

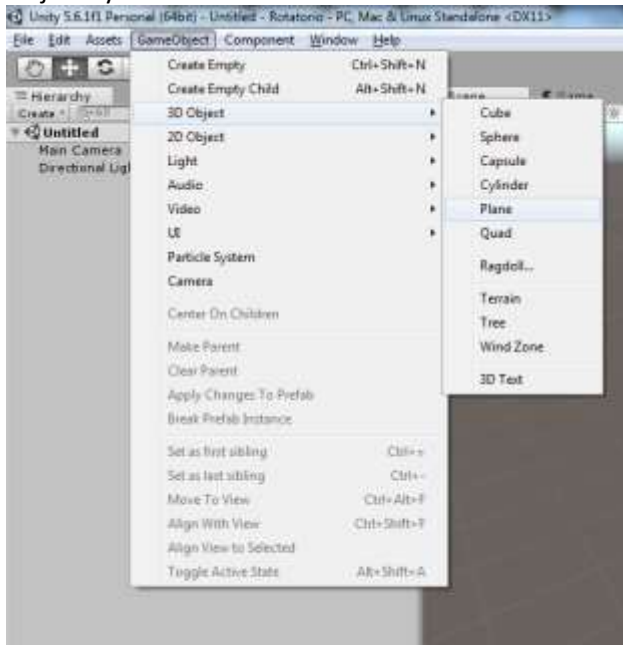
MOVIMIENTO CIRCULAR DE UN ESCENARIO

1. Iniciamos UNITY

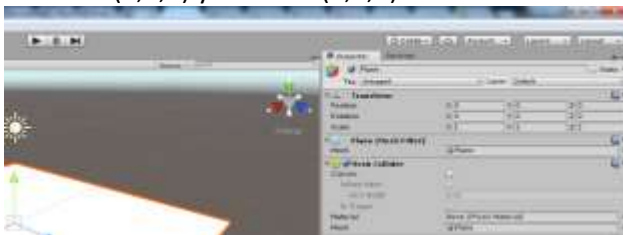


2. Creamos un nuevo proyecto y lo denominamos "Rotatorio". Click en "Create Project"

3. Con "Untitled" seleccionado, agregamos un "3D Object" y seleccionamos "Plane".



4. Asegurarnos que el plano tenga en Position (0,0,0), Rotation (0,0,0) y en Scale (1,1,1).



5. Ahora agregamos un "Cube", una "Capsule", una "Sphere" y un "Cylinder" y nos aseguramos colocarlo sobre el plano, además un elemento en cada cuadrante del plano.



6. Para esto utilizamos la barra de herramientas que está ubicado en la parte superior izquierda de la pantalla.



Seleccionando la **Manito (Q)**:

Click Izquierdo, mueve la visibilidad cuadrante por cuadrante, de izquierda, derecha, arriba, abajo, costados; sin alterar la posición de los elementos.

Click Derecho, sólo visibilidad, es como mover la cabeza, viendo a la izquierda, derecha, costados, arriba y abajo.

ALT + Click Izquierdo, sólo visibilidad, es para girar el escenario.

ALT + Click Derecho, sólo visibilidad, moviendo al cursor a la izquierda o hacia arriba, acerca (Zoom In); moviendo el cursors a la derecha o hacia abajo, aleja (Zoom Out).

Seleccionando la Cruz (W): Para mover la posición de los elementos del escenario. Al seleccionar cualquier ítem y aparecen las flechas de color Verde (eje Y), Rojo (eje X) y Azul (eje Z).

Seleccionamos (E), para hacer girar el elemento.

Seleccionamos (R) y (T), para modificar el tamaño.

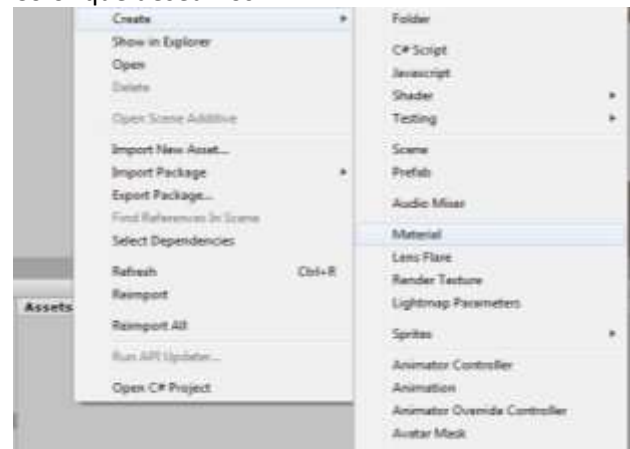
Cylinder -> Position(2.5,1,2.5)

Capsule -> Position(2.5,1,-2.5)

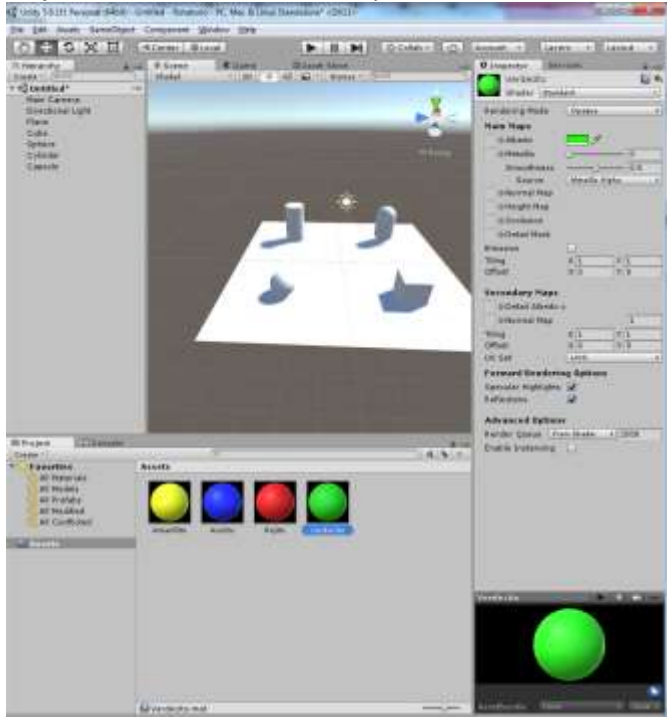
Sphere -> Position(-2.5,0.5,2.5)

Cube -> Position(-2.5,0.5,-2.5)

7. Ahora vamos a pintar nuestros elementos, para lo cual desde la ventana "Assets", Click derecho, creamos un "Material" por cada color, renombramos al nombre del Color y en la ventana Inspector (I), seleccionamos el Color que deseamos.



8. Creamos de la misma manera para los colores, “rojo”, “azulito”, “verdecito” y “amarillito”.

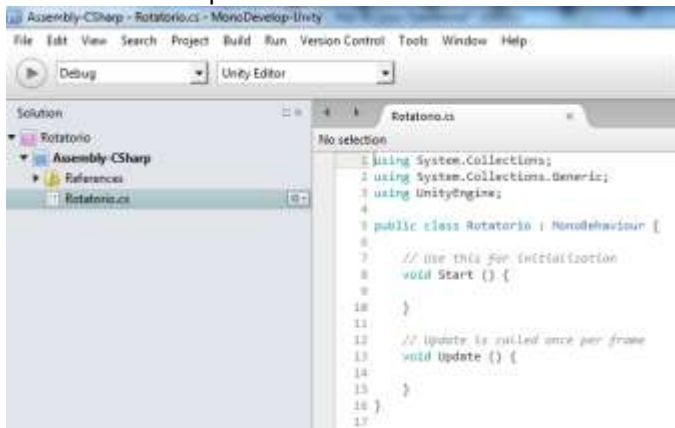


9. Ahora arrastramos cada material sobre cada elemento de nuestro escenario. Por ejemplo, el material amarillo, seleccionas con Click Izquierdo y lo arrastras hasta la Sphere y ahí lo sueltas.

10. Hacemos lo mismo con cada material.

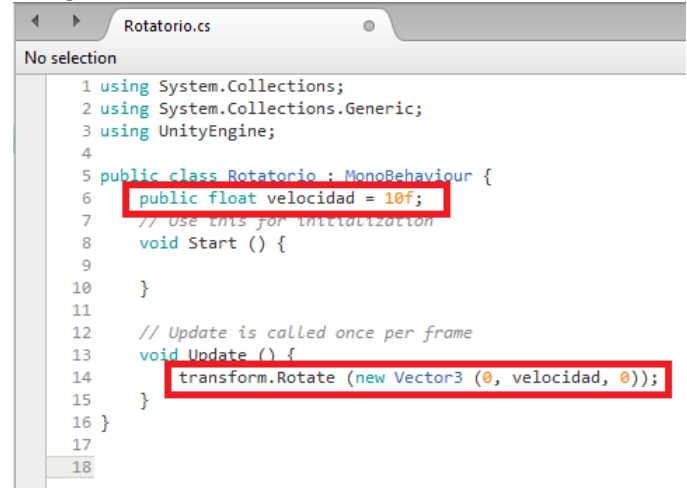
11. Ahora crearemos un SCRIPT, y para el efecto seleccionaremos C#, en la misma ventana Assets, Click Derecho, Create, C# Script y lo renombramos como “Rotatorio”.

12. Para editar el programa, simplemente damos doble click sobre el Script.



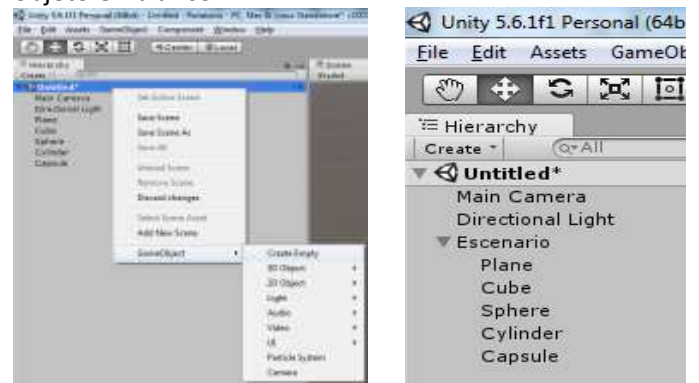
El procedimiento Start(), es el que se inicia una vez cuando activas el juego, y luego se ejecuta el procedimiento Update(), hasta que finalizas el juego. Para que un SCRIPT se active con el JUEGO, debemos arrastrarlo sobre algún elemento del escenario. Para esto, arrastremos el SCRIPT Rotatorio sobre el plano que creamos al principio “Plane”.

13. Ahora, dentro del Script, introducimos el siguiente código:



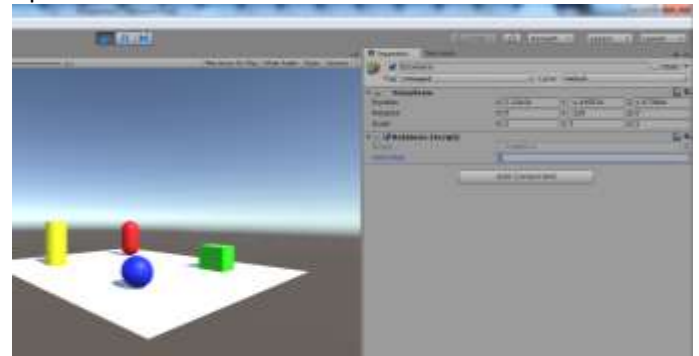
14. Probemos haciendo correr nuestro juego. Podrás observar que evidentemente gira, pero solamente el panel.

15. Vamos a crear un objeto en blanco, y lo renombramos a “Escenario” y jalamos todos los elementos creados anteriormente, dentro de este objeto en blanco :



16. Es necesario “REMOVED” el Script “Rotatorio” del “PLANE” y asignar el Script “Rotatorio” a “Escenario”.

17. Hacemos correr nuevamente nuestro juego y si la velocidad está muy rápida, podemos modificar la misma, esto se puede, porque definimos la variable del tipo “PUBLIC”.



18. Grabamos la Escena File->Save Scene, como Nivel 1, y luego grabamos el Proyecto File->Save Project.

;))