

Manipulando GameObjects

Los elementos de Unity



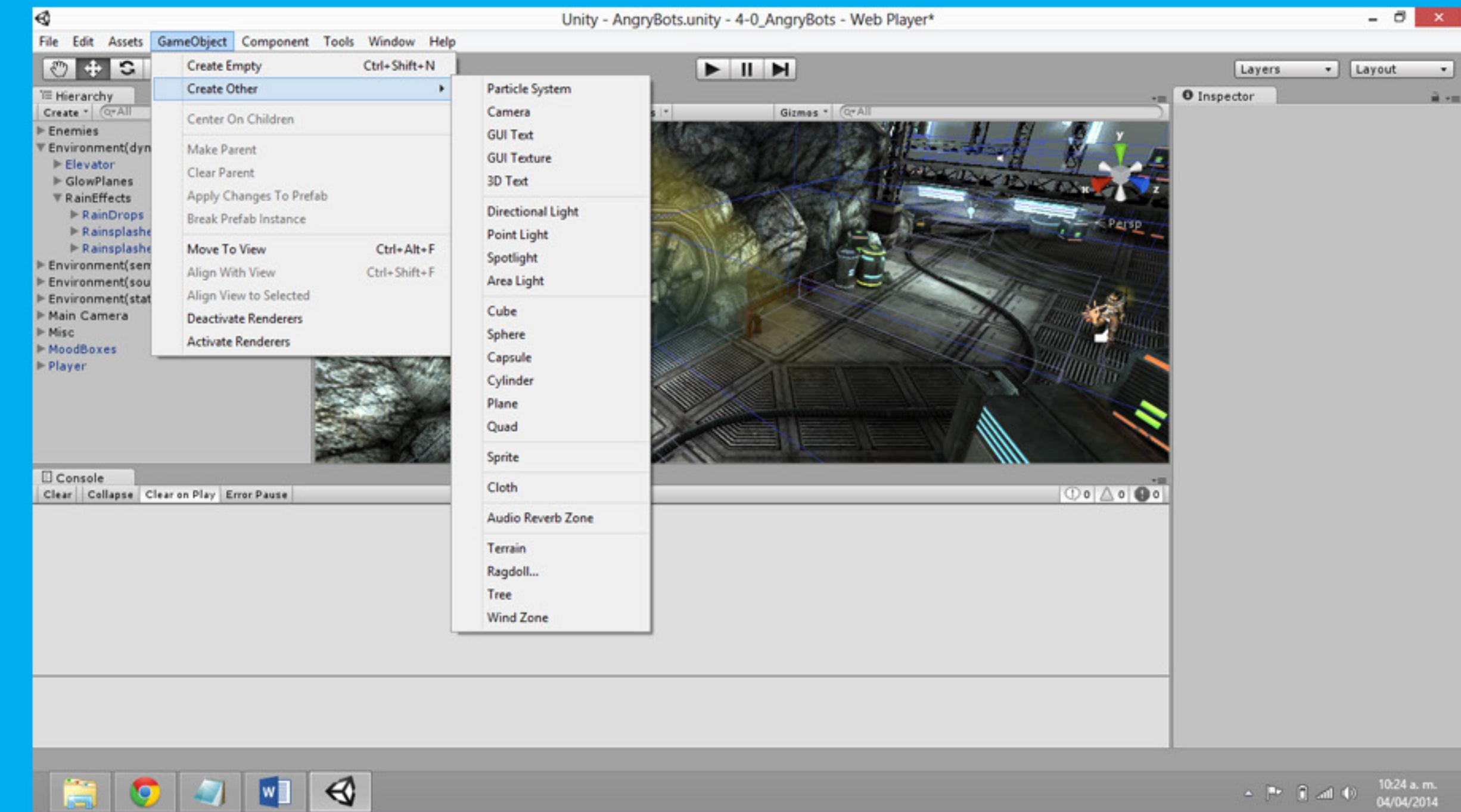
¿Qué es un GameObject?

En Unity, todo elemento de nuestro proyecto que tiene representación en una escena: una cámara, luz, un sprite, un modelo 3D; se le llama Game Object.

Creando GameObjects

Podemos agregar GameObjects desde el menú desplegable de mismo nombre.

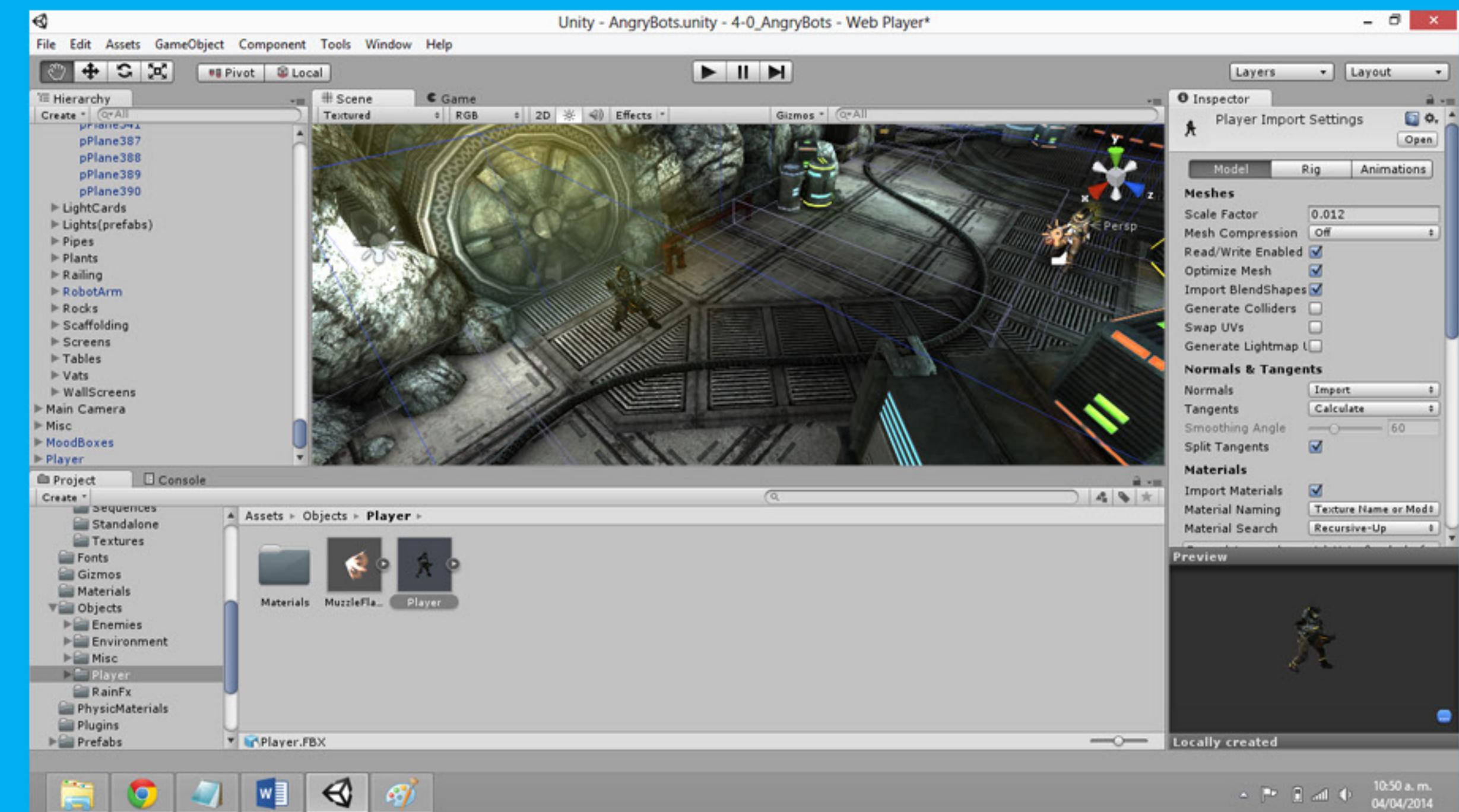
El nuevo GameObject aparecerá en nuestra escena actual.



Creando GameObjects

También podemos crear GameObjects arrastrando ciertos assets desde nuestra ventana de Assets hasta la escena.

Los assets que crean GameObjects son:
Sprites, modelos 3D y Prefabs.



Modificando GameObjects

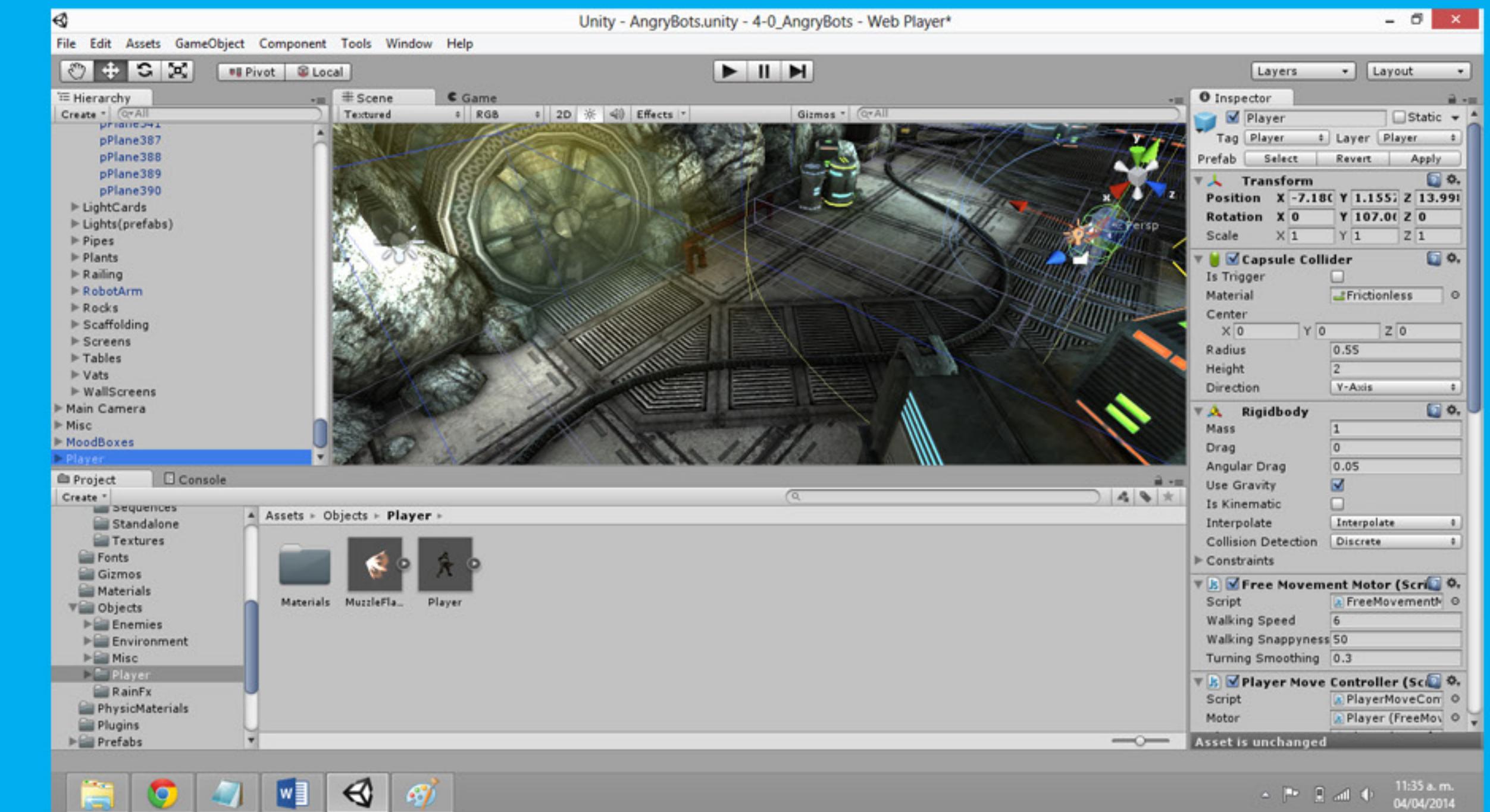
Con las herramientas de la barra de control podemos mover, girar o escalar los GameObjects.

Podemos hacerlo mismo modificando el componente Transform de un GameObject en la ventana del Inspector.

Componentes de un GameObject

Los componentes de un GameObject son todo aquello que le da un comportamiento o vista especial a nuestro GameObject.

Los Componentes de cada GameObject aparecen en el Inspector cuando seleccionamos un objeto.



Componentes de un GameObject

Como ejemplos de Componentes tenemos:

- Transform. Que nos permite modificar nuestro GameObject.
- SpriteRenderer. Que hace de un GameObject un Sprite visible en nuestro videojuego.
- Box Collider. Colisionador de caja que envuelve al GameObject.
- Cualquier Sprite que nosotros creemos.