

OBJETOS 2D

Icías Soriano, Paula Navarro.

Lienzo

- El lienzo será el espacio de la pantalla de forma predeterminada

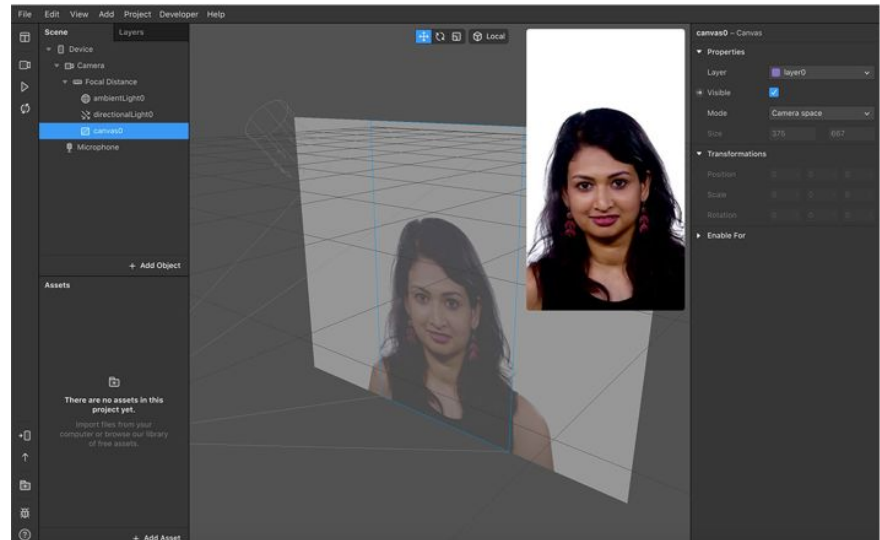
- No se puede cambiar su tamaño, escala o rotación, ya que siempre coinciden con la pantalla del dispositivo.

- Utilización de rectángulos, marcos, etc.

LIENZO EN EL ESPACIO MUNDIAL

- Objeto solo visible en la cámara trasera

- En este espacio si se puede transformar



Rectángulos

Se utiliza para renderizar texturas y materiales (marcos, fondos, superposición de colores)

-Materiales+crear nuevo material

-Editar en el inspector (transformar)

-Se puede fijar, alinear, cambiar de material (textura, color...)



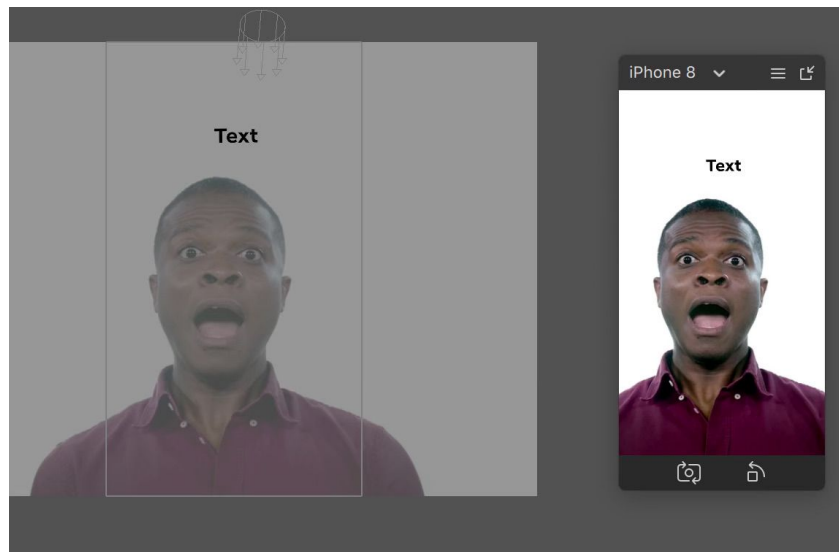
Texto 2D

Podremos añadir textos en 2d:

- Click en añadir objeto
- Seleccionamos 2d Text

También nos ofrece poder cambiar en el texto estas propiedades:

- Alinear
- Flexibilidad en la escala (adaptación)
- Mantener posición en nuestro lienzo aunque este se escale
- Cambiar fuentes y colores



Texto editable

Se puede agregar tanto texto 2D como 3D.

Agregar objeto-Texto
2D-Editable-

Transformar-Agregar
funciones

Añadir fuentes

Deben ser TrueType o OpenType

Proyecto-Editar
propiedades-Capacidades-+-Fuente
personalizada-Insertar

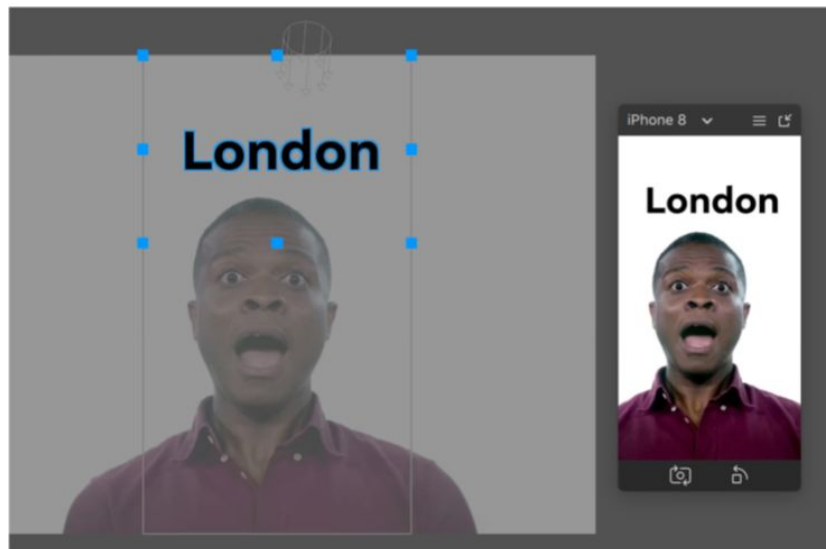
Importar fuente: Activos-Agregar-Elegir fuente

Añadir efecto a la fuente: Selección
objeto-Inspector-Seleccionar fuente-Escribir
que desea

Texto dinámico

Con esta herramienta podremos crear efectos personalizados que nos sirva para, por ejemplo, ubicar un lugar o una fecha.

Se nos proporcionará unas listas por defecto, como ciudad, aeropuerto, día de la semana, temperatura...

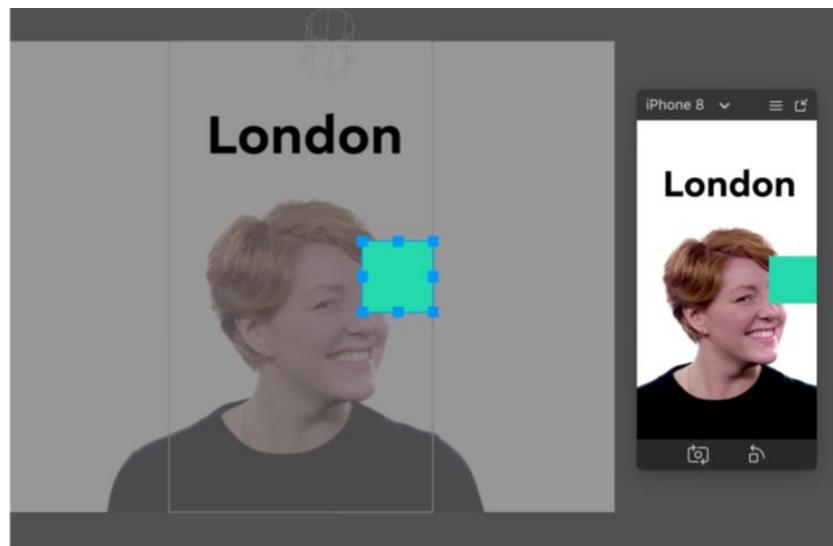


Editar objetos en ventana gráfica

Las opciones que nos proporciona la ventana gráfica son:

- colocar
- rotar
- cambiar el tamaño de los objetos 2d
- convertir un objeto 3d, en 2d

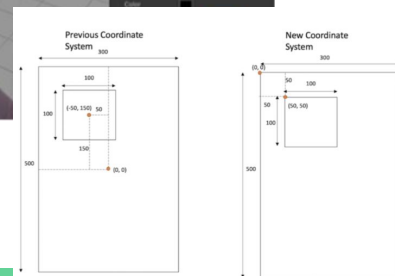
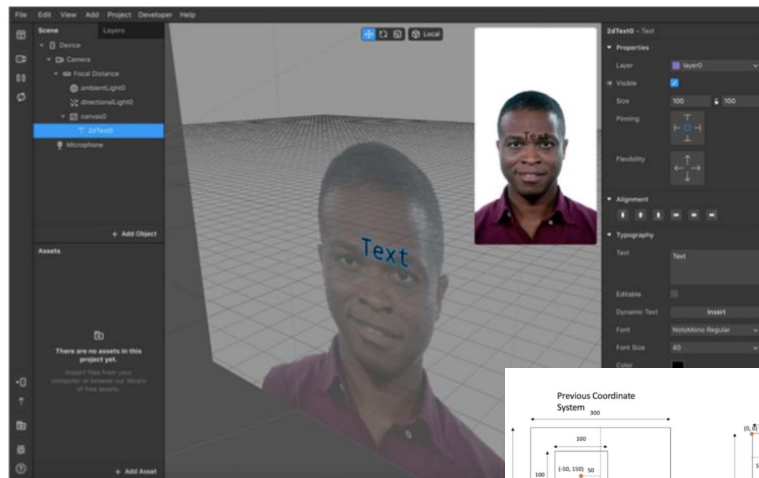
Dichos objetos se encajarán respectivamente con un espacio uniforme y la relación que exista con el objeto principal. (ayuda a la simetría)



Cambios en las coordenadas de los objetos 2D

Esta función se utiliza para versiones anteriores de spark.

-El sistema de coordenadas está en la parte superior izquierda.



Referentes

