Documentación Sistema de Cámaras

Sistema de Cámaras

Índice

Este es un trabajo para Unity 3D, pensado como un sistema de cámaras que puede ser integrado y modificado según las cámaras que necesite el usuario del usuario.

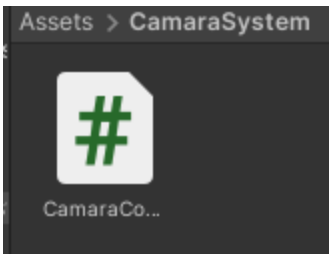
Su script contiene una lista de cámaras permitiendo su adaptabilidad y/o experimentación de las mismas.

Instalación

1- Acceder al siguiente link para descargar el package de archivos de forma rápida:

Sistema-De-Camara--PV2/CamaraSysFresh.v1.unitypackage at main · Sp0my/Sistema-De-Camara--PV2 (github.com)

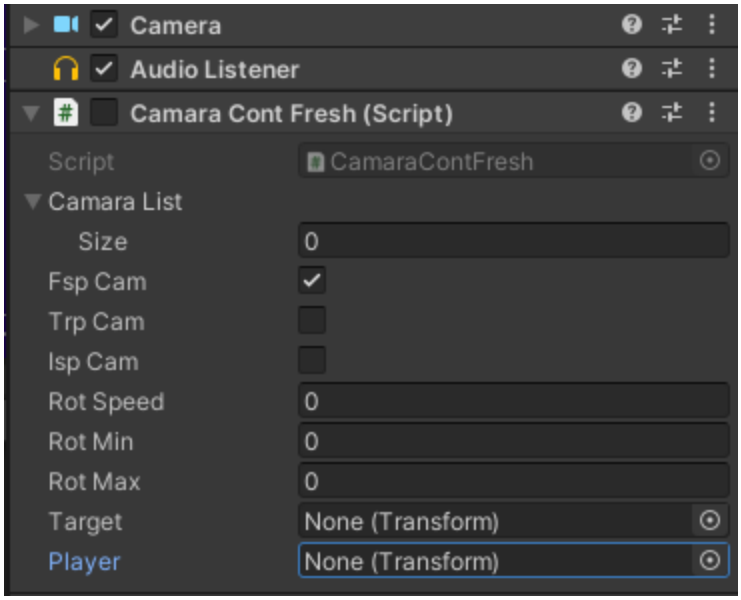
2- Al descargar el package, deberás buscar una carpeta con el nombre **CamaraSystem**, la cual contendrá dentro el script **CamaraControllerFresh:**



Contenido

▼ CamaraControllerFresh

Deberás asignar el script al objecto de tu personaje y, al hacerlo, en el inspector aparecerán los siguientes apartados:



Size te permitirá definir el número de cámaras en tú lista.

Rot Speed manejará la velocidad a la que se mueve tú cámara.

Rot Min y **Rot Max** controlarán los ángulos de rotación.

Target y **Player** deberán ser asignados para que puedan ser identificados dentro del script, siendo target un objeto vacío, hijo del objeto jugador.

Configuración

Dentro de este script encontraras la variable que controla cuantas cámaras máximas podrá recibir tu lista y las variables booleanas que activan y desactivan las mismas. Estas ya vienen con 3 tipos de cámara (Primera Persona, Tercera Persona e Isométrica), pero se pueden eliminar o agregar cámaras, comenzando su modificación en estas variables.

```
public GameObject[] camaraList;
int ncamaras = 3;
public bool fspCam = true;
public bool trpCam = false;
public bool ispCam = false;
```

En **Update** encontrarás primero el ciclo que activa las cámaras, teniendo que modificar este en caso de que se eliminen u agreguen cámaras en la lista y variables.

```
void Update()
{
    //ACTIVADOR DE CAMARAS
    if(Input.GetKey(KeyCode.Alpha1))
    {
        Debug.Log("Primera Persona activada");
        TurnOffCams();
        camaraList[0].gameObject.SetActive(true);

        fspCam = true;
        trpCam = false;
        ispCam = false;
    }
    if (Input.GetKey(KeyCode.Alpha2))
    {
        Debug.Log("Tercera Persona activada");
        TurnOffCams();
        camaraList[1].gameObject.SetActive(true);

        fspCam = false;
        trpCam = true;
        ispCam = false;

    }
    if (Input.GetKey(KeyCode.Alpha3))
    {
        Debug.Log("Vista Isométrica activada");
        TurnOffCams();
        camaraList[2].gameObject.SetActive(true);

        fspCam = false;
        trpCam = false;
        ispCam = true;
    }
```

Seguido de esto encontrarás el ciclo que activa el movimiento de la cámara en los casos de Primera y Tercera Persona, de nuevo debiendo modificarlo de borrar u agregar cámaras.

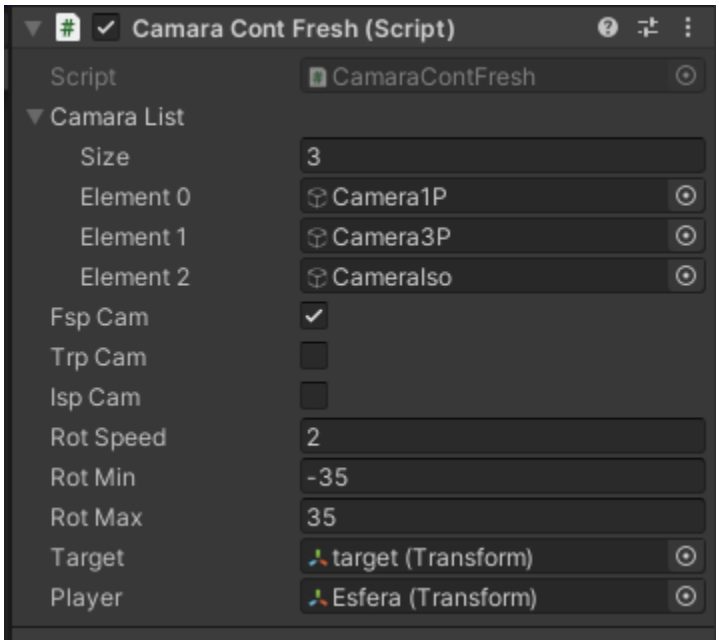
```
//ACTIVACION DE FUNCIONES
if ( fspCam == true)
{
    mouseX += rotSpeed * Input.GetAxis("Mouse X");
    mouseY -= rotSpeed * Input.GetAxis("Mouse Y");
    mouseY = Mathf.Clamp(mouseY, rotMin, rotMax);

    target.rotation = UnityEngine.Quaternion.Euler(mouseY, mouseX, 0.0f);
    player.rotation = UnityEngine.Quaternion.Euler(0.0f, mouseX, 0.0f);
}
if ( trpCam == true)
{
    mouseX += rotSpeed * Input.GetAxis("Mouse X");
    mouseY -= rotSpeed * Input.GetAxis("Mouse Y");
    mouseY = Mathf.Clamp(mouseY, rotMin, rotMax);

    target.rotation = UnityEngine.Quaternion.Euler(mouseY, mouseX, 0.0f);
    player.rotation = UnityEngine.Quaternion.Euler(0.0f, mouseX, 0.0f);
}
if ( ispCam == true)
{

}
```

Finalmente, en el Hierarchy deberás crear las cámaras que quieras utilizar como hijos del jugador, colocando cada una en la posición desde la que desees observen al jugador y asignarlas de vuelta en la lista de cámaras



¡Y listo! Así de fácil podrás tener tu sistema de cámaras montado para tu proyecto.