

Guía Rápida de Procedural UI Tool

Versión 2.0 | Por Roluplay | Español

1. ¿Qué es Procedural UI Tool?

Procedural UI Tool es una herramienta para Unity que te permite añadir rápida y fácilmente efectos visuales a tus componentes de UI, como Image y RawImage. Olvídate de crear imágenes complejas; con esta herramienta, puedes aplicar bordes, esquinas redondeadas y colores de relleno de forma procedural, directamente desde el editor de Unity.

El sistema es **no destructivo**, **eficiente** y se integra automáticamente con los pipelines de renderizado **Built-in** y **URP**.

2. Inicio Rápido: Tu Primer Efecto en 60 Segundos

1. **Abre la Herramienta:** Ve al menú Window > Procedural UI Tool > Effects Window.
2. **Crea un Elemento de UI:** En tu escena, crea un nuevo objeto Image (GameObject > UI > Image).
3. **Selecciónalo:** Asegúrate de que tu nuevo objeto Image esté seleccionado en la jerarquía.
4. **Inicia la Previsualización:** En la ventana de Procedural UI Tool, haz clic en el botón **Start Preview**. Verás que la imagen en la escena cambia.
5. **Modifica los Parámetros:** Juega con los valores en la sección "**Effect Settings**". Cambia el Global Radius en la sección Corner Radius o ajusta el Width y Color en Border Settings. Todos los cambios se reflejarán en tiempo real.
6. **Aplica el Efecto:** ¿Contento con el resultado? Haz clic en **Apply to Selected**. Esto creará un nuevo **perfil de efecto** en tu proyecto y lo asignará permanentemente a tu imagen.

¡Listo! Has creado tu primer efecto de UI procedural.

3. Entendiendo los Componentes Clave

La herramienta funciona con dos elementos principales:

- **ProceduralUIComponent:** Es el componente que se añade a tu GameObject. Se encarga de tomar un perfil de efecto y renderizarlo en pantalla.
- **ProceduralUIProfile:** Es un *ScriptableObject* (un asset en tu proyecto) que almacena toda la configuración de un efecto: el radio de las esquinas, el color del borde, etc. La ventaja es que puedes **reutilizar el mismo perfil** en docenas de objetos para mantener un estilo visual consistente.

4. Explorando la Ventana de Efectos

La ventana de Effects Window es tu centro de operaciones. Se divide en varias secciones clave:

Live Preview (Previsualización en Vivo)

- Permite ver los cambios en tiempo real sobre cualquier objeto de UI seleccionado. Es la forma más rápida de diseñar y experimentar sin necesidad de entrar en modo Play.

Effect Settings (Configuración de Efectos)

Aquí es donde se define el aspecto visual.

- **Corner Radius (Radio de Esquina):**
 - **Unit:** Elige entre Pixels (un valor fijo) o Percent (un valor adaptable al tamaño del objeto).
 - **Individual Corners:** Actívalo para dar a cada una de las cuatro esquinas un redondeo diferente. Si está desactivado, se usa el Global Radius.
- **Border Settings (Configuración de Borde):**
 - Define el Width (ancho) y Color del borde.
 - **Enable Progress Border:** Transforma el borde en una barra de progreso circular. Ideal para barras de carga, avatares, etc.
 - **Progress:** El valor de llenado (de 0 a 1).
 - **Start Angle:** El punto donde comienza el progreso (0 es a la derecha).
 - **Direction:** El sentido del llenado (horario o antihorario).
- **Fill Settings (Configuración de Relleno):**
 - **Fill Color:** Define el color de fondo del elemento.

Actions (Acciones)

- **Apply to Selected:** Guarda la configuración actual como un nuevo ProceduralUIProfile y lo aplica a los objetos seleccionados.
- **Reset Settings:** Devuelve todos los valores de la ventana a su estado inicial.
- **Save Preset / Load Preset:** Permite guardar la configuración actual como un archivo de perfil reutilizable o cargar uno ya existente para editararlo.

5. Rendimiento y Optimización

Esta versión de la herramienta está altamente optimizada. Los efectos de redondeo de esquinas y bordes son extremadamente ligeros y no tendrán un impacto notable en el rendimiento de tu aplicación, incluso en dispositivos móviles.

6. Preguntas Frecuentes (FAQ)

- **¿Por qué mi UI se ve de color rosa en una build?**
 - Esto ocurre si Unity excluye los shaders de la compilación. Para solucionarlo, ve a Project Settings > Graphics y añade los shaders ProceduralUITool/RoundedBorder_Builtin y ProceduralUITool/RoundedBorder_URP a la lista de "Always Included Shaders".
 -

7. Soporte y Contacto

Si tienes dudas, encuentras un error o tienes sugerencias, no dudes en contactar:
Email: coldagsala@gmail.com