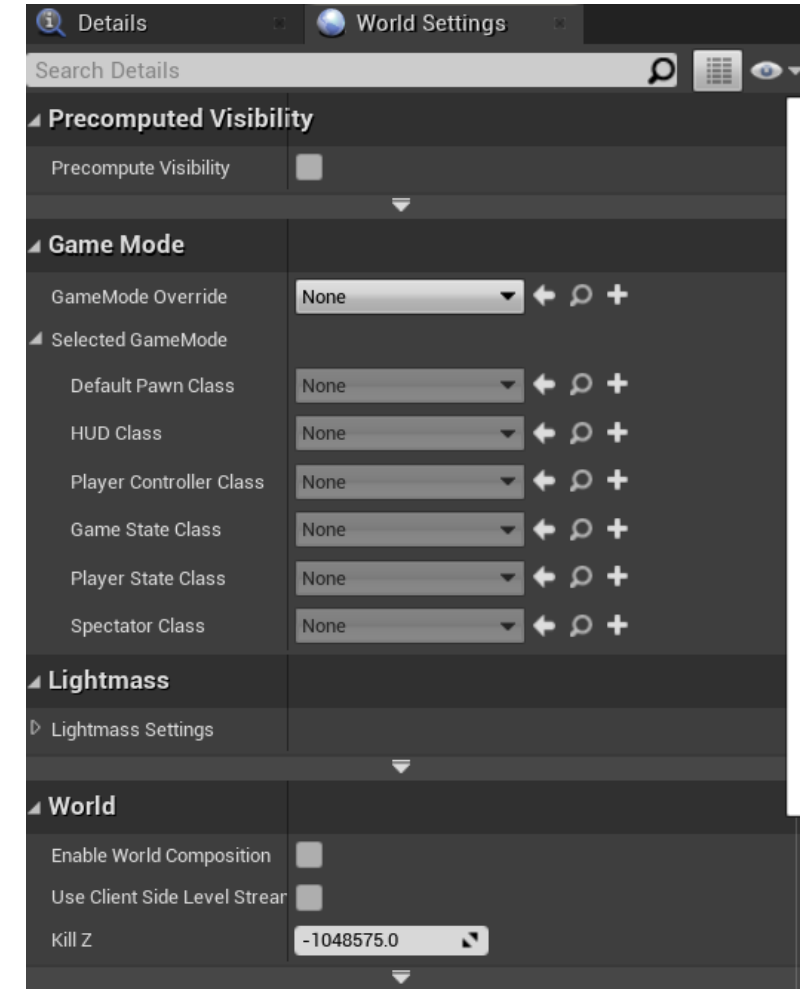


# Editor Preferences



# World Settings

- Editar valores del nivel
- Modo de juego
- Lightmass
- Kill Z





# Tarea de la semana

- Practicar lo visto.
- Explorar las herramientas
- Crear un terreno
- Explorar y agregar algún plugin
- Enviar evidencia a GoogleClassroom



# Gracias

Correos:

- David García

[dgarcia@amberstudio.com](mailto:dgarcia@amberstudio.com)

- Arturo Escamilla

[arturo.garcia@amberstudio.com](mailto:arturo.garcia@amberstudio.com)



Arden Asociación Civil



arden\_asociacion



Classroom - código de clase plow4fn



Discord -

<https://discord.gg/K6PHCgz8Mb>

**AMERIKE**

INSTITUTO UNIVERSITARIO

AMBER



ARDEN



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco



CIUDAD  
CREATIVA  
DIGITAL  
GUADALAJARA

