

A.U.R.W. URP EDITION

¿Qué es A.U.R.W.?	Pág. 2
¿Cómo instalar?	Pág. 3
¿Cómo manejar los valores?	Pág. 4
Shader Graph ¿Cómo funciona?	Pág. 6

¿Qué es A.U.R.W.?

A.U.R.W. es un paquete para Unity que está hecho para hacer juegos.

En esta versión para hacer juegos pequeños.

AURW es un acrónimo:

A: ABKaspo

U: Ultra

R: Realista

W: Water (Agua)

Esta es la versión para URP. Ahora (usando unity 2020.3) no puedo usar el renderizado HDRP porque mi PC es una papa con 32gb de RAM, pero en el futuro compraré una tarjeta gráfica.

Pero no solo hay la versión para URP:

[AURW URP Lite Versión](#)

[ABKaspo Unity Asset Store Page](#)

[ABKaspo Canal de YouTube](#)

[Síguenos en Instagram](#)

Si necesitas ayuda contáctanos: abkaspo@gmail.com

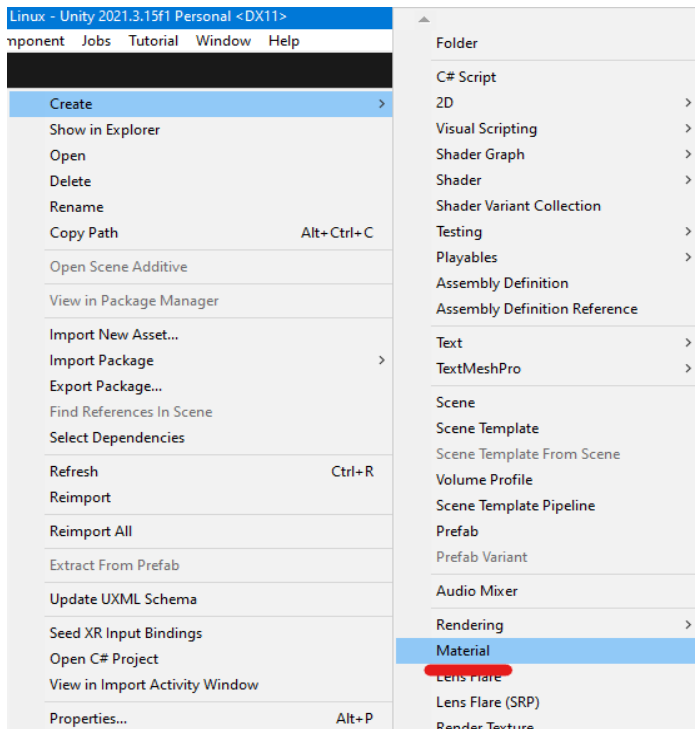


A.U.R.W.
URP EDITION

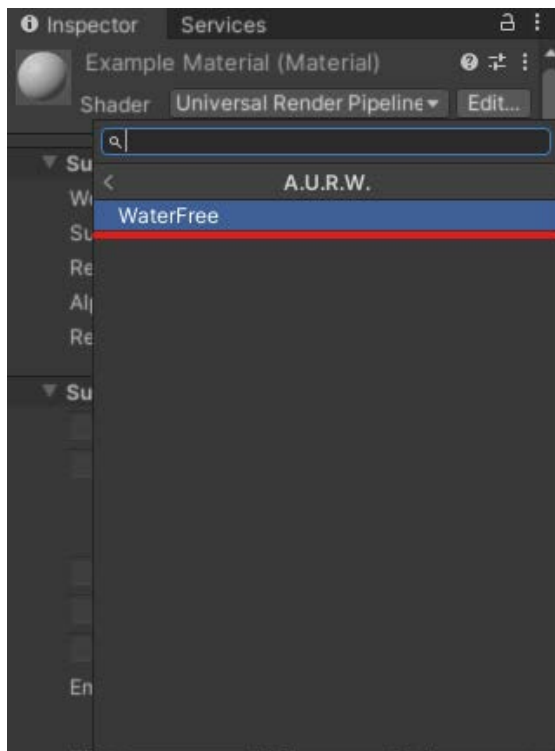
¿Cómo instalar?

En el paquete hay un material de ejemplo, puedes usarlos, pero si quieres crear uno por ti mismo;

1. Crear un material



2. Seleccionar ABKaspo/A.U.R.W./WaterFree



Así seleccionas el shader pero, ¿cómo usar los valores?

¿Cómo manejar los valores?

Hay algunos valores, divididos por headers:

1: Surface settings

1. Deep Water (color)
2. Shallow Water (color)
3. Smoothness (float)
4. Water Near (color)
5. Depth (float)
6. Depth Strength (float)
7. Foam Render (boolean)
8. Foam Texture (boolean)
9. Normal Mapping (boolean)
10. Second Normal Render (boolean)
11. Alpha (boolean)
12. Fresnel Power (float)

2: Foam

1. Foam (Texture2D)
2. Foam Tiling (float)
3. Foam X Animation (float)
4. Foam Y Animation (float)
5. Foam Speed (float)

3: Normal Mapping

1. First Normal (Texture2D)
2. Second Normal (Texture2D)
3. Foam Normal (Texture2D)
4. Normal Speed (float)
5. Normal Tiling (float)
6. Normal X Animation (float)
7. Normal Y Animation (float)
8. Normal Multiplier (float)
9. Normal Strength (float)

Ahora explicare los valores;

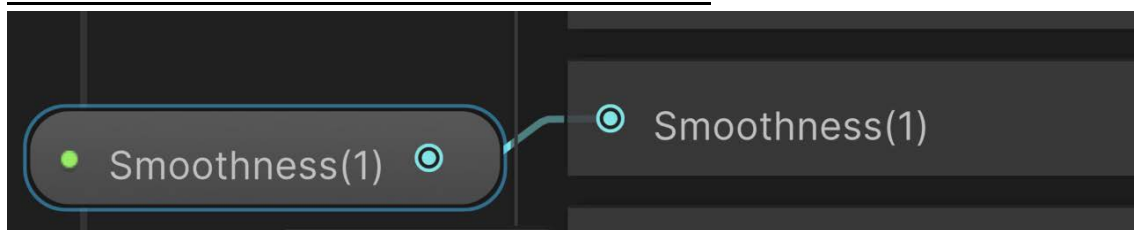
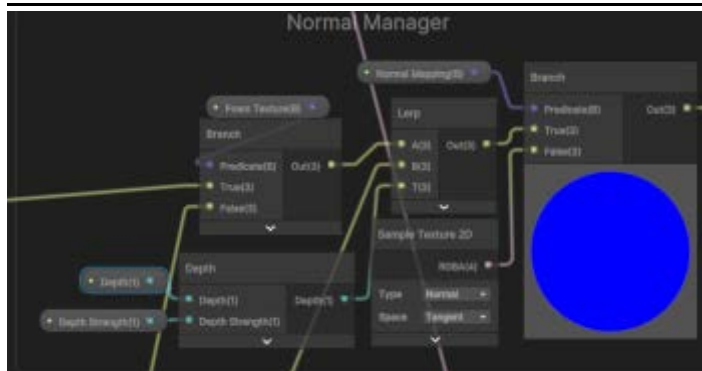
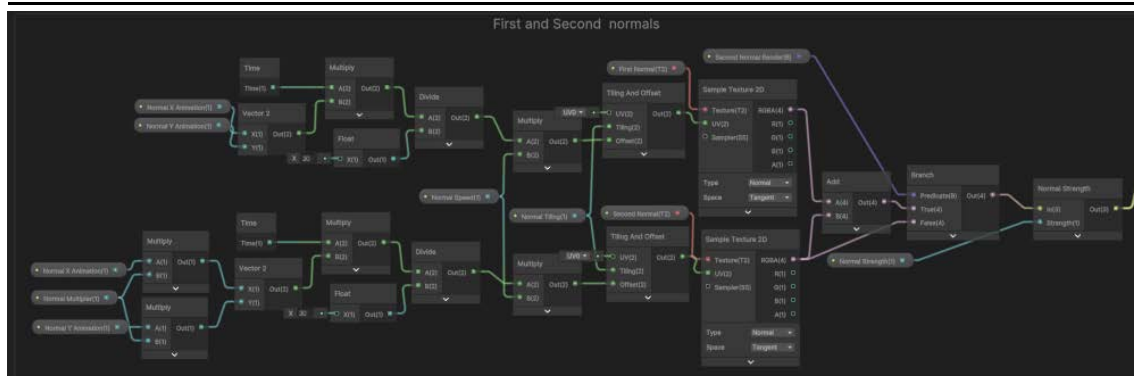
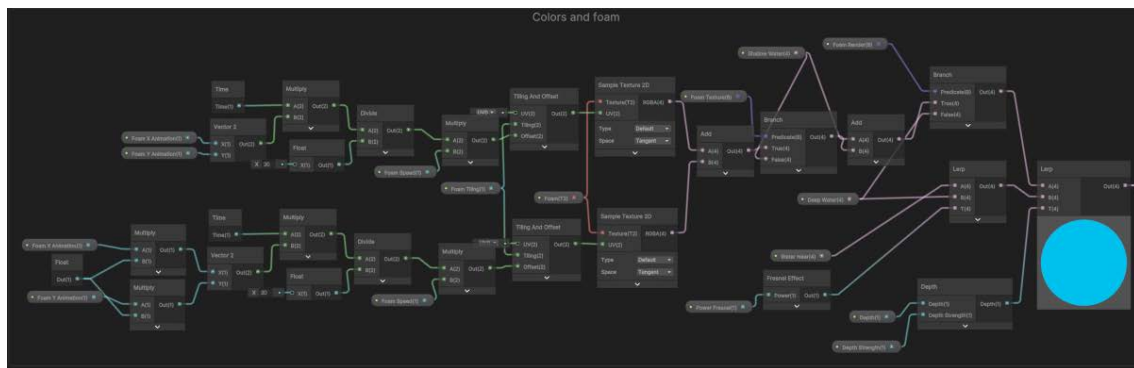
- 1.1 Es un color que modifica un Fresnel Effect, la parte negra, ósea la parte lejana
- 1.2 Es un color que modifica una difuminación, que es el color de la espuma
- 1.3 Este valor aumenta el brillo del material
- 1.4 Este color modifica la parte blanca del Fresnel Effect
- 1.5 Este valor modifica la largueza de la espuma
- 1.6 Este valor modifica el contraste de la difunimación
- 1.7 Con este check renderizas la espuma
- 1.8 Con este check renderizas la textura de la espuma
- 1.9 Con este check renderizas el mapeado normal
- 1.10 Con este check renderizas el segundo mapa normal
- 1.11 Con este check renderizas la transparencia
- 1.12 Con este slider modificas el power del frenel

- 2.1 Esta textura seleccionas la espuma
- 2.2 Este valor modifica el tamaño de la textura (Tambien el Foam Normal)
- 2.3 Este slider modifica la animación en el eje X
- 2.4 Este slider modifica la animación en el eje Y
- 2.5 Este valor determina la velocidad de la animación (Tambien el Foam Normal)

- 3.1 Esta textura determina el primer normal
- 3.2 Esta textura determina el segundo norma
- 3.3 Esta textura determina el normal de la espuma
- 3.4 Este valor determina la velocidad de los normal (primero y segundo)
- 3.5 Este valor determina el tamaño de los normal (primero y segundo)
- 3.6 Este slider modifica la animación en el eje X (primero y segundo)
- 3.7 Este slider modifica la animación en el eje Y (primero y segundo)
- 3.8 Este slider se multiplica con el segundo normal
- 3.9 Este valor determina la fuerza de los normales

Shader Graph, ¿Cómo funciona?

Esto es un valor técnico, voy solo a dejar las imágenes para quien sabe.



Alpha

