



Universidad
Tecmilenio®



Te invitamos a que realices el siguiente ejercicio mental, el cual te tomará cinco minutos y te servirá para obtener una mejor claridad en los conceptos que aprenderemos el día de hoy.

Escaneo corporal.

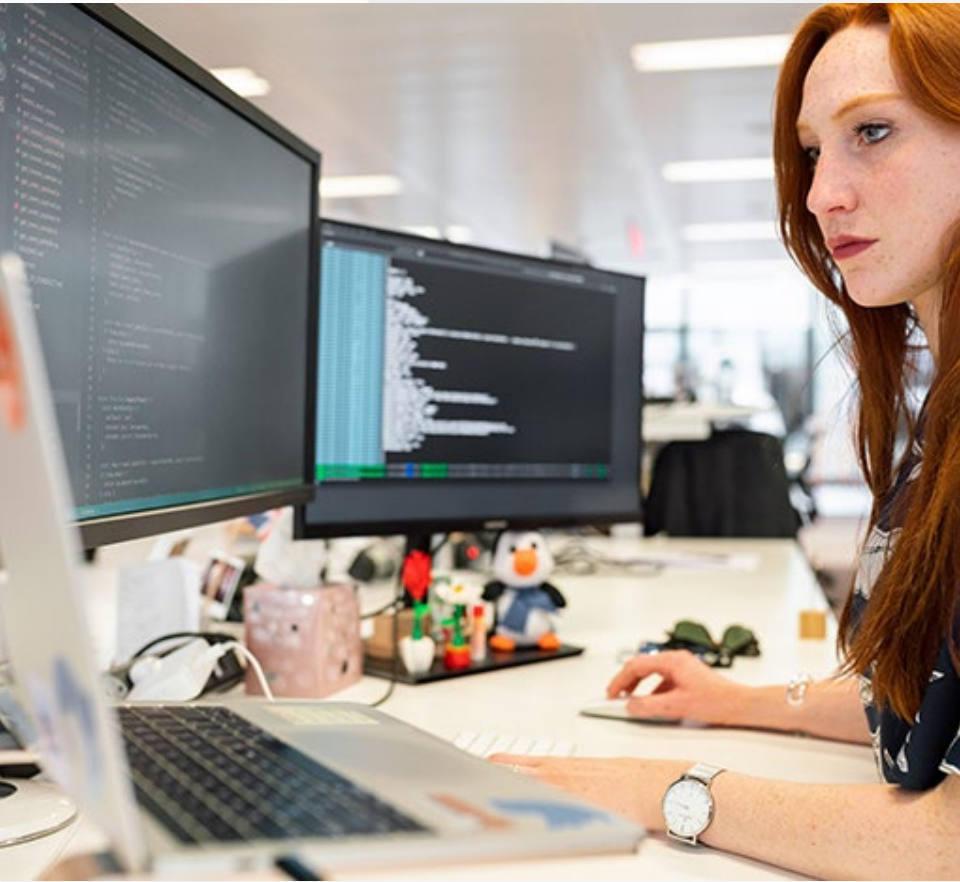
Liga: <https://youtu.be/xC3k9R9FXo8>



Juegos interactivos para multimedia

13. Animación y scripts





Las animaciones son las que dan vida a los videojuegos, lo hacen parecer un mundo real, lleno de movimiento y personalidad.

En el tema pasado, aprendiste a crear animaciones con Unity, pero estas animaciones solo pueden ser visualizadas dentro del editor de Unity; para que aparezcan en tu juego como resultado de las acciones del jugador, debes asignarlas a diferentes eventos utilizando scripts.

En este tema aprenderás a programar el uso de las animaciones a través de scripts para que correspondan a tu gameplay, y así, tu personaje se mueva de manera natural sobre el escenario.



Animator

- Es el componente base para la gestión de la animación.
- Funciona agregándolo a tu GameObject.
- Permite añadir diversas animaciones que luego puedes controlar con un script.

- Se les puede agregar parámetros.
- Funciona para cambiar entre ciclos de animación, por ejemplo, del estado de reposo a correr.

Transiciones

Física

- En las animaciones puedes agregar componentes como Rigidbody 2D.
- Puedes agregar colliders como Box Collider 2D y Circle Collider 2D.



- Reflexiona y responde lo siguiente.
 - a) ¿Qué es animator?
 - b) ¿Cómo funciona el animator?
 - c) ¿Para qué sirve una transición?





La animación por sí sola no genera el funcionamiento total de un personaje para un videojuego, recuerda que estas animaciones necesitan indicaciones para que el usuario pueda interactuar con el personaje.

Aprendiste a programar parámetros para que tu script contenga la funcionalidad de tu animación. Es importante tener en cuenta que Unity cuenta con funciones para inicializar los componentes de tus variables.





Juegos interactivos para multimedia

14. Interacción





Crear un personaje es solo una parte de tu juego, también es importante darle elementos con los que pueda interactuar.

La interacción en los videojuegos permite actuar o intentar actuar sobre otros, provocando un comportamiento determinado. Imagina que tienes en tu videojuego un camino sin obstáculos y tu personaje pasa de manera fácil todos los niveles, qué aburrido sería, ¿no?

La interacción es muy importante, se deriva del buen manejo de la narrativa y el gameplay. En este tema aprenderás a crear elementos que te ayuden a ganar puntos y ganar vidas para brindarle elementos de gameplay a tu juego.



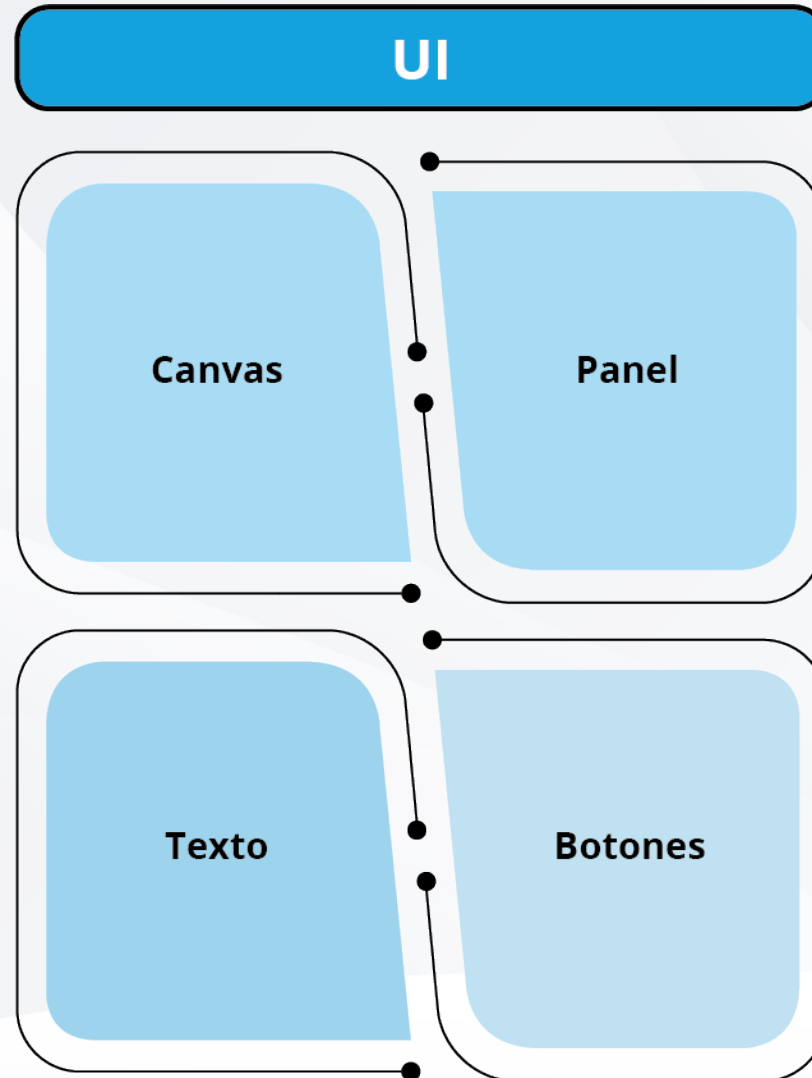


Elementos de interacción

Se utilizan para que el personaje tenga con qué interactuar en el juego, estos se realizan con base en la historia y narrativa.

Ayudan a obtener vidas, puntuación y elementos especiales según las características del personaje.





Pantallas de Canvas para eventos

- Se agrega un Canvas.
- Se sugiere agregar colliders a los elementos de la pantalla.
- Se utilizan scripts para dar funcionalidad a los botones.



- Reflexiona y responde lo siguiente.
 - a) ¿Qué es un elemento de interacción?
 - b) ¿Cómo funcionan?
 - c) Menciona un elemento UI.





Es importante contar con un sprite sheet desde el inicio del proyecto que contenga elementos con los que tu personaje va a interactuar; de esta manera evitas retrasar el tiempo de tu videojuego.

En este tema aprendiste sobre la funcionalidad de los elementos de interacción en un videojuego.

Ahora puedes aplicar lo aprendido a un proyecto y darle una mayor calidad.



Juegos interactivos para multimedia

15. Música y sonido:
dando cierre al proyecto



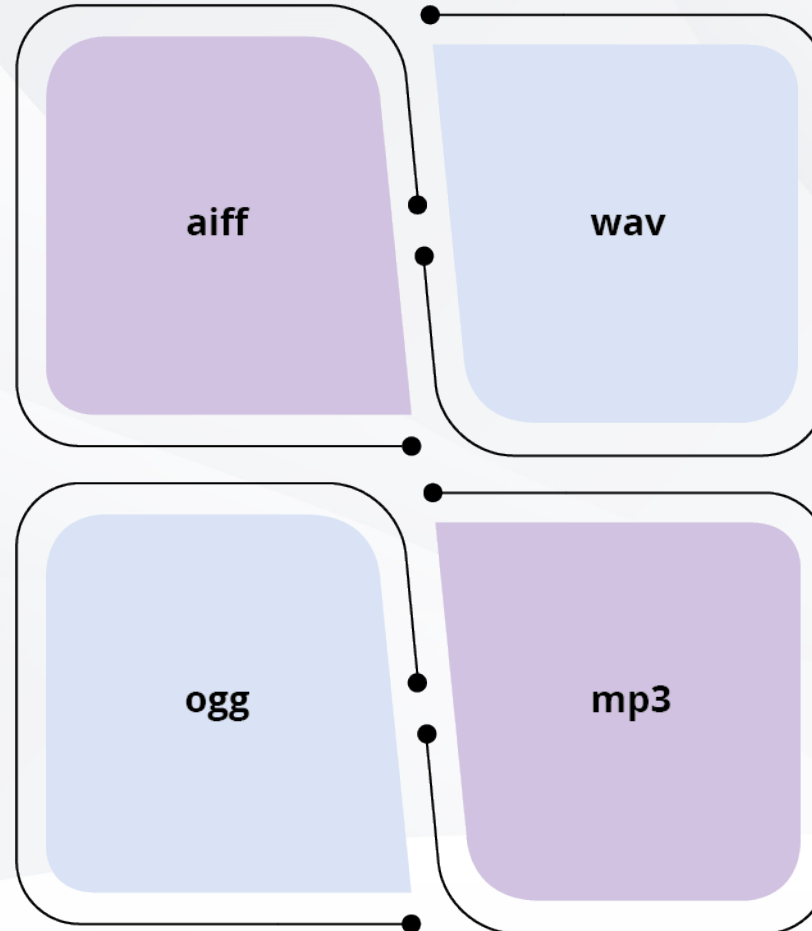


La música ha estado presente en el mundo de los videojuegos desde sus inicios, muchos de los scores son recordados como clásicos por ser grandes composiciones musicales y por la nostalgia que provocan en sus seguidores.

La música juega un rol muy importante, ya que genera emociones, orienta al jugador y crea una atmósfera impresionante que se complementa con el gameplay para presentar una excelente experiencia para el usuario.



Assets de audio



Filtros de audio

1

Audio low pass

2

Audio high pass

3

Audio echo

4

Audio distortion

5

Audio reverb

6

Audio chorus

7

Audio effects



Build & export

En todo videojuego es necesario realizar pruebas y enviarlo a diversos usuarios para conocer las opiniones y realizar correcciones.



Quality settings:

ajustes de calidad que cuentan con varios niveles, desde bajo hasta ultra.



Player settings

en el puedes decidir a cuál plataforma vas a exportar, puede ser un standalone (Windows, Mac o Linux) o para el browser o explorador (WEBGL).



- Reflexiona y responde lo siguiente.
 - a) Menciona dos ajustes de audio.
 - b) Menciona tres filtros de audio.
 - c) ¿Para qué sirve el build & export?





Existen muchas formas para programar videojuegos; aquí solo se mostró una pequeña parte del extenso panorama que está a tu disposición. Las bases son las mismas en cualquier tecnología, en todos los lenguajes necesitarás actualizar posiciones o datos, en cualquier plataforma necesitarás activar variables o crear clases para generar y controlar objetos, en cualquier juego necesitas crear gráficos y elementos para interfaz de usuario, navegación, etcétera.

El lenguaje de programación orientado a objetos comparte muchos conceptos entre los múltiples lenguajes que existen. El método es muy similar, por lo que conociendo las bases, puedes seguir experimentando y buscar información acerca de estos temas. Hacerlo te acercará cada vez más a la meta que te propongas.

