

# **Sistema de Materiales**

*Por Fátima Sireth Vargas García*

## **Introducción.**

Este proyecto tiene contenido para hacer un sistema de materiales práctico,, el cual sirve para cambiar texturas con un material desde tu código, esto puede servir para hacer un visor 3D, personalizar un personaje, objeto, etc.

Contiene scripts de rotación de objetos con el mouse, para cambiar texturas con botones, etc.

## **Instalación.**

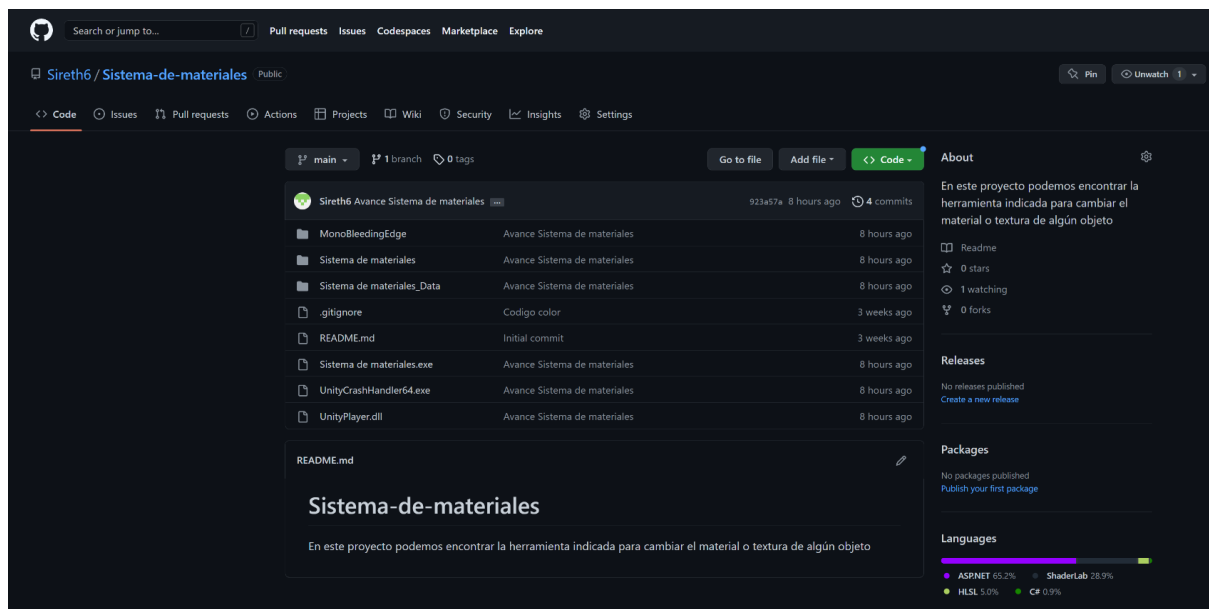
Para la instalación solo hay que seguir unos sencillos pasos.

1. Para más comodidad, puedes entrar a este link <https://github.com/Sireth6/Sistema-de-materiales> para entrar de una forma más sencilla y rápida.

2. En el caso de no ser posible entrar al link, puedes encontrar el repositorio buscando GitHub en Google, después, en el buscador de GitHub, introducirás el nombre "Sireth6/Sistema-de-materiales"

3. Una vez hayas entrado a la página, dale clic al botón verde con la leyenda "code" y le darás clic en "Download Zip"

4. Se descargará un archivo .zip o .rar.
5. Darás clic derecho al archivo y después en “Extraer aquí”.
6. Te irás a la carpeta “Sistema de diálogos” y te aparecerán 4 carpetas más.
7. Finalmente arrastra esas 4 carpetas a tu proyecto de Unity.



## Contenido

### 1. Script para cambiar material.

Este script funciona para cambiar el material de tu objeto, modelo o personaje. Pero antes de esto, tienes que agregar tus texturas a un material para poder cambiarlos desde el código. Puedes cambiar el nombre de los public void al nombre de tus texturas.

Cuando agregues el script a tu modelo, en el apartado de “Size” tienes que poner el número de materiales que quieras agregar y una vez hecho esto, tienes que arrastrar esos materiales en el inspector en la parte del script.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class ColorPicker : MonoBehaviour
{
    public Material[] BodyColorMat;
    Material CurrMat;
    Renderer renderer;

    // Use this for initialization
    void Start()
    {
        renderer = this.GetComponent<Renderer>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
    }

    //render blue color
    public void AlbedoTexture()
    {
        renderer.material = BodyColorMat[0];
        CurrMat = renderer.material;
    }
}
```

## 2. Script para rotación

Este script sirve para rotar un GameObject con un drag del mouse y que cuando sueltes el click tu objeto vuelva a su posición original.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class GrabRotation : MonoBehaviour
{
    float rotationSpeed = 3f;

    void OnMouseDown()
    {
        float XaxisRotation = Input.GetAxis("Mouse X") * rotationSpeed;
        float YaxisRotation = Input.GetAxis("Mouse Y") * rotationSpeed;

        transform.Rotate(Vector3.down, XaxisRotation, Space.World);
        transform.Rotate(Vector3.right, YaxisRotation, Space.World);
    }

    private void OnMouseUp()
    {
        transform.rotation = Quaternion.identity;
    }
}
```

## 3. Script rotación cámara.

En caso de que en vez de que quieras rotar a tu modelo, quieras rotar la cámara, está este

script, solo agregalo a tu cámara y podrás rotar su movimiento con un drag del mouse.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class CamaraRotation : MonoBehaviour
{
    public float speed = 5;

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if(Input.GetMouseButton(0))
        {
            transform.eulerAngles += speed * new
            Vector3(-Input.GetAxis("Mouse Y"), Input.GetAxis("Mouse X"), 0);
        }
    }
}
```

## **Recomendaciones.**

Como recomendación, cuida que tus modelos importados tengan las texturas que necesitas y que éstas estén en formato .jpg o .png para que tengan mejor compatibilidad y que no pesen tanto.