

Native Unity VOX Reader

[English](#)

La forma más natural y potente de llevar tu arte de MagicaVoxel a Unity.

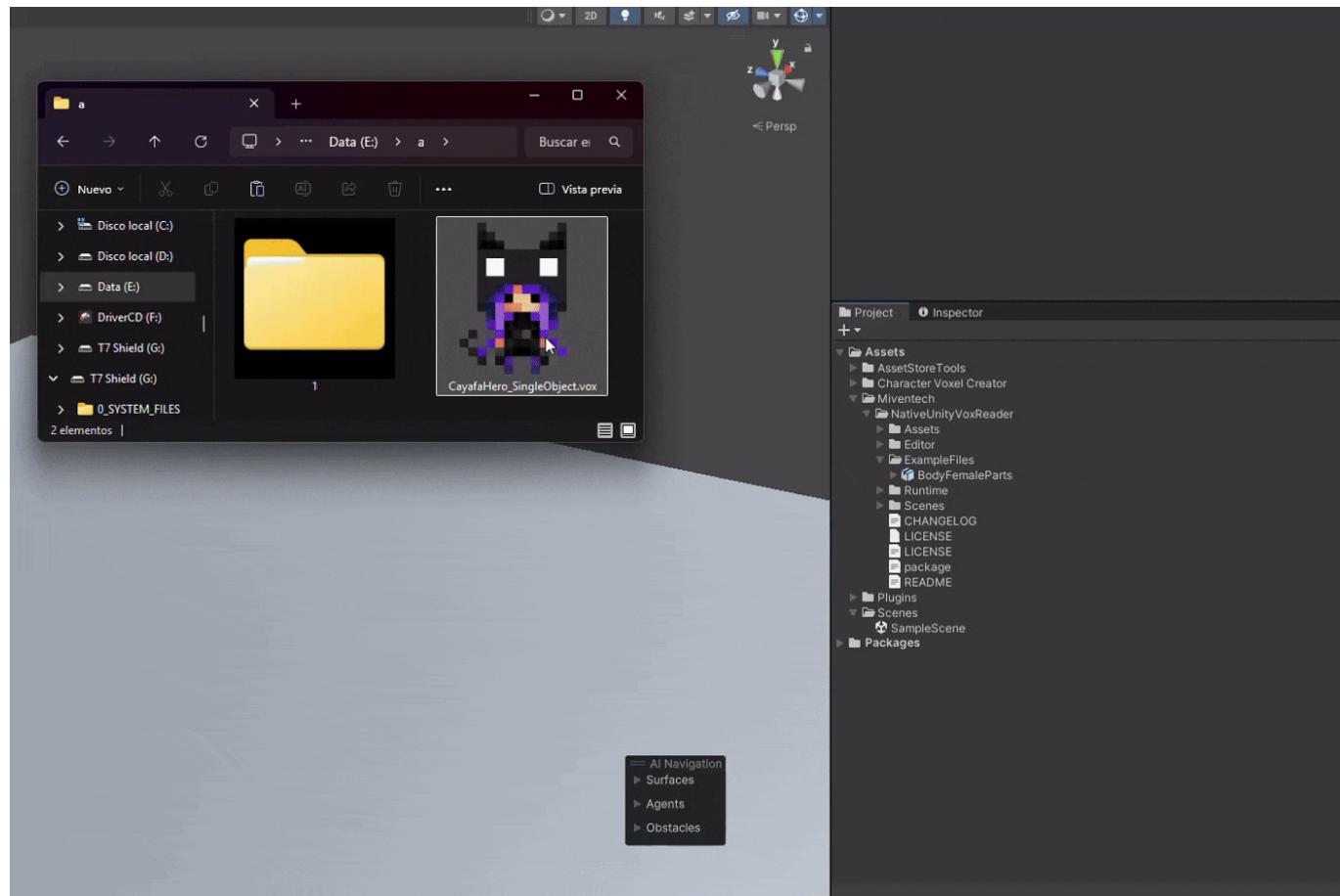
unity 2020.3+ license MIT

Native Unity VOX Reader es una librería de alto rendimiento e importador de assets que permite tratar los archivos `.vox` de MagicaVoxel como assets nativos de Unity. Sin configuraciones complejas—simplemente arrastra, suelta y disfruta.

Demos

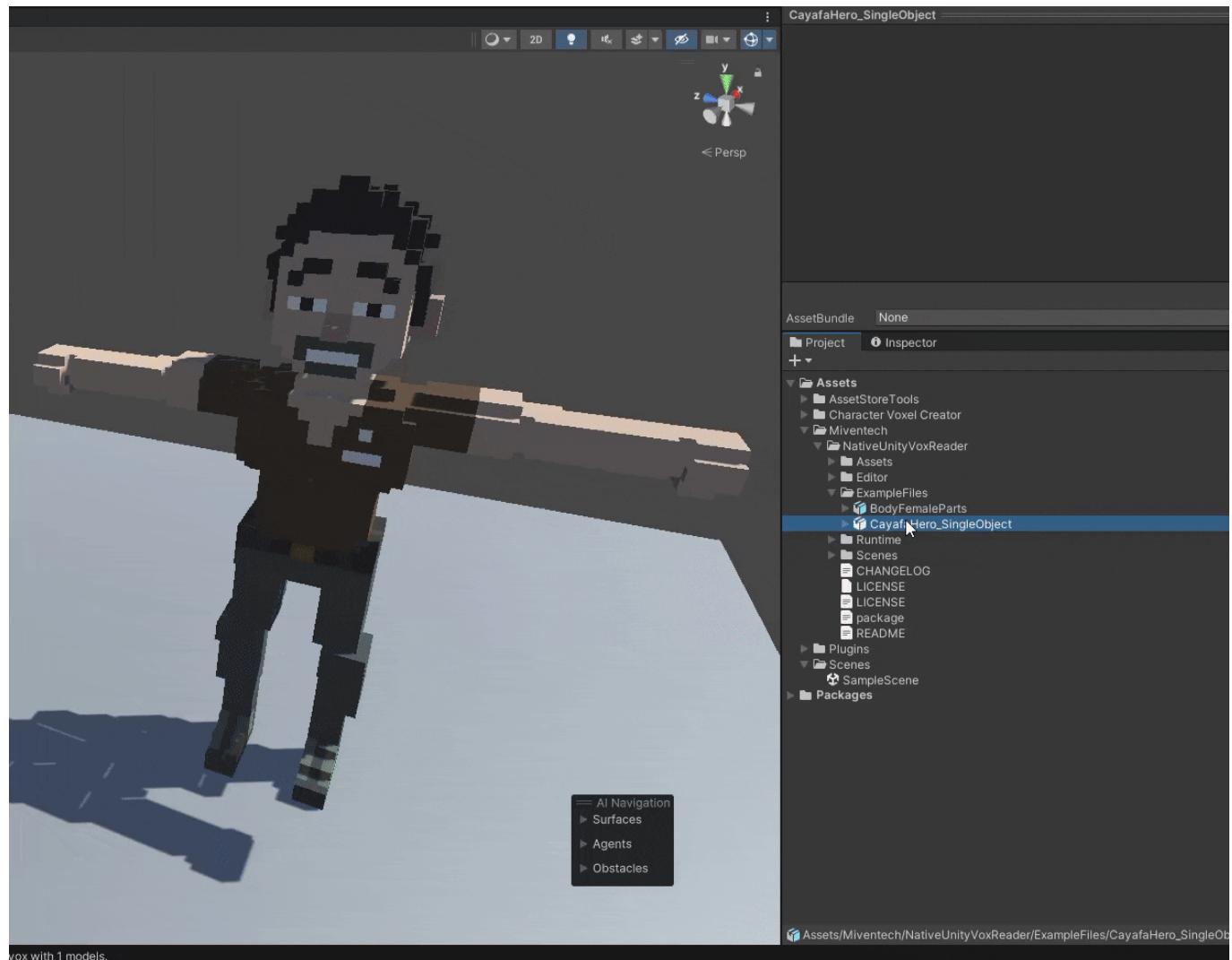
Importación Instantánea

Arrastra cualquier archivo `.vox` a la ventana de Proyecto de Unity y estará listo para usarse. Genera automáticamente mallas y materiales optimizados.



Flujo de Trabajo en Tiempo Real

Mantén MagicaVoxel abierto, guarda tus cambios y observa cómo Unity actualiza tus modelos al instante. Da vida a tu proceso creativo.



Características Principales

- **Plug & Play:** Arrastra archivos **.vox** directamente a tu escena. Unity los trata como prefabs.
- **Jerarquía de Escena:** Soporta totalmente las jerarquías de MagicaVoxel (Grupos y Transformaciones).
- **Alta Optimización:** El algoritmo avanzado de **Greedy Meshing** reduce el conteo de polígonos hasta en un 90% en comparación con métodos basados en cubos.
- **Horneado de Texturas:** Hornea todos los colores de los vértices en un solo atlas para mantener tus "draw calls" al mínimo.
- **Controles en el Inspector:** Ajusta la escala, el tamaño del atlas y la densidad de malla directamente en el importador del asset.
- **Minimalista y Limpio:** Cero dependencias externas e incluye Assembly Definitions para tiempos de compilación óptimos.

Empezando

1. Instalación:

- **Opción A (Package Manager - Recomendado):**

1. En Unity, ve a **Window > Package Manager**.
2. Haz clic en el botón **+** y selecciona **Add package from git URL....**

3. Pega: <https://github.com/miventech/NativeUnityVoxReader.git>
 - **Opción B (Manual):** Copia la carpeta `NativeUnityVoxReader` en tu directorio `Assets`.
2. **Uso:**
- **Automático:** Simplemente arrastra un archivo `.vox` a tu Proyecto.
 - **Tiempo de Ejecución:** Usa el componente `VoxReader` o `ReaderVoxFile.Read()` mediante script.
3. **Ajustes:** Haz clic en cualquier asset `.vox` en Unity para ajustar su configuración de importación en el Inspector.
-

Estructura del Proyecto

- **/Runtime:** Lógica principal para el análisis binario y construcción de mallas.
 - **/Editor:** El `ScriptedImporter` que potencia la conversión automática de assets.
 - **/ExampleFiles:** Modelos de muestra para empezar.
-

Apoya el Proyecto

Este proyecto es de código abierto y **completamente gratuito**. Lo creé para ayudar a la comunidad a crear cosas increíbles con véxoles en Unity.

Si esta herramienta te facilitó la vida, considera invitarme a un café. ¡Tu apoyo me ayuda a mantener la librería y seguir creando herramientas para todos!

Invítame a un Café

Creado con pasión por Miventech. Eso y Necesitaba esta herramienta para otro proyecto jejeje 😂😂