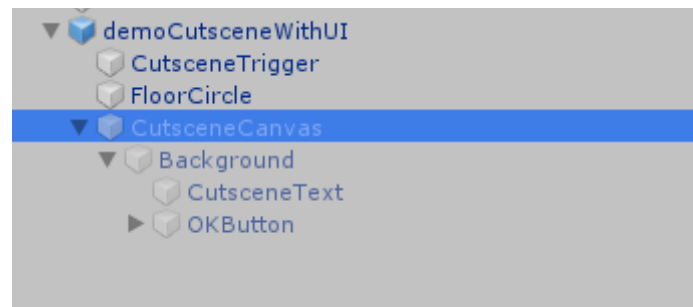


CUT SCENES: USER INTERFACE

A.- Cut Scene UI (llamada así porque activa un Canvas para informar al jugador de determinados aspectos del juego).

1. Arrastra al escenario DemPrefabs>demoCutsceneWithUI. Este prefab está preparado con una Cut Scene UI por defecto.
2. Podemos, si lo deseamos, modificar el aspecto de la Cut Scene UI para hacerla más narrativa en lugar de informativa.
3. Para ello, vamos a animar los tres elementos constituyentes de la Cut Scene UI ubicados dentro del objeto hijo llamado CutsceneCanvas:



4. A través del Panel Animation (ctrl+6) animaremos el componente Background. Como este componente es padre de Cutscene Text y de OkButton, podemos acceder a la animación de ambos desde la animación del padre, es decir, Background. El proceso de animación ya ha sido explicado en clase con anterioridad. Para ver exactamente cómo se hizo, puedes ver la clase grabada número 29.