

# Activos iniciales

Documentación de la tienda de activos v1.1

Los activos iniciales incluyen los primeros controladores integrados en un género de juegos modulares.

- [Activos iniciales: abetos](#)
- [Activos iniciales - Thi](#)

El paquete Starter Assets  
**LTS y LTS 2021.**

Los Activos Iniciales requieren paquetes para funcionar.

El brazo del jugador en tercera persona  
**equipo de personajes.**

El personaje usa el  
componente bu.

La primera/tercera persona Sta  
**Sistema de entrada y Cine**



# Tabla de contenido:

## [Tabla de contenido:](#)

### [Nota importante sobre las dependencias de paquetes](#)

[Conmutación de sistemas de entrada](#)

### [Escena del patio de recreo](#)

### [Configurar los recursos iniciales en una nueva escena](#)

### [Configuración móvil](#)

[Cambiar estilo de entrada](#)

[Configurar la interfaz de usuario móvil en una nueva escena](#)

### [Construyendo en un dispositivo móvil](#)

## [Compatibilidad URP/HDRP](#)

[Configuración de iluminación \(HDRP\)](#)

## [Capas](#)

### [Configurar capas de terreno y personajes](#)

[Agregar un personaje personalizado \(solo tercera persona\)](#)

[Footsteps SFX \(solo armadura del reproductor\)](#)

[Agregue SFX de pasos a su animación personalizada](#)

[Efectos de sonido de aterrizaje \(solo armadura del reproductor\)](#)

[Agregue SFX de aterrizaje a su animación personalizada](#)

[Agregar una nueva acción de entrada](#)

## [Documentación técnica](#)

## Nota importante sobre las dependencias de paquetes

Los paquetes de recursos iniciales en primera y tercera persona requieren **Sistema de entrada y máquina de cine** Paquetes para trabajar.

Los paquetes se instalarán automáticamente cuando importe un paquete de Starter Assets a su proyecto. Esto lo maneja el script PackageChecker.cs.

Acepte la ventana emergente del Sistema de entrada y reinicie el Editor para instalar correctamente el Nuevo sistema de entrada. Si lo rechaza accidentalmente, puede instalar el nuevo sistema de entrada a través del Administrador de paquetes.

### Conmutación de sistemas de entrada

Si desea utilizar el Sistema de entrada y el Administrador de entrada (antiguo) juntos, o volver a cambiar su proyecto al Administrador de entrada anterior, deberá ir a **Editar > Configuración del proyecto**, luego seleccione **Jugador**.

Bajo **Otros ajustes**, verá que **Paquete de sistema de entrada (nuevo)** está seleccionado. Aquí puede cambiar a su configuración preferida. Tenga en cuenta que los recursos iniciales no funcionan con la configuración del Administrador de entrada (antiguo).

### Escena del patio de recreo

En **Activos/Activos iniciales/ThirdPersonController/Escenas** o **Activos/StarterAssets/FirstPersonController/Escenas**, encontrará el **Patio de juegos** escena. Aquí puede utilizar el controlador Starter Assets en un entorno de juego sencillo.

## Configurar los recursos iniciales en una nueva escena

Si desea agregar el controlador de personaje a una nueva escena, debe completar una configuración simple.

Hay varias formas de hacer esto:

*Arrastrar y soltar (prefabricado anidado)*

- Ir a **Activos/Activos iniciales/Controlador de tercera persona/prefabricados** o **Activos/StarterAssets/FirstPersonController/Prefabs**.

Localice la casa prefabricada anidada que desee, por ejemplo **NestedParentArmature\_Unpack**. Este es un prefabricado anidado que contiene todo lo que necesita para configurar un PlayerArmature en una nueva escena.

- Arrastre NestedParent Prefab a su jerarquía, haga clic con el botón derecho y seleccione Desempaquetar.
- Arrastre el contenido del padre anidado a la escena y estará listo para comenzar.

#### *Configuración automatizada*

- Ir a **Herramientas>Activos iniciales** y seleccione el tipo de controlador que desea configurar, por ejemplo **Restablecer la armadura del controlador en tercera persona**. Esto configurará un nuevo PlayerArmature en su escena con todo conectado.
- También puede utilizar esta herramienta para restablecer elementos de su reproductor actual a sus valores predeterminados.

#### *Configuración manual*

- Arrastre el **Cápsula del jugador/JugadorArmadura** en la nueva escena.
- Arrastre el **JugadorSeguirCámara** en la escena.
- Bajo **Seguir** en CinemachineVirtualCamera en el Inspector, seleccione el **ReproductorCámaraRaíz** objeto.
- Reemplace su cámara principal con la cámara prefabricada MainCamera en la carpeta Prefabs, o asigne una **CinemáquinaCerebro** a la cámara principal existente.
- ¡Presiona Reproducir y listo!

## Configuración móvil

Los paquetes Starter Assets vienen con una superposición de interfaz de usuario y configuración de entrada para dispositivos móviles. En la Escena del Patio de Juegos, la Jerarquía ya contiene

**UI\_Canvas\_StarterAssetsInputs\_Joysticks** con todas las conexiones correctas. ¡Habilítalo y listo!

### Cambiar estilo de entrada

Si prefiere las entradas de zona táctil a los joysticks, vaya a **Activos/Activos iniciales/Móviles/Prefabricados/CanvasInputs** y agregue UI\_Canvas\_StarterAssetsInputs\_TouchZones a la Jerarquía en su lugar. Elimine el otro lienzo de la interfaz de usuario.

En el **Controlador de lienzo de interfaz de usuario** Componente, asegúrese de asignar el reproductor prefabricado a **Entradas de activos iniciales** bajo **Producción** en la inspectora.

Configurar la interfaz de usuario móvil en una nueva escena

Para configurar entradas móviles en una nueva escena, primero configure su reproductor prefabricado preferido como se indica en la sección "Configurar los recursos iniciales en una nueva escena" anterior.

Ahora, ve a **Activos/Activos iniciales/Móviles/Prefabricados/Sistema de eventos** y busque el **UI\_EventSystem Prefab**. Arrástrelo a la Jerarquía.

Seleccione su Player Prefab en la Jerarquía. Bajo la **Entrada del jugador** Componente, vaya a **Módulo de entrada de interfaz de usuario**. Aquí, seleccione el **UI\_EventSystem** Casa prefabricada.

A continuación, debe agregar la interfaz de usuario específica que desea utilizar.

Ir a **Activos/Activos iniciales/Móviles/Prefabricados/CanvasInputs**. Agregue **UI\_Canvas\_StarterAssetsInputs\_TouchZones** o **UI\_Canvas\_StarterAssetsInputs\_Joysticks** a la Jerarquía según su método de control preferido.

Seleccione el lienzo de la interfaz de usuario. En el inspector en el **Controlador de lienzo de interfaz de usuario** Componente, asegúrese de asignar el reproductor prefabricado a **Entradas de activos iniciales** bajo **Producción**.

Ahora ya está todo configurado para crear en un dispositivo móvil con su método de entrada preferido.

## Construyendo en un dispositivo móvil

Si no está familiarizado con la construcción en un dispositivo móvil, consulte la documentación a continuación.

[Construyendo para Android](#)

[Construyendo para iOS](#)

Asegúrese de agregar compatibilidad con la compilación de Android/iOS a su versión del Editor para poder cambiar su objetivo de compilación.

Para obtener más información sobre cómo agregar módulos al Editor y ajustar la configuración de compilación para compilar en Android o iOS, consulte la siguiente documentación:



[Agregar módulos al editor de Unity](#)

[Configuración de compilación](#) (cambiar objetivo de compilación)

# Compatibilidad URP/HDRP

De forma predeterminada, los materiales de los recursos iniciales utilizan el canal de renderizado integrado. Si desea utilizar el paquete en URP o HDRP, deberá actualizar los materiales.

Siga las instrucciones en la documentación oficial a continuación:

- [Actualizar sombreadores a URP](#)
- [Actualizar sombreadores a HDRP](#)

En **Activos/Activos iniciales/Medio ambiente/Arte/Materiales/URP\_HDRP\_ShaderGraph**, puede encontrar un material triplanar personalizable para proyectos URP/HDRP.

## Configuración de iluminación (HDRP)

Si actualiza el proyecto a HDRP, deberá habilitar la iluminación en la escena del patio de juegos.

En la Jerarquía, seleccione el **Luz direccional** bajo la **Encendiendo**. Los padres y la iluminación deben mostrarse correctamente. Asegúrese de que la intensidad esté configurada en 100000 lux si busca una iluminación realista.

Finalmente, ve a **Ventana > Representación > Encendiendo** y presione el **Generar iluminación** botón.

## Capas

Cuando importa los recursos iniciales a su proyecto, es posible que desee realizar alguna configuración de capas para asegurarse de que todo funcione como se espera, ya que las capas son específicas de cada proyecto individual y no se transferirán automáticamente con el paquete Asset Store.

El controlador del personaje determina si está sobre tierra firme a través del sistema de capas y es útil para controlar cómo los objetos interactúan entre sí.

Una buena configuración de capas garantiza que la proyección de rayos y la física siempre reaccionen como se espera, porque conoce el lugar de cada Prefab en el sistema.

## Configurar capas de terreno y personajes

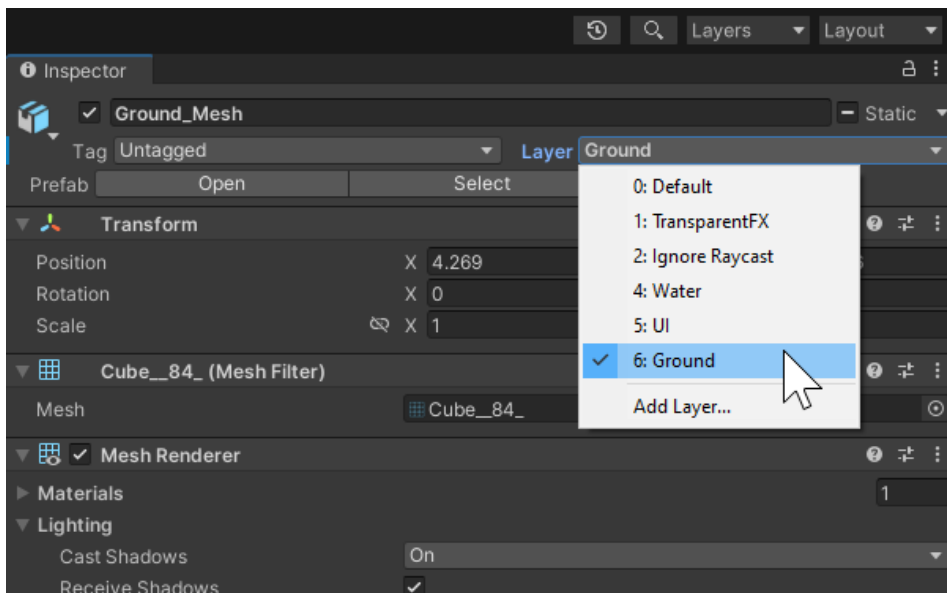
En el Inspector del Prefab del personaje (PlayerArmature o PlayerCapsule), hay una sección llamada **Jugador castigado** con un menú desplegable para seleccionar **Capas de tierra**. Desde aquí, puedes especificar qué capas el controlador de personajes considerará como terreno. En un nuevo proyecto, esto se establecerá en **Por defecto**, pero es una buena idea crear una nueva capa llamada **Suelo** en el menú de capas y asígnalo a los objetos sobre los que tu jugador debe caminar. Esto es muy importante si quieres continuar.

construyendo tu nivel o quieres crear interacciones más complejas.

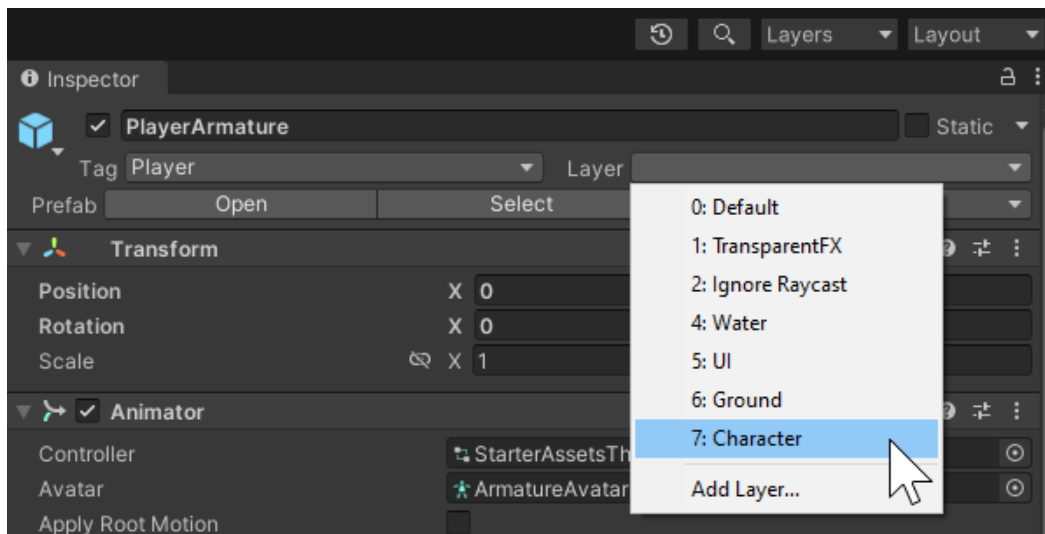
- Busque el menú Capas en la parte superior derecha. En un proyecto predeterminado, se verá así.



- Haga clic en "Editar capas" y cree una capa llamada **Suelo**.
- Aplique la nueva capa de suelo a los objetos sobre los que caminará su jugador, por ejemplo, la malla de suelo, seleccionando el objeto y eligiendo la capa recién creada en el menú desplegable Capa.



- Además, recomendamos crear una nueva capa llamada "Carácter" y aplicarla a su PlayerCapsule o PlayerArmature Prefab. De lo contrario, puede haber casos en los que el personaje se considere tierra firme y nunca entre en un estado en el aire. Esto afectará el estado de animación del personaje y su capacidad para saltar.





## Agregar un personaje personalizado (solo tercera persona)

Puedes cambiar fácilmente la armadura del jugador por tu propio modelo de personaje siguiendo los pasos del [Video de descripción general de Youtube](#) (marca de tiempo 7:30).

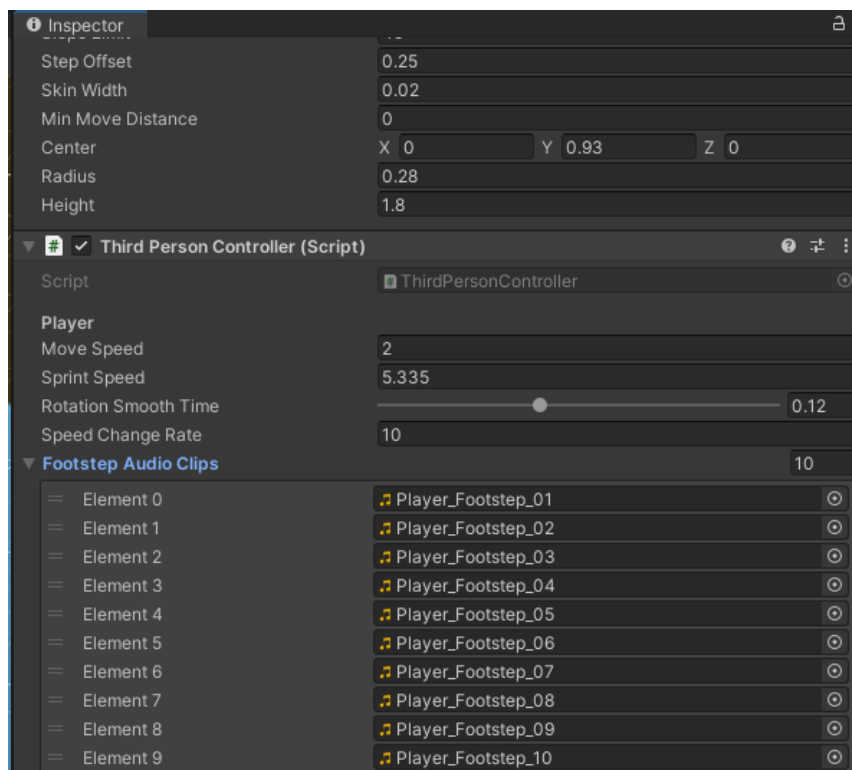
Si cambias el controlador además del avatar, también podrás cambiar a un conjunto de animación diferente.

## Footsteps SFX (solo tercera persona)

El controlador de personajes en tercera persona viene con sonidos de pasos, que se controlan mediante eventos de animación.

Los eventos de animación se utilizan para llamar a métodos en momentos específicos dentro de una animación. Si se está reproduciendo una animación y detecta un evento de animación, el sistema de animación llamará esa función en cada MonoBehaviour adjunto a ese objeto del juego.

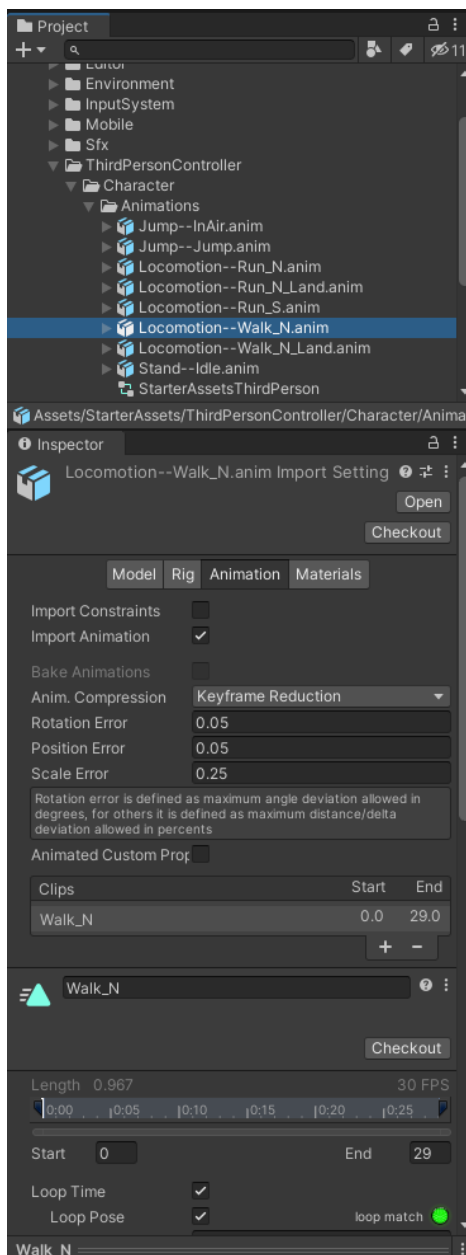
El **Controlador de tercera persona** componente que está unido a la **armadura del jugador**, tiene un método llamado **Sobre los pasos** que reproducirá un AudioClip. Selecciona aleatoriamente un clip de la lista de **PasoAudioClips**, que se define en el inspector del componente del controlador de tercera persona. Puede modificar la lista de clips disponibles a través del Inspector.



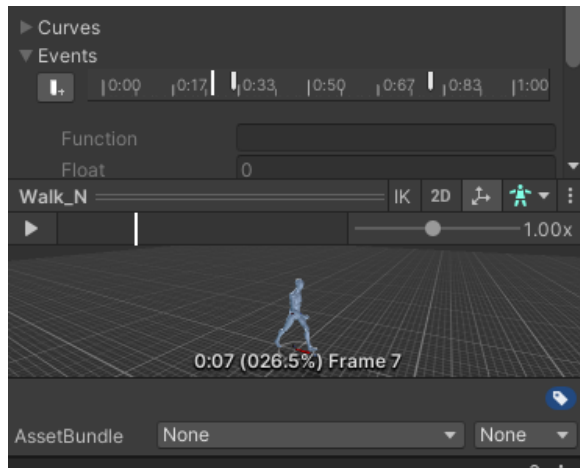
## Agregue SFX de pasos a su animación personalizada

Si desea agregar pasos a un nuevo conjunto de animaciones, debe definir el **Sobre los pasos** eventos de animación manualmente en sus animaciones de caminar y correr. Esto se hace a través de la Configuración de importación de sus archivos de animación.

- Con un archivo de animación seleccionado (Fbx, Blend, etc.), vaya a la pestaña de animación en el Inspector.




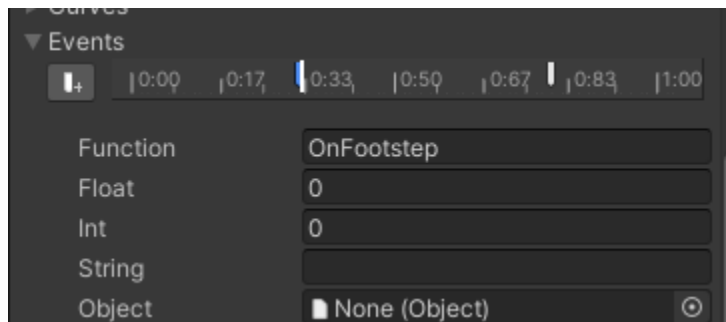
- Desplácese hacia abajo hasta el menú desplegable de eventos.



- Con la ventana de vista previa de la animación abierta, puede desplazarse por la línea de tiempo para encontrar el fotograma cuando el pie hace contacto con el suelo. Si no ve la vista previa de la animación, haga clic en esta barra en la parte inferior del inspector de configuración de importación.



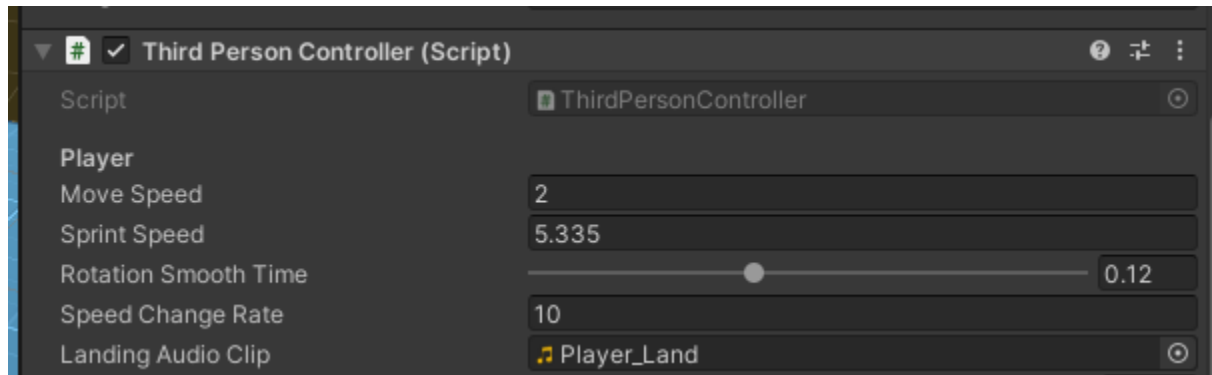
- Una vez que haya encontrado el marco correcto, haga clic en el **Añadir evento** nombre de la  y establecer el función del botón para **Sobre los pasos**.



- Agregar **Sobre los pasos** eventos en cada cuadro de las animaciones donde desea que se reproduzca el sonido.

## Aterrizaje SFX (solo tercera persona)

El **Controlador de tercera persona** componente que está unido a la **armadura del jugador**, tiene un método llamado **En tierra** que reproducirá un AudioClip. El efecto de sonido está definido por **Clip de audio de aterrizaje** en el inspector del componente del controlador en tercera persona.



### Agregue SFX de aterrizaje a su animación personalizada

Si desea agregar pasos a una nueva animación, debe definir el **En tierra** eventos de animación manualmente en su nueva animación de aterrizaje. Esto se hace a través de la Configuración de importación de sus archivos de animación.

Puedes seguir los mismos pasos que en [Agregue SFX de pasos a su animación personalizada](#) para definir el punto en la animación donde desea que se reproduzca el SFX de aterrizaje, solo asegúrese de configurar la Función en el Evento en **En tierra** en lugar de **Sobre los pasos**.

### Agregar una nueva acción de entrada

El controlador de caracteres lee la entrada de StarterAssetsInput.cs. Para agregar una nueva acción de entrada a su proyecto, siga los pasos a continuación.

#### Primero, haz esto:

En ThirdPersonController.cs (o FirstPersonController.cs), leerá el bool de su nueva acción desde StarterAssetsInput.cs. Entonces abra StarterAssetsInput.cs y agregue un bool público llamado Fire junto a los otros valores de entrada de caracteres.

Luego, agregue una nueva función a StarterAssetsInput.cs, por ejemplo:

```
1. público void Entrada de fuego (booleano nuevoEstado de fuego)
2. {
3.     fuego = nuevoEstado de fuego;
```

```
4.}
```

Esta función activará un valor booleano dentro de StarterAssetsInput.

**Luego, para dispositivos basados en PC/Consola/Sistema de entrada:**

Si desea agregar una nueva acción, por ejemplo "Incendio", agregará una acción llamada Incendio en la ventana InputActions (abra la ventana abriendo StarterAssets.inputactions en la ruta: StarterAssets/InputSystem/StarterAssets.inputactions) y asigne una combinación de teclas.

Para que funcione para otros dispositivos que usan el sistema de entrada (PC, consola), cree una nueva función dentro de StarterAssetsInput.cs. El sistema de entrada buscará automáticamente una función llamada "On[ActionName]", por lo que en su caso "OnFire":

```
1.públicovacioEn llamas(Valor de entradavalor)
2.{
3.    Entrada de fuego(valor.se presiona);
4. }
```

Puede consultar el argumento InputValue para verificar si el botón está presionado (value.isPressed) para verificar si el botón se presionó o soltó.

**Finalmente, para móviles:**

Ahora, debido a que los controles móviles son virtuales, necesitamos crear otra función dentro de UICanvasControllerInput.cs, si queremos que esta función también funcione en dispositivos móviles:

```
1.públicovacioEntrada de fuego virtual(booleanoestado de fuego virtual)
2.{
3.    iniciadorActivosEntradas.Entrada de fuego(estado de fuego virtual);
4. }
```

Cree un nuevo botón virtual de interfaz de usuario desde la casa prefabricada dentro de StarterAssets/Mobile/Prefabs/VirtualInputs, o duplique uno de los botones virtuales de interfaz de usuario existentes en la escena. Configure el "Evento de salida del estado del botón" de ese botón en la función "VirtualFireInput" recién creada.

Dado que los controles móviles son virtuales, no pasan por el Nuevo Sistema de Entrada, por lo que en este punto ya está todo listo para el móvil.

## Documentación técnica

Para obtener más detalles sobre cómo funcionan los diferentes scripts, consulte los comentarios dentro de los propios scripts.