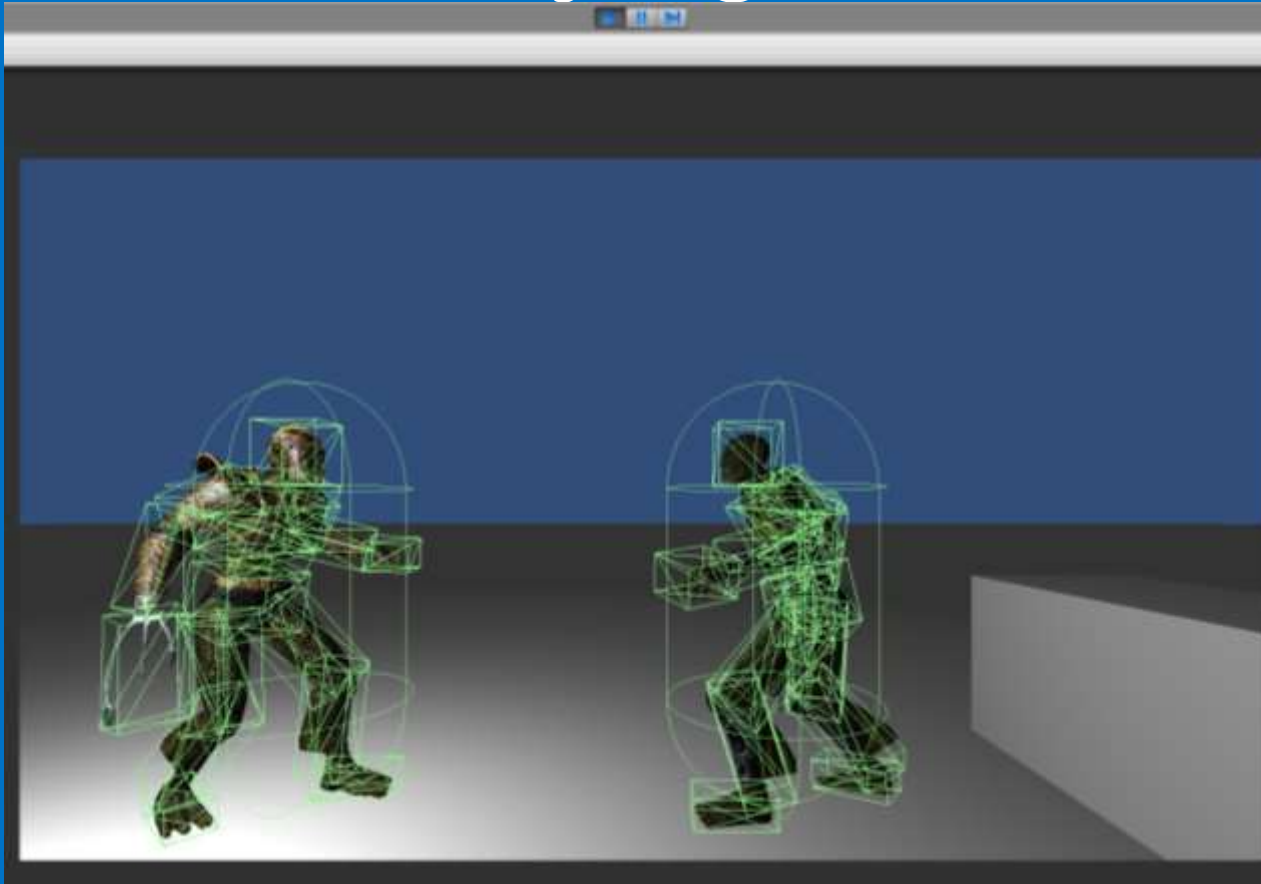




Conceptos de Colisiones

# ¿Qué es una Colisión?

- En Física
- En Videojuegos



# Técnicas para Detección de Colisiones

- A priori
- A posteriori
- Colisiones basadas en pixels
- Partición del espacio
- Volúmenes de colisión (bounding volumes)

# Colisiones en Unity

- Colisiones y el motor de física de Unity
- Física 2D & Física 3D
- Bounding volume=Collider

# Tipos de Colliders

- Static Collider
- Rigidbody Collider
- Kinematic Rigidbody Collider
- Collision Collider
- Trigger Collider

# Matriz de Colisiones

Collision detection occurs and messages are sent upon collision						
	Static Collider	Rigidbody Collider	Kinematic Rigidbody Collider	Static Trigger Collider	Rigidbody Trigger Collider	Kinematic Rigidbody Trigger Collider
Static Collider		Y				
Rigidbody Collider	Y	Y	Y			
Kinematic Rigidbody Collider		Y				
Static Trigger Collider						
Rigidbody Trigger Collider						
Kinematic Rigidbody Trigger Collider						

# Matriz de Triggers

Trigger messages are sent upon collision						
	Static Collider	Rigidbody Collider	Kinematic Rigidbody Collider	Static Trigger Collider	Rigidbody Trigger Collider	Kinematic Rigidbody Trigger Collider
Static Collider					Y	Y
Rigidbody Collider				Y	Y	Y
Kinematic Rigidbody Collider				Y	Y	Y
Static Trigger Collider		Y	Y		Y	Y
Rigidbody Trigger Collider	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Kinematic Rigidbody Trigger Collider	Y	Y	Y	Y	Y	Y