



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

GameObjects y componentes

Jordi Linares Pellicer



Tipos de GameObjects

- Son muchos los **GameObject** que podemos desplegar en una escena:
- **Empty**. Se trata de un GameObject que únicamente contiene su componente Transform y que suele crearse para que se convierta, por ejemplo, en padre de una colección de GameObjects o como contenedor de algunos componentes.
- Cubo, esfera, cápsula, cilindro, plano y quad. Objetos sencillos creados por **Unity3D** para formas sencillas (perfectos para desarrollar ejemplos sin necesidad de importar geometrías)
- **Luces** (directional, point, spotlight y área)
- **Cámaras**. Además de la principal, que se añade por defecto en cada escena, podemos añadir varias cámaras, que podemos activar/desactivar selectivamente o mantener de forma simultánea (por capas o renderizando en diferentes áreas de la pantalla)
- **Otros**: elementos de interfaz (GUI), cloth, ragdolls, árboles etc.

Principales componentes

- Son muchos los componentes que podemos añadir a un GameObject, siendo los principales:
- **Transform**. Siempre está presente en un GameObject y almacena la posición, rotación y escala del objeto
- **Mesh Filter**. Almacena la malla poligonal del GameObject
- **Mesh Renderer**. Se encarga de definir cómo la malla del objeto va a ser renderizada en la posición que define Transform.
- **Collider**. Geometría que utilizará nuestro GameObject cuando se tenga que detectar su colisión con otros objetos. Por razones de eficiencia el collider suele ser más sencillo que la geometría real del objeto.
- **RigidBody**. Necesario cuando queramos que nuestro objeto se encuentre sometido al motor físico (gravedad, reacción ante colisiones etc.)
- **Sonido**. Mediante *AudioSource* (fuentes de sonido) y *AudioListener* (dónde está el 'micrófono' en la escena)
- **Script**. Controlará el comportamiento del GameObject
- **Muchos más**: sistemas de partículas, animaciones, etc.

Más sobre los componentes

- Podemos añadir cualquier componente a cualquier objeto, activar/desactivar el componente, eliminarlo definitivamente, editar las propiedades del componente en la vista del Inspector, etc.
- Podremos también acceder mediante nuestros scripts a estos componentes, añadirlos, modificar o consultar sus parámetros etc. todo por código



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

GameObjects y componentes

Jordi Linares Pellicer

